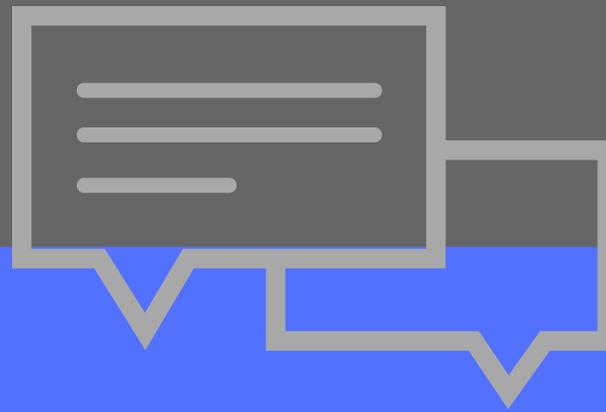


# La sociedad de la información y el computador

# Índice



**1** Sociedad: Agraria-  
artesanal-industrial da  
información-do  
coñecemento

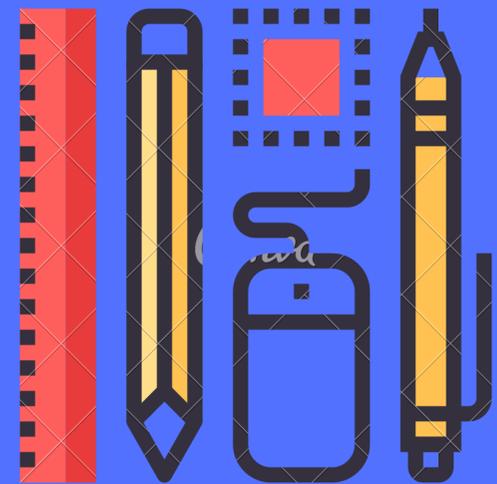
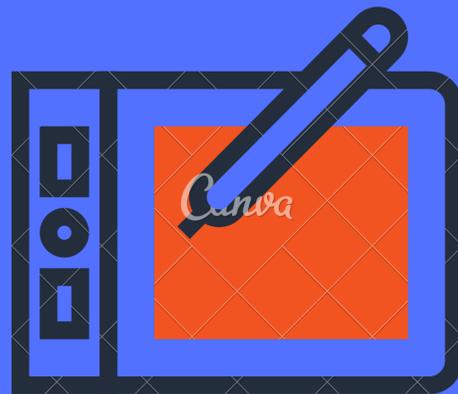
**2** Evolución tecnológica:  
Desde el ábaco hasta  
los ordenadores

**3** Evolución de los  
ordenadores: De la 1<sup>a</sup>  
generación hasta la 6<sup>a</sup>

**4** Consecuencias sociales:  
La brecha digital,  
Alfabetización digital y  
adicciones

# Sociedade: Agraria-artesanal-industrial da información-do coñecemento

Sistema organizado de relaciones que se establecen entre este conjunto de personas.



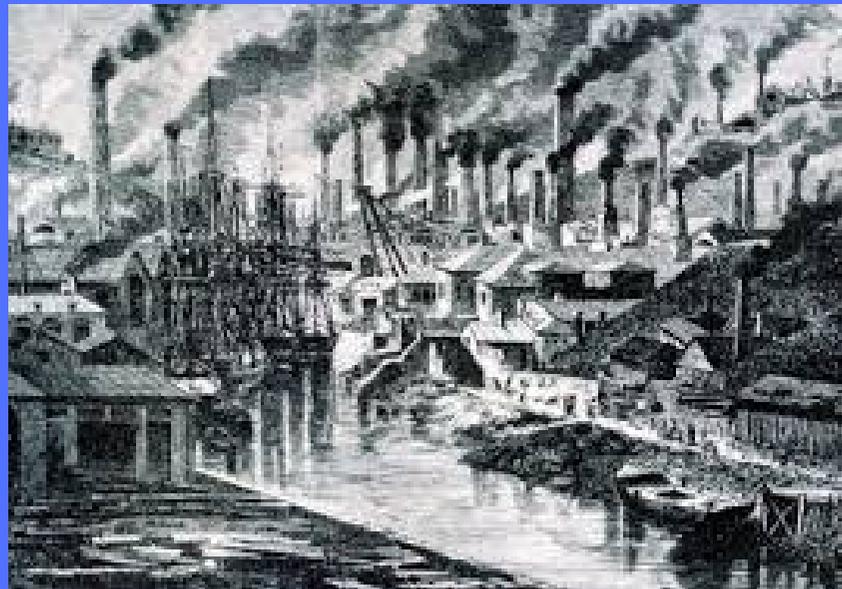
# SOCIEDAD AGRARIA:

Las sociedades agrarias fueron precedidas por cazadores y recolectores y por sociedades hortícolas y en transición en la sociedad industrial.



# SOCIEDAD INDUSTRIAL:

Las sociedades con estructura social moderna.  
Se caracteriza por el uso de fuentes de energía  
externas.



# SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN :

Las tecnologías facilitan la creación, distribución y manipulación de la información y juegan un papel esencial en las actividades sociales, culturales y económicas.

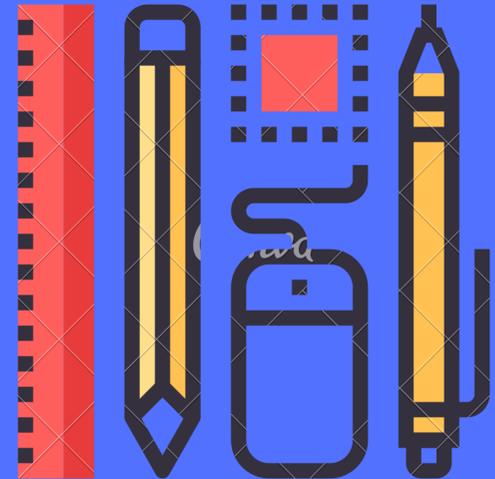
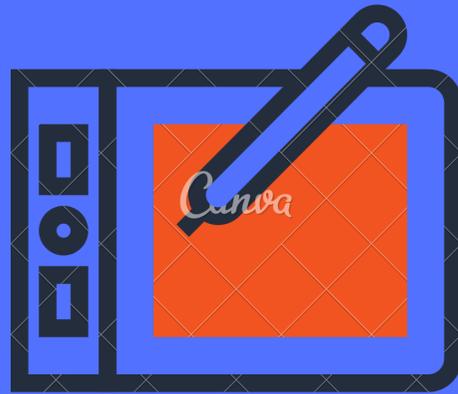




# La evolución de la tecnología

Durante todos estos siglos las personas hemos tratado de usar fuerzas y artefactos de diferente tipo para realizar los trabajos, o para hacerlos más rápidos.

Hoy os vamos a presentar desde el ábaco hasta los ordenadores.



# EL ÁBACO

- 5000 años atrás, babilonia
- Realiza complejos cálculos aritméticos
- Precursor de la calculadora digital moderna



# EL RELOJ CALCULADOR

- John Napier (1550-1617) creador
- Este descubrimiento facilitó notablemente las operaciones con los números arábigos



# PRIMERA TABLA DE MULTIPLICAR

- Wilhelm Schickard, Alemania, 1623. Creador
- Incorpora los logaritmos de Napier



# LA PASCALINA

- Blaise Pascal (1642)
- podía manejar sumas y restas



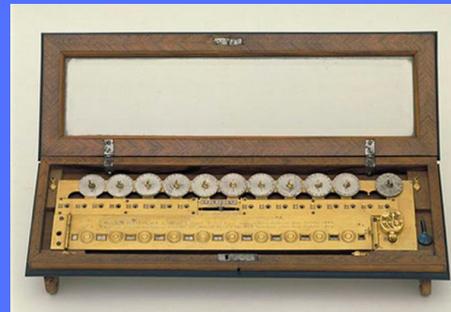
# LOS TRES INVENTOS DE SAMUEL MORLAND

- Samuel Morland (1625). Para realizar cálculos:

Calculos trigonométricos



Máquina de multiplicar



Sumadora mecánica



# LA RÉPLICA

Gottfried Leibniz (1694)



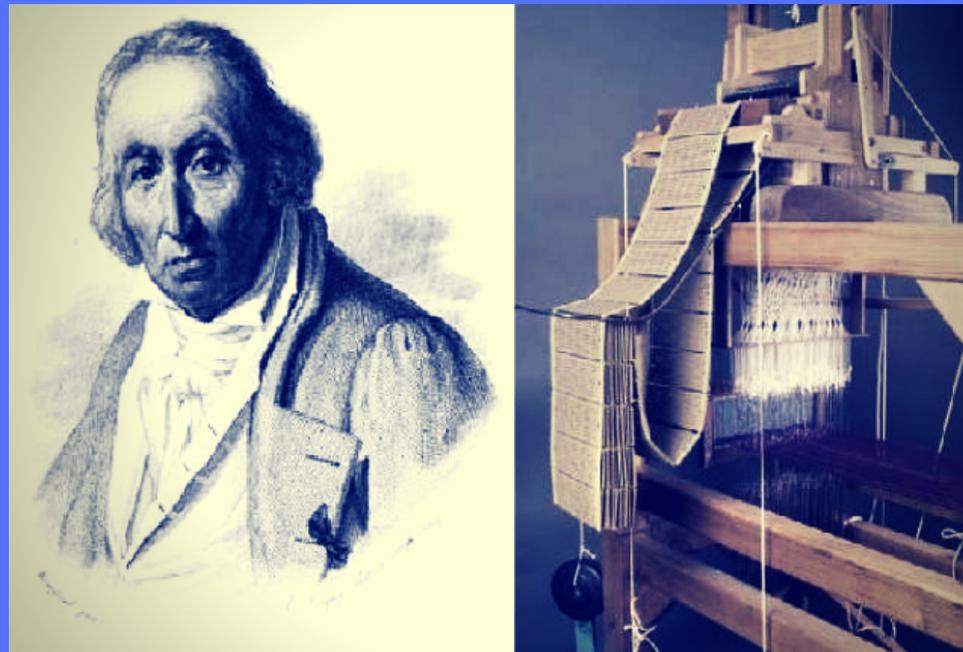
Derivada de la pascalina

Manejaba la multiplicación y la división hasta 12 dígitos



# EL TELAR

- Jean Marie Jacquard (1805)
- Esto formó la base de los lenguajes de programación



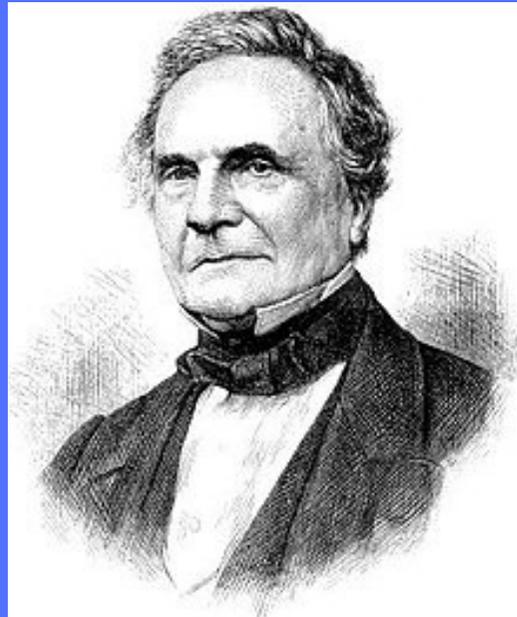
# EL ARITHMOMETER

- Charles Xavier Thomas de Colmar (1822)
- Calculadora mecánica
- Práctica, fácil de usar y portátil



# MÁQUINA ANALÍTICA

- Charles Babbage (1822)
- Sólo se realizó una parte
- Principio de la computadora



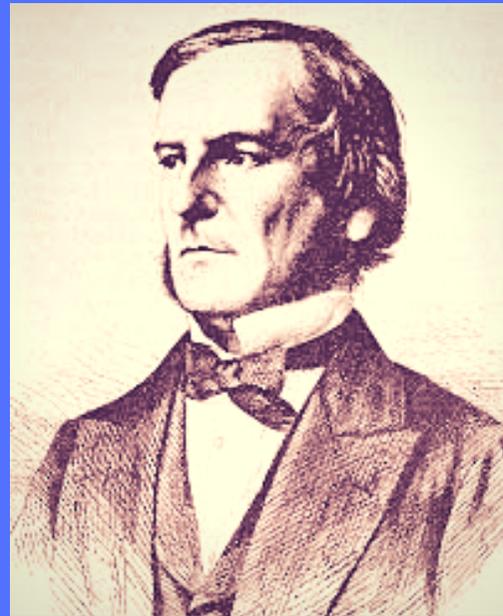
# PRIMERA PROGRAMADORA

Augusta Ada King, Condesa de Lovelace, fue una matemática británica. Describió la máquina analítica de Charles Babbage, es considerada como la primera programador.



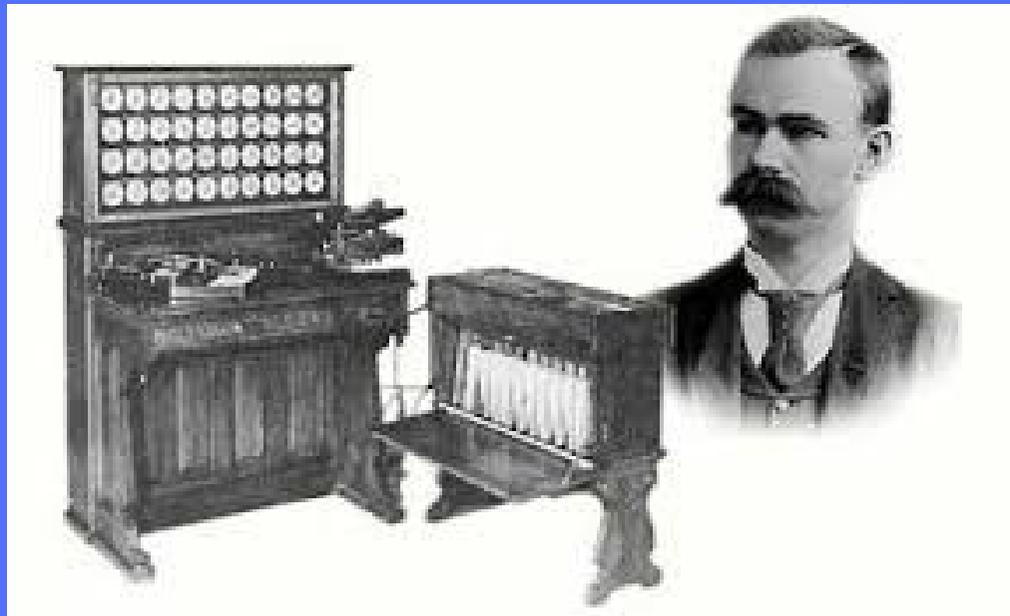
# SISTEMA DE LÓGICA SIMBÓLICA

- George Boole (1854)
- Todo pensamiento puede ser codificado en un sistema con dos estados (verdadero / falso).



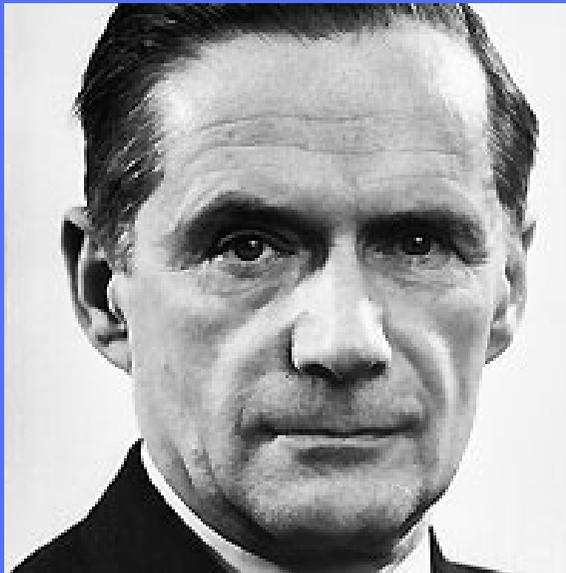
# EL TABULADOR ELECTROMECAÁNICO

- Herman Hollerith (1884)
- Logró hacer el censo estadounidense de 1890



# LA PRIMERA CALCULADORA

- 1892, Otto Steiger
- Realizaba rápidamente las cuatro operaciones fundamentales



# LA MÁQUINA DE TURING.

- J.936 Alan Mathison Turing. Considerado uno de los padres de la ciencia de la computación siendo el precursor de la informática moderna
- Formalización de los conceptos de algoritmo y computación



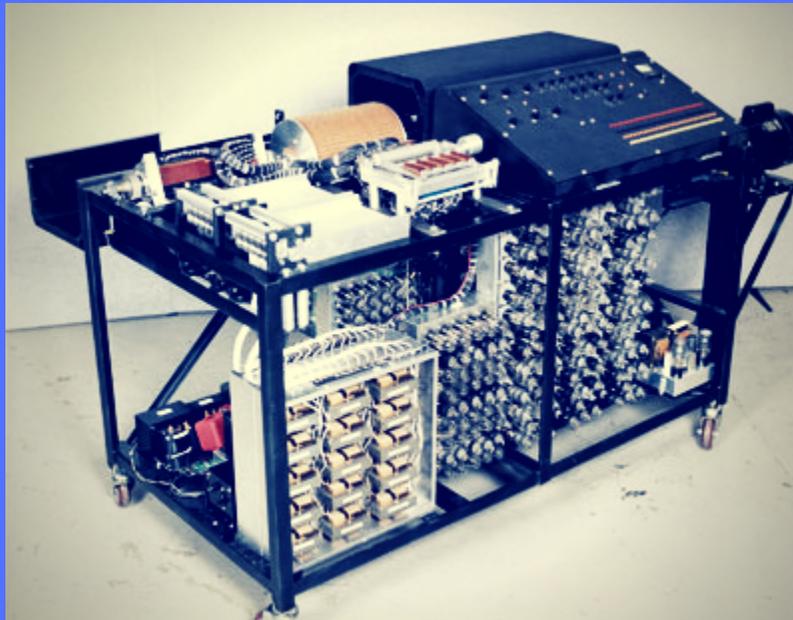
# EL IBM

- 1943, conocido como Harvard Mark I o Mark I
- Construido en la Universidad de Harvard por Howard H
- Primer ordenador completamente automático



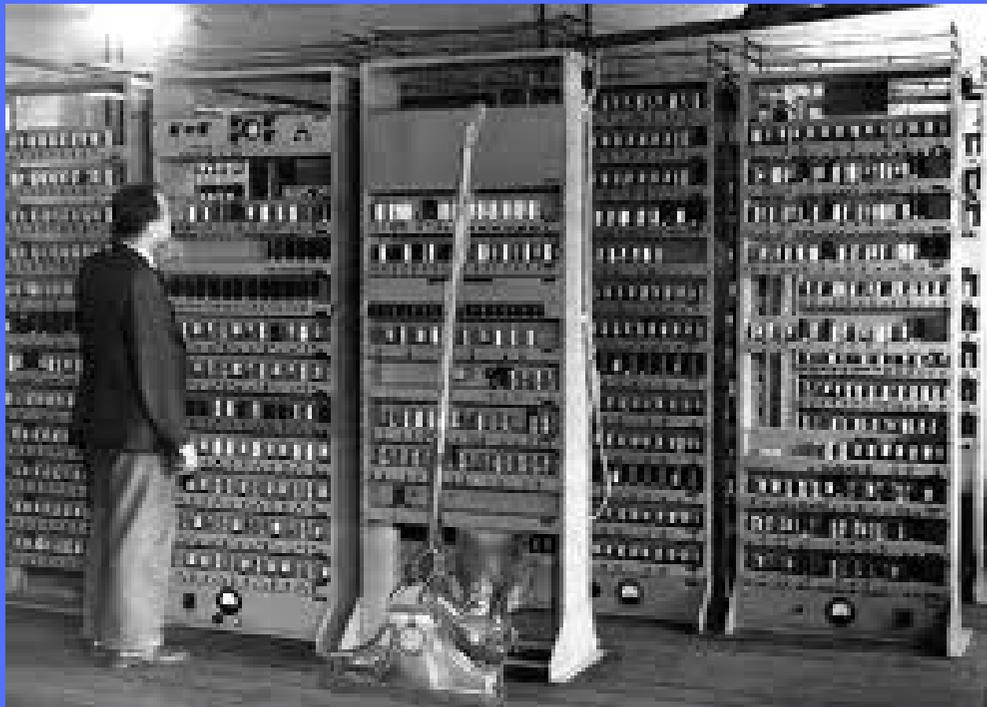
# LA PRIMERA CALCULADORA BINARIA

- En 1.941 John Atanasoff y Clifford Berry
- Primera máquina para usar el álgebra de Boole.



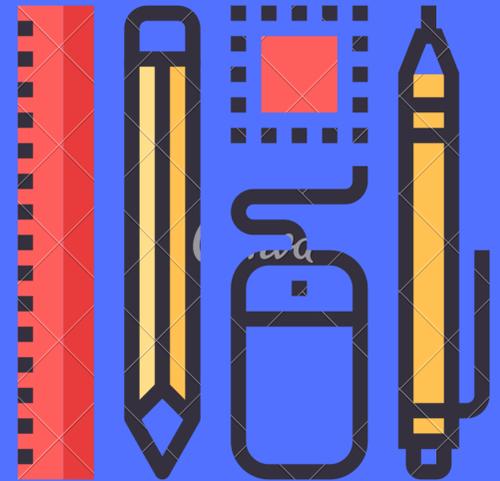
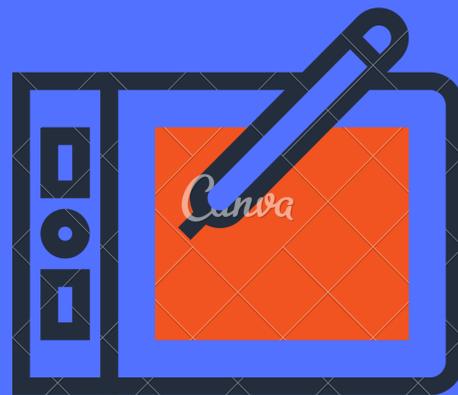
# PROGRAMA INFORMÁTICO

- En 1.945 John Von Neuman
- Se llamó EDVAC



# La Evolución de los Ordenadores

Las computadoras han ido evolucionando desde su creación, pasando por diversas generaciones, desde 1946 hasta la actualidad.



# GENERACIONES

## LA 1ª GENERACIÓN: (1946-1956)

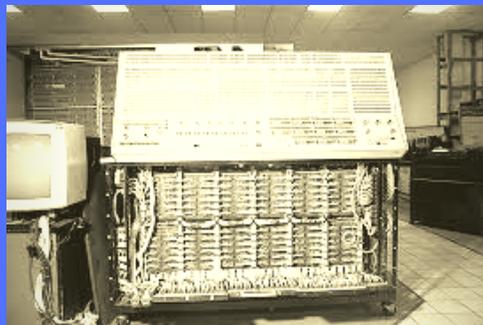
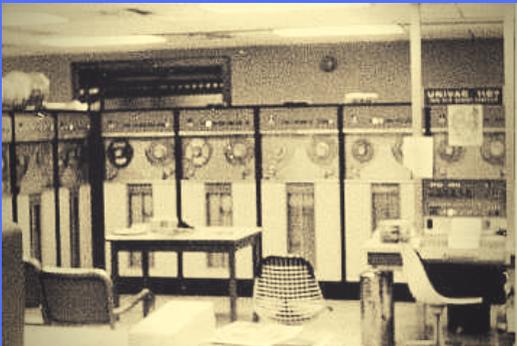
En esta generación había una gran desconocimiento de las capacidades de las computadoras.

## LA 2ª GENERACIÓN: (1957-1963)

Se dieron avances respecto a la 1ª generación, como por ejemplo surgieron las minicomputadoras.

## LA 3ª GENERACIÓN: (1964-19581)

Destaca sobretodo por el desarrollo de circuitos integrados y porque surge la multiprogramación.



# GENERACIONES

## LA 4ª GENERACIÓN: (1982-1989)

En esta generación nacen las computadoras personales, las cuales influyen sobre la Revolución Informática.

## LA 5ª GENERACIÓN: (1990-1999)

Gran avance en el que cobra importancia Internet y las Páginas Web.

## LA 6ª GENERACIÓN: (2000-?)



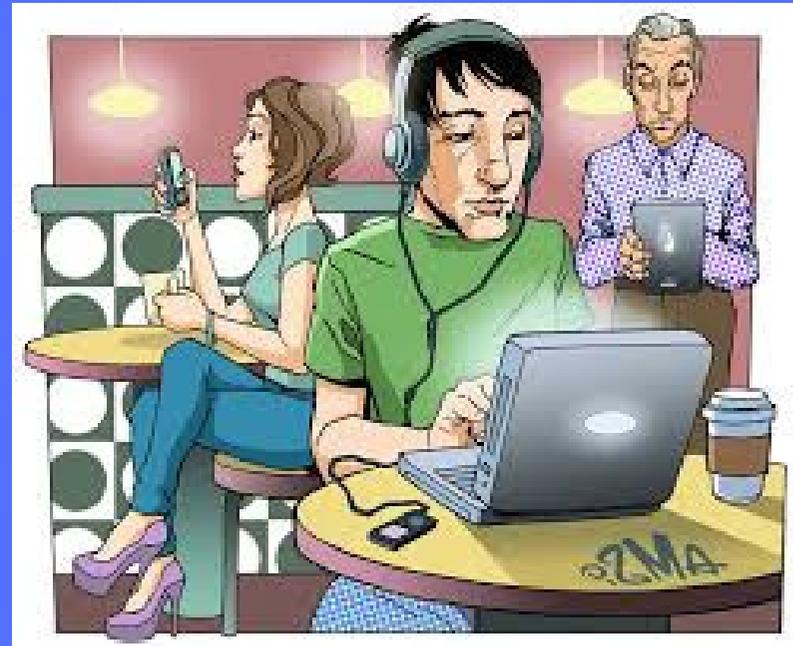
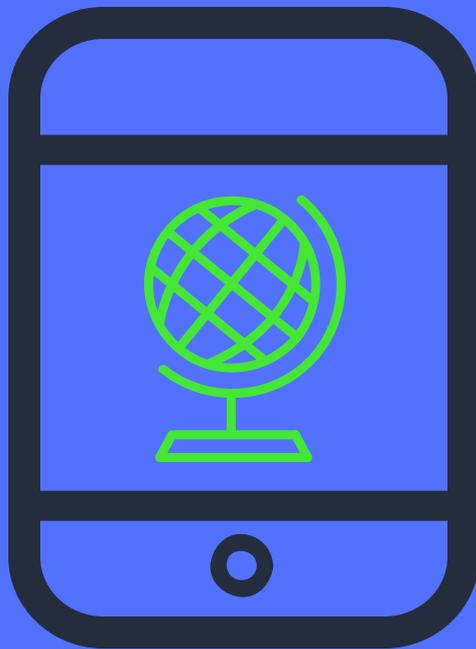
# Consecuencias Sociales

La tecnología responde a las demandas sociales, aunque a veces no sea lo más benéfico para la sociedad, con un impacto claramente negativo,



# LA BRECHA DIGITAL

Separación que existe entre las personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las TIC, como una parte rutinaria de su vida

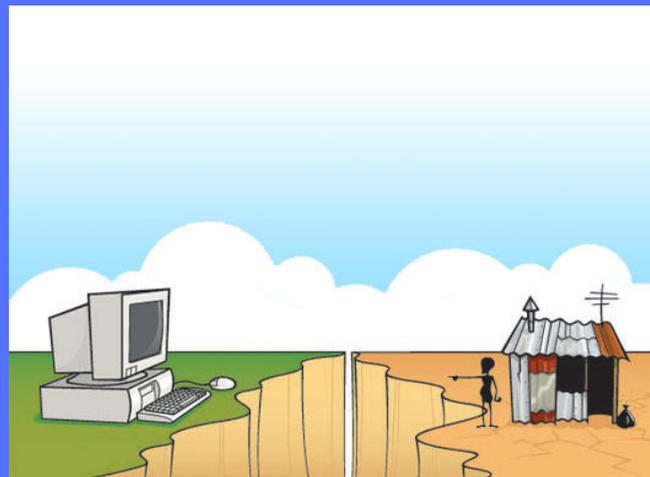


# LA IDEA DE LA BRECHA DIGITAL

Distancia existente entre grupos sociales respecto al acceso y la utilización de las tecnologías de la información y comunicación (TIC)

Puede producirse por cuestiones económicas, sociales o geográficas

Esta brecha digital genera una desigualdad de oportunidades: sin acceso a la tecnología, no es posible hacer uso de la información para generar nuevos conocimientos.



# LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL

La adquisición de una serie de destrezas básicas de manejo de equipos y programas

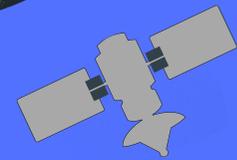


# LA ADICCIÓN

"Enfermedad del siglo XXI", cuando no eres capaz de salir de casa sin tu dispositivo móvil. En la actualidad la mayoría de los jóvenes contraen esta enfermedad aunque no sean conscientes de esto. Lo peor es que cada vez antes los niños cogen dispositivos electrónicos antes.



La media está en 5 años



FIN