

La historia de la informática

twinkl

Objetivo

- Entender el desarrollo de la informática y conocer a algunas de las personas influyentes en el campo.

Criterios de evaluación

- Puedo explicar lo que significa la palabra “ordenador”.
- Puedo nombrar a algunas personas que influyeron en el campo de la informática.
- Puedo hablar sobre algunas de las invenciones cruciales en la historia de la informática.

¿Qué es lo que ya sabes?

¿Cuánto sabes sobre la historia de la informática? Con un compañero, piensa sobre posibles respuestas a estas preguntas y luego presiona sobre ellas para saber más.

¿Cuándo se utilizó el primer ordenador?

¿Cuándo se envió el primer correo electrónico?

¿Quién fue Charles Babbage?

¿Quién creó Microsoft?

¿Qué pasó en Bletchley Park?

¿Puedes nombrar tres productos de Apple?

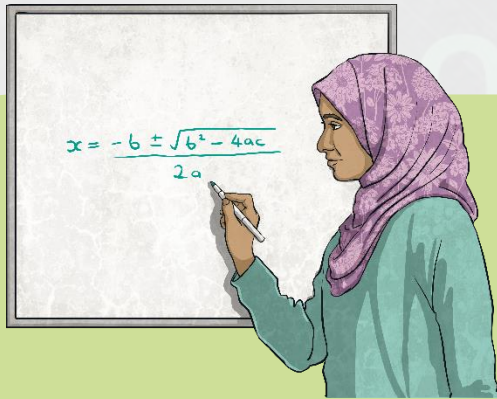
¿En qué década se inventaron los juegos de ordenador?

¿Qué es el Raspberry Pi?

¿Por qué es famoso Tim Berners-Lee?

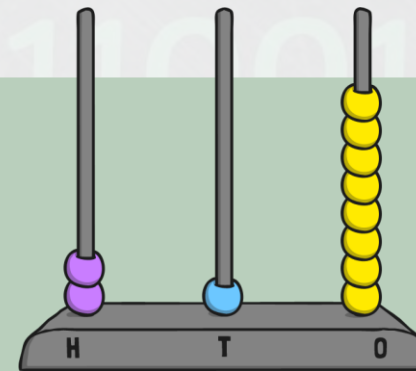
Atrás

Los primeros ordenadores



Sorprendentemente, la palabra “**computadora**” se utilizó por primera vez hace 400 años, en 1613.

Solía emplearse para designar a las personas que hacían cálculos o “cómputos” perfectos.



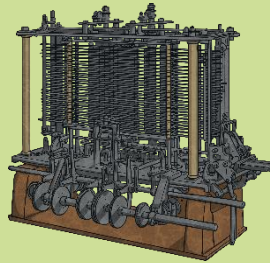
Incluso más antiguamente, en el año 500 a. de C., las personas usaban ábacos para hacer cálculos en Babilonia.

Actualmente, niños en diferentes países usan el **ábaco** (llamado “soroban” en Japón) para hacer cálculos mentales con mucha rapidez.

Atrás

Charles Babbage

Charles Babbage suele ser considerado el padre de la informática. Fue el primero en describir la máquina analítica, en 1837.



La máquina analítica fue diseñada para perforar tarjetas. Estas tarjetas tenían varios agujeros perforados en ellas y eran usados para controlar una calculadora mecánica.

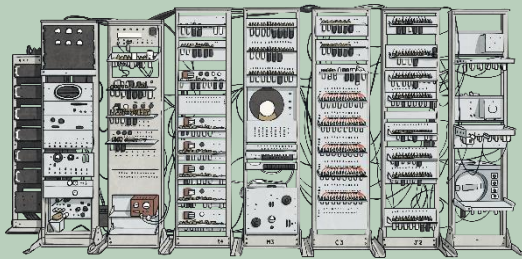
Aunque Babbage inventó la máquina, fue una mujer llamada Ada Lovelace la primera en darse cuenta de que la máquina podía hacer más que cálculos únicos. En 1842, Ada Lovelace creó un [algoritmo](#) para la máquina, convirtiéndose así en la primera programadora de ordenadores.



Atrás

Alan Turing

Alan Turing fue uno de los matemáticos más importantes de toda la historia. Durante la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), trabajó en [Bletchley Park](#) descifrando códigos secretos con su computadora, llamada "Bomba". Su trabajo fue revolucionario y los expertos estiman que ayudó a evitar que la guerra se prolongara por dos años más.



En 1948, Turing se convirtió en profesor de matemáticas en la Universidad Victoria, en Manchester, Inglaterra. Allí, desarrollo un software para el primer programa almacenado dentro de un ordenador electrónico, el Manchester Baby y su sucesor, la máquina Manchester Mark 1.

Atrás

Los juegos de ordenador

El primer juego de ordenador conocido se presentó en 1950, en la Exhibición Nacional Canadiense. Este juego era una versión electrónica del “Tres en raya”, y fue desmantelado al finalizar la exhibición.

En 1962 se desarrolló el primer juego interactivo de ordenador. Se llamaba “Spacewar!” y simulaba una pelea entre dos naves espaciales.

El auge de los videojuegos comerciales tuvo lugar en la década de 1970, con juegos como “Pong”, lanzado en 1972, que era un juego de tenis de mesa. En 1978 se lanzó “Space Invaders”, que marcó el comienzo de la gran industria de los videojuegos.

¿Cómo son los primeros juegos de ordenador comparados con los modernos?
¿Qué juegos te gustan? ¿Cuáles no te gustan? ¿Por qué?

Jugar



Atrás

Microsoft

En 1975 Bill Gates fundó Microsoft con Paul Allen, habiendo abandonado sus estudios en Harvard para concentrarse en la empresa. Después de una década, Microsoft se convirtió en una de las compañías más importantes en la industria del [software](#) para ordenadores.



Microsoft desarrolló el sistema operativo MS-DOS en sociedad con IBM y, en 1985, salió al mercado la primera versión de Windows.

En 1987 y con tan solo 31 años de edad, Bill Gates se convirtió en el multimillonario más joven del mundo. Desde que decidió dejar de ser el [Director Ejecutivo](#) de Microsoft, se ha dedicado a la [filantropía](#) a través de la fundación Bill and Melinda Gates.

Atrás

Apple

La Apple Computer Company, conocida más tarde como Apple Inc, fue fundada en 1976 por Steve Jobs, Steve Wozniak y Ronald Wayne.

Después del éxito inicial con el ordenador Macintosh, la empresa fue perdiendo terreno durante la década de 1990, cuando Microsoft ganó gran parte del mercado con sus ordenadores personales con el sistema operativo Windows.



Apple, conocida por sus productos de diseño elegante y carácter [innovador](#), fabricó un nuevo ordenador portátil en 1989, una tableta en 1992 y el primer iPod en 2001.

¿En cuántos productos Apple puedes pensar?

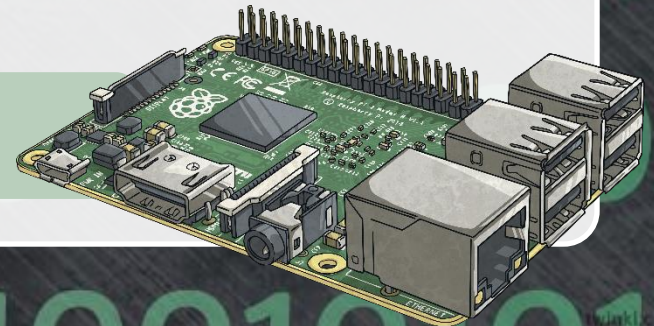
Atrás

Programación y codificación

El lanzamiento del Raspberry Pi en 2012 posibilitó que la [programación](#) adquiriera gran importancia en la educación. Disponible por cerca de 35 €, este ordenador de placa reducida fue desarrollado para ayudar a las escuelas del Reino Unido a enseñar informática.

Hay muchos recursos disponibles en línea para aprender los rudimentos de la codificación, como Hopscotch y Scratch. La mayoría de los programadores comenzaron en sus casas con estos programas simples.

¿En cuántas cosas se usa el código? ¿Por qué crees que la programación y la codificación es un trabajo tan importante?



Atrás

La World Wide Web

En 1989, Tim Berners-Lee, un científico británico, inventó la World Wide Web, un espacio para almacenar información al que se accede a través de internet.



El primer correo electrónico se envió en 1971. En el 2015, se estimó que más de 205.000 millones de correos electrónicos fueron enviados por día.

¿Puedes averiguar quién envió el primer correo electrónico, qué distancia recorrió el mensaje y qué decía?

¿Por qué es importante el hecho de que Tim Berners-Lee hiciera que la World Wide Web sea completamente gratis?

Es difícil imaginar el mundo tal y como lo conocemos sin la World Wide Web. La usamos para investigar, para enviar correos electrónicos, encontrar imágenes o mirar películas. Se usa una URL (“Localizador de Recursos Uniforme” por sus siglas en inglés) como una “dirección” para cada página e hipervínculos para que las personas encuentren la información que necesitan.

Atrás

Glosario

Ábaco – Marco de madera con cuerdas y bolas móviles usado para calcular.

Algoritmo – Una secuencia de reglas o conjunto de operaciones para hacer un cálculo.

Bletchley Park – Lugar donde trabajaban los criptógrafos ingleses durante la Segunda Guerra Mundial.

Director Ejecutivo – La persona de máxima autoridad en una empresa.

Computadora – Máquina electrónica que recibe información y realiza operaciones mediante programas.

Innovador – Que introduce ideas nuevas y originales.

Filantropía – Amor al género humano y deseo de mejorar la vida de los otros, muchas veces donando dinero para determinadas causas.

Programación – Proceso de escribir y diseñar programas informáticos.

Objetivo

- Entender el desarrollo de la informática y conocer a algunas de las personas influyentes en el campo.

Criterios de evaluación

- Puedo explicar lo que significa la palabra “ordenador”.
- Puedo nombrar a algunas personas que influyeron en el campo de la informática.
- Puedo hablar sobre algunas de las invenciones cruciales en la historia de la informática.

0100111001101100101011
0010010011100110110010
01110010010011100110110
01010111001001001110011
0110010101110010010011
00110110010101110010010
01110011011001010111001
0010011100110110010101

