

**Tema principal: Tarjetas perforadas** Las tarjetas perforadas fueron uno de los primeros métodos para almacenar y procesar información en computadoras. Cada perforación representaba un dato o instrucción. Eran leídas por una máquina lectora y podían ser perforadas con nuevas instrucciones o datos.

**4. Plantilla de tarjetas (simulada o reconocimiento básico)** Objetivo: Simular una tarjeta perforada mostrando cómo se representaban los datos.

Ejemplo de plantilla simulada:

```
----- | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | | ● | ● | ● | ● | |
----- | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | | ● | ● | ● | ● | ● |
----- Código: 10101010 = Letra A
```

Cada fila representa una tarjeta. Los orificios (●) simbolizan las perforaciones. Cada combinación de perforaciones representa un carácter o instrucción. Puede hacerse en una hoja cuadrículada o en Excel, usando "0" y "1" para simular los agujeros.

**5. App Flet que procesa 'suma' o 'mensaje'** Objetivo: Crear una aplicación sencilla que lea una "tarjeta" (cadena de texto o números) y ejecute una instrucción.

Ejemplo de código (Python con Flet):

```
import flet as ft

def main(page: ft.Page): page.title = "Procesador de Tarjetas Perforadas"

def procesar(e): tarjeta = campo_texto.value.strip().lower() if tarjeta == "suma": resultado.value = f"Resultado: {5 + 3}" elif tarjeta == "mensaje": resultado.value = "Mensaje: Hola desde la tarjeta perforada!" else: resultado.value = "Tarjeta no reconocida" page.update()

campo_texto = ft.TextField(label="Ingresa 'suma' o 'mensaje'") boton = ft.ElevatedButton("Procesar Tarjeta", on_click=procesar) resultado = ft.Text()

page.add(campo_texto, boton, resultado)

ft.app(target=main)
```

Funcionamiento: - Si escribes "suma", muestra el resultado de una operación. - Si escribes "mensaje", muestra un texto. Simula cómo una computadora antigua interpretaba instrucciones perforadas.

**6. Maqueta de lectora/perforadora** Objetivo: Representar de forma física o visual cómo funcionaban las lectoras y perforadoras de tarjetas.

Materiales sugeridos: - Caja de cartón (para el cuerpo de la máquina) - Cartulina o papel grueso (para las tarjetas) - Clips o popotes (para simular los pines lectores) - Focos LED o dibujos para indicar "lectura" o "procesamiento"

Descripción de la maqueta: 1. Entrada: ranura donde se inserta la "tarjeta". 2. Lectura: pines (hechos con clips o alambres) que detectan perforaciones. 3. Procesamiento: luces o etiquetas que muestran el resultado ("Suma ejecutada" / "Mensaje leído"). 4. Salida: bandeja para las tarjetas ya leídas.

Ejemplo visual (texto): [Tarjeta entra] --> [Lectura de agujeros] --> [Procesamiento] --> [Salida de datos]