

Repasemos un poco...

A lo largo del tiempo, las computadoras han evolucionado y continúan haciéndolo. Sin embargo, no es frecuente que nos preguntemos cuándo surgieron, por qué motivos y qué condiciones motivaron su desarrollo. Nuestra representación habitual de lo que es una computadora se limita, en general, a las de escritorio y las portátiles. Sin embargo, hay muchos otros artefactos de uso cotidiano que también son computadoras o las contienen, por ejemplo, los teléfonos inteligentes, los lavarropas y los hornos de microondas.

Responde:

¿Por qué se inventaron las computadoras?

2. Completá la tabla con cinco tareas que realices con un teléfono inteligente. Además, describí con qué herramientas se hacían antes de contar con estos teléfonos:

Tareas que realizas con el teléfono inteligente	Otra herramienta para realizar la misma tarea

3. Observa tu celular y responde:

a. ¿Todas las aplicaciones que están en tu teléfono están desde el primer día?

b. ¿Cómo se hace para instalar las que no vienen en el teléfono?

c. ¿Se pueden sacar del teléfono?

EL SOFTWARE

El *software* es el conjunto de componentes lógicos que forman parte de un sistema de computación. En general, podemos pensar que es todo aquello de una computadora que es intangible. Por ejemplo, las aplicaciones de los teléfonos son componentes de *software*.



Respondé las preguntas y analizá algunas diferencias entre el software y el hardware.

a. ¿Quiénes crean software? ¿Qué hace falta para hacerlo?

b. ¿Cualquiera puede crear hardware? ¿Qué hace falta para hacerlo?

c. ¿Todos los programas son gratuitos?

EL HARDWARE

El *hardware* de una computadora es el conjunto de todos sus componentes físicos. Es decir, aquellos que podemos tocar. Algunos ejemplos son las pantallas, las cámaras, los micrófonos, etc.



d. ¿Hay hardware gratuito?

e. ¿Es complicado instalar programas?

f. ¿Es fácil armar un teléfono inteligente?

CON SU PERMISO...

Muchas aplicaciones requieren permisos para poder acceder a distintos componentes de una computadora. Por ejemplo a la cámara de fotos de un teléfono inteligente, a nuestra ubicación, etc. Si algo nos genera dudas, ¡siempre podemos decir que no!

