

Oscar V. Sciutto (*)



LA COMPUTADORA, PERO SI ES FACIL!!!!

Como ingresar y entender fácilmente al fascinante mundo de la Informática.

Destinado a jóvenes de hasta 100 años.

(*) Escrito, editado e ilustrado en **Julio 2006**



Somewhere, something went terribly wrong

Oigo y olvido
Veo y recuerdo
Hago y aprendo
Confucio

Filósofo chino (551-479 A.C)

Contenido:

INTRODUCCIÓN:

La propuesta.

CAPITULO 1

La computadora al desnudo

CAPITULO 2

El mundo de los programas.

CAPITULO 3

Como y donde se guardan los programas y los datos.

CAPITULO 4

Como conectar las computadoras entre si o con el mundo.

CAPITULO 5

Enviemos y recibamos correo electrónico.

CAPITULO 6

Conozcamos el mundo de Internet y la web.

CAPITULO 7

La computadora segura.

CAPITULO 8

Un poco de historia y algunas ideas y conceptos para pensar juntos.

DESPEDIDA

APENDICES A Y B



La propuesta.

Sobre la manera en que se abordará el tema, se explicaran conceptos y según el interés del lector, como abordar este libro.

En el título se propone: “La computadora... Pero si es fácil! Y el lector puede responder inmediatamente: no lo es para mí, es un gran misterio, la gente relacionada con ellas habla en un lenguaje extraño y usa muchas palabras de origen inglés. Esto lleva a que muchas personas no se animen a usar a la computadora por considerarlo algo muy difícil ó porque tienen miedo de tocar y romper algo en ella, etc.

Sin embargo, esto es lo mas alejado de la realidad, la propuesta es desmitificar a la Computadora, explicando a esta **herramienta** con un lenguaje llano y con ejemplos que surgen desde el sentido común, para que sea simple y permita un acceso fácil ***al fascinante mundo de la informática.***

Los jóvenes y niños con su desenfado natural y su curiosidad, rápidamente acceden a lo tecnológico y hoy nadie se puede mantener alejado de esta importante revolución de nuestro tiempo, la computadora es la gran puerta para ingresar al mundo de la información que está a disposición de todos y esperando ser explorada.

Las grandes enciclopedias, los diccionarios, los diarios y sus archivos históricos, la literatura, el arte, etc., todo al alcance de la mano ingresando desde la computadora.

La computadora es una herramienta y no constituye un fin en sí mismo y como tal la propuesta es ayudarlo rápidamente a poder usarla para su beneficio y que se convierta en poco tiempo en un usuario experto.

Iniciado en este camino y si es de su interés, podrá convertirse, esfuerzo de por medio, en una o uno de los tantos miles de profesionales que trabajan en informática en todo el mundo (y en alguna de sus especialidades), haciendo posible que se pueda cada día disponer de mejores facilidades de uso y aplicaciones de la computadora.

En la mayoría de las acciones que diariamente ejecutamos, razonada o mecánicamente, hay una computadora cerca o participando activamente. Cuando vamos al supermercado, cuando pagamos un servicio o impuesto, cuando manejamos un modemo automóvil, cuando hacemos un viaje en tren o en avión, cuando vamos a extraer dinero de un cajero automático, cuando solicitamos un turno para visitar a nuestro médico, cuando leemos el diario, el tradicional y viejo diario impreso en papel (pero confeccionado con equipos que usan computadoras).

Cuantas veces se frustra la acción o el trámite que queremos realizar ya que se recibe una conocida respuesta: *se cayó el sistema* (quieren informarnos que no les funciona el sistema informático –sistema de computadoras-) a veces es una respuesta cierta, las computadoras son maquinas y si bien no se engripan (aunque pueden tener virus), se pueden descomponer, solo que a veces se lo usa como excusa para ocultar otras fallas o la falta de ganas de atender un requerimiento.

Nuestro objetivo es nada más y nada menos que colaborar con Ud. en los primeros pasos (hacer los palotes juntos) para su alfabetización informática, de una manera sencilla y usando ejemplos en todos los casos que lo permitan, que muestren analogías con el mundo conocido en el que vivimos.

Naturalmente para leer un libro se acostumbra comenzar con el primer capítulo y de allí es mas seguirlo en forma ordenada hasta su fin.

Tal vez, el objetivo buscado por Ud. es obtener solo alguna información y dejar para más adelante la lectura ordenada. Al igual que los manuales de uso de algún electrodoméstico, se dará una guía rápida (para los más ansiosos), no obstante, como no solo hay que hacer o ejecutar sino que es importante saber que se está haciendo, es que se aconseja su lectura total, tratando que esto se convierta en algo ameno alejado de toda aridez técnica.

Para aquellos que ya cuentan con algún conocimiento, en los capítulos tres a seis se abordan temas puntuales que se pueden consultar separadamente. Además, al final de cada capítulo se incluye un detalle breve de ideas básicas para servir de consulta rápida o repaso.

Consideren también que les será de utilidad a aquellos que tienen un conocimiento muy intuitivo del tema pero no lo han profundizado, saber lo que ocurre dentro de la “caja negra” que es una computadora.

A iniciar entonces el recorrido de este camino de conocimiento.



La computadora al desnudo.

Donde se podrá conocer a la computadora por dentro.

A la computadora la llaman de distintas maneras, según donde se esté: en los países de habla hispana será la computadora, la PC, el ordenador, el cumputer, los más jóvenes la refieren como “la compu” etc. pero siempre se está mencionando lo mismo. También cambia el nombre según el tamaño y su función: será una notebook, una netbook, una tablet, teléfono inteligente, será también **servidor**, **host** u otros términos más técnicos, no obstante siempre en su interior se encontrará un mismo contenido básico, de tamaño mas o menos grande o chico, mas o menos veloz, en cantidades mayores o menores.

Paulatinamente se irá aclarando el concepto, pero antes, dando una pasada por el Diccionario de la Real Academia se verá entonces como define al termino “computadora”:

1. adj. Que **computa** (|| calcula). U. t. c. s.
2. m. **calculador** (|| aparato que obtiene el resultado de

cálculos matemáticos).

3. m. computadora electrónica.

4. f. calculadora (|| aparato que obtiene el resultado de cálculos matemáticos).

5. f. computadora electrónica.

~ **Electrónica.**

1. f. Máquina electrónica, analógica o digital, dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de la información, capaz de resolver problemas matemáticos y lógicos mediante la utilización automática de programas informáticos.

Computadora personal.

1. f. **computadora** electrónica de dimensiones reducidas, con limitaciones de capacidad de memoria y velocidad, pero con total autonomía.

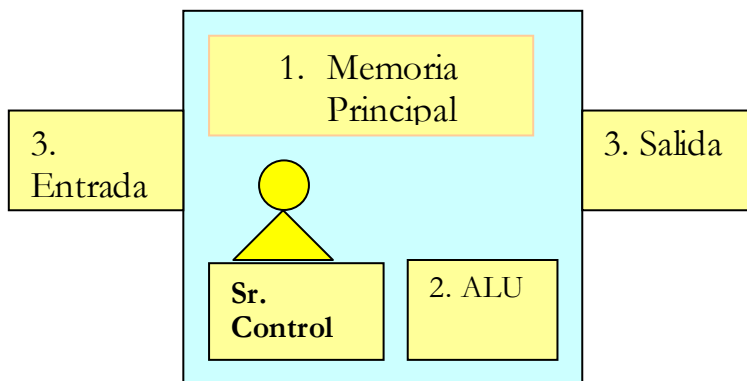
Estos primeros significados que brinda el diccionario, hablan de una maquina que calcula, que tiene memoria y métodos para tratar información, habla de programas, etc. Aquí ya aparecen también los tamaños en que las podemos encontrar: la personal es de dimensiones reducidas y se puede agregar, cada vez más reducida, etc... Pero, esto aclara poco de lo que se necesita saber para sentarse frente a ella y utilizarla en nuestro provecho.

Antes de contarles en forma simple que es lo que encierra adentro una computadora, vamos a dar una mirada previa a un mundo que es muy conocido por la mayoría: los autos y con el que se podrá hacer una similitud.

Sepamos que en el interior de un motor de un auto, esencialmente hay lo mismo tanto en aquellos que comenzó a popularizar en EE.UU. Henry Ford (Ford T, Ford A, etc.) y otros modelos anteriores, al igual que en el más veloz formula 1 o el más elegante exhibido en los Salones más prestigiosos de la industria en Europa y América.

Con las computadoras, pasa lo mismo, desde la ENIAC o la MARK 1, primeras que llegan desde su historia, hasta la más sofisticada y actual, en su interior se encuentra esencialmente lo mismo. Pero dejemos los ejemplos y a explicar:

Para conocerla por dentro, es bueno ver un antiguo pero muy claro ejemplo extraído y simplificado, de los manuales de la IBM (Internacional Bussiness Machines):



Aquí en el diagrama ejemplo, aparece dentro del recuadro principal, **el Sr. Control**, este personaje solo sabe recibir y cumplir órdenes (instrucciones sueltas o un conjunto de ellas) que ingresan por la ventanilla de entrada y que para ejecutarlas se vale de varios elementos:

1. Memoria principal: lugar donde almacena las instrucciones recibidas y los datos que necesita para ejecutar algunas de las instrucciones.
2. Una unidad aritmética y lógica para ejecutar los cálculos (ALU) que le ordenen.
3. Dispositivos de ingreso y salida de la información para recibirla y suministrarla.

El **Sr. Control** recibe instrucciones y datos que coloca en la memoria, luego comienza a ejecutar las instrucciones, paso por paso, cuando en ellas aparece indicación de hacer algún cálculo, se vale de la ALU y almacena el resultado en su memoria. Cuando las instrucciones se lo indican entrega un resultado por la ventanilla de salida y se quedará esperando nuevas órdenes.

El **Sr. Control** entonces, no decide nada por si mismo, actúa como lo que es: un robot, no piensa, solo ejecuta las instrucciones que recibe. Las recibe del hombre que lo creó y lo programa para realizar acciones, que naturalmente son rápidas y precisas, pero sin advertir si lo que hace está bien o mal, ni discernir entre lo correcto y lo incorrecto.

Solo controla aquello que se ha previsto controlar. Detecta solo aquellos errores que quienes lo programaron han previsto que pudieran ocurrir.

Es importante insistir en este concepto básico, el Sr. Control del ejemplo y sus elementos accesorios, que el lector rápidamente advirtió que simboliza a la computadora, no tiene facultades de razonamiento mas allá del que le programaron, ni intuición, ni conciencia de lo que esta haciendo, no sabe del bien ni del mal, ni ninguna de las maravillosas facultades y sentimientos del ser humano, no tiene intuición o una “corazonada” y naturalmente solo es un auxiliar que le ayuda pero no lo sustituye al momento de pensar y decidir, aunque en la ciencia ficción aparezcan situaciones en que las computadoras han tomado control absoluto (imposible , por lo menos hasta el inicio del siglo 21).

Ahora resta ver como se muestra esto en la computadora personal que es la más popular y que conocemos todos.

Además es oportuno, introducir otros dos nuevos conceptos: **el hardware** (sus componentes físicos) y **el software** (sus instrucciones, que son en esencia los programas).

El hardware es entonces la parte física de la computadora, su gabinete con sus circuitos, su monitor, su teclado (todo esto compactado en una notebook o en ejemplos más pequeños). El

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

