A.M.D.G.
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
COLEGIO SAN IGNACIO DE LOYOLA
2021



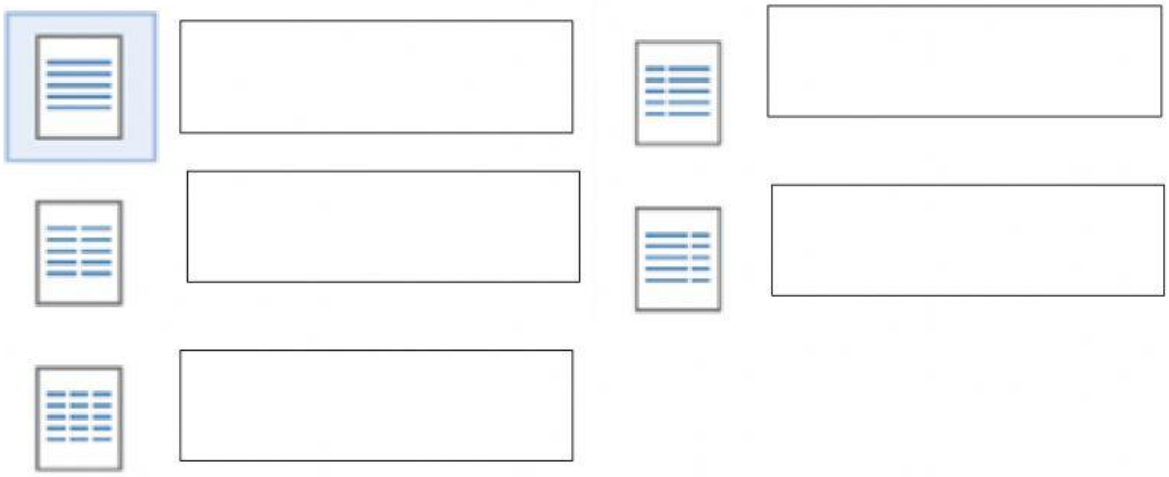
ASIGNATURA DE INFORMÁTICA DOCENTE: MILANTHIA JARAMILLO

TALLER # 6 COLUMNAS, SUPERINDICES Y SUBINDICE

Nombre del estudiante:

COLUMNAS

- Identifica el tipo de columna y escríbela en el recuadro.



SUPERINDICE Y SUBINDICE

Identifica las palabras que llevan superíndice y subíndice

Agua=

Milésimo=

Primer=

Dióxido de carbono =

Nitrato de plata=

Tercero=

Trigésima=

Ácido sulfúrico=

Cuarto grado=

LIVEWORKSHEETS

A.M.D.G.
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
COLEGIO SAN IGNACIO DE LOYOLA
2021



ASIGNATURA DE INFORMÁTICA — DOCENTE: MILANTHIA JARAMILLO

Identifica el tipo de columna de cada imagen.

HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN
Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana. Este dispositivo es muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. Al desplazar las cuentas sobre varillas, sus posiciones representan valores almacenados, y es mediante dichas posiciones que este representa y almacena datos. A este dispositivo no se le puede llamar computadora por carecer del elemento fundamental llamado programa. Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal (1623 - 1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) de Alemania. Con estas máquinas, los datos se engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas, de manera similar a como leemos los números en el cuentakilómetros de un automóvil. La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la

HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN
Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana. Este dispositivo es muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. Al desplazar las cuentas sobre varillas, sus posiciones representan valores almacenados, y es mediante dichas posiciones que este representa y almacena datos. A este dispositivo no se le puede llamar computadora por carecer del elemento fundamental llamado programa. Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal (1623 - 1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) de Alemania. Con estas máquinas, los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas, de manera similar a como leemos los números en el cuentakilómetros de un automóvil. La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor

HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN
Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana. Este dispositivo es muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. Al desplazar las cuentas sobre varillas, sus posiciones representan valores almacenados, y es mediante dichas posiciones representan valores almacenados, y es mediante dichas posiciones que este representa y almacena datos. A este dispositivo no se le puede llamar computadora por carecer del elemento fundamental llamado programa. Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal (1623 - 1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) de Alemania. Con estas máquinas, los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas

La **computadora**[12] (del inglés: *computer* y este del latín: *computare*,[3] 'calcular'), también denominada **computador**[41] conveniente mente información que posteriormente se envía a las unidades de salida. Una computadora está control de un programa (*software*). La constituyen dos partes esenciales, el *hardware*, que es vista funcional es una máquina que posee, al menos, una unidad central de procesamiento (CPU), una unidad los dispositivos de salida los comunican a los medios externos. Es así, que la computadora recibe datos, los

La **computadora**[12] (del inglés: *computer* y este del latín: *computare*,[3] 'calcular'), también denominada **computador**[41] u **ordenador**[5] (del francés: *ordinateur*; y este del que posteriormente se envía a las unidades de salida. Una computadora está formada físicamente por numerosos circuitos integrados y varios componentes esenciales, el *hardware*, que es su estructura física (circuitos electrónicos, cables, gabinete, teclado, etc.), y el *software*, que es su parte intangible (programas, memoria y otra de entrada/salida (periférico). Los periféricos de entrada permiten el ingreso de datos, la CPU se encarga de su procesamiento (operaciones aritmético-

LIVEWORKSHEETS