



Nombre del docente: **MsC. Guiselle Herrera Zúñiga**

Taller Exploratorio: Oficina Moderna

Guía # 1

Subárea: Digitación Computacional

Unidad de estudio: Evolución del Equipo

Nivel: **Noveno**

Horario de atención: **Presencial**

Centro educativo: **CTP de la SUIZA**

Escenario: 1 (☒) 2 (☐) 3 (☐) 4 (☐)

Período establecido para el desarrollo de la guía:

Del 01 al 12 de Marzo del 2021

II Parte. Planificación Pedagógica

Espacio físico, materiales o recursos didácticos que voy a necesitar: (Importante considerar la situación de cada uno de los estudiantes)	Lapiceros, lápiz, computadora, calculadora, audífonos y cuaderno, material de reciclaje, herramientas tecnológicas
Indicaciones generales:	Todo el material se le hace llegar a los estudiantes por medio de teams, whatsapp, físico o correo donde luego es revisado en la clase virtual por medio de Teams, las tareas o trabajos son devueltos por whatsapp, teams o en físico para ser revisados.

Detalle de la planificación de las actividades que realiza el estudiante.

Resultado (s) de aprendizaje/Objetivo (s):

- 1.Reconocer el proceso histórico de la máquina de escribir hasta la computadora, para comprender la evolución del equipo.
- 2.Aplicar normas para el buen cuidado del equipo

Actividades de aprendizaje para la implementación de la mediación pedagógica en educación combinada	Ambiente de Aprendizaje	Evidencias
---	-------------------------	------------



<p>Construcción/Aplicación: Se explica las características de la máquina de escribir y la computadora en su proceso evolutivo y presenta un informe escrito sobre la investigación de las maquinas utilizadas en su comunidad</p> <p>Organiza el lugar de trabajo, considerando aspectos como el espacio físico y otros</p>	<p>Hogar () Centro educativo (X)</p>	<p>Tipo:</p> <p>() Conocimiento</p> <p>_____</p> <p>() Desempeño</p> <p>_____</p> <p>(X) Producto</p> <p>_____</p>
--	--	---

Instrumento de Evaluación de las Evidencias

Evidencia

Elabora adecuadamente un dibujo de la máquina de escribir
Elabora adecuadamente un dibujo de la computadora



Evolución de la máquina de escribir, hasta la computadora.

Máquina de escribir.

Historia..

En 1833 Xavier Progin inventó una máquina que incorporaba el uso para cada letra o símbolo, de líneas de linotipia separadas y accionadas por palancas separadas.

La primera máquina se registró en Estados Unidos por William Austin Burt, en 1829, ésta fue llamada "tipógrafo".

En 1843 por el inventor estadounidense Charles Grover Thurber construyó la primer maquina con el "método de espaciado" que consistía en que el rodillo que contiene la máquina se mueve horizontalmente generando el espaciado entre las lineas.

En 1856 varios inventores intentaron crear una máquina especialmente para ciegos, las impresiones debian ser grabadas en relieve, para que los mismos las pan leer. La disposición del teclado de esta máquina era semejante a las teclas blancas y negras de un piano.

En 1873 E. Remington and Sons, fabricaron el primer modelo industrial.



El papel se sujetaba en un carro entre un rodillo y un pequeño cilindro; el carro recorría la distancia de un espacio para cada letra. Éste volvía a la derecha por medio de una palanca, que servía también para girar el rodillo a un espacio de una línea mediante una carraca y un trinquete.

Esta máquina solo escribía con mayúscula.

En 1873 la máquina tenía casi todas las características de la máquina moderna. Teniendo un movimiento de mecanismo de escape y se movía de forma automática después de cada impresión

La máquina de escribir es un "aparato" electrónico, conformada por teclas, las mismas al oprimirlas se visualizan en el papel que contiene la máquina.

Quien realiza esta actividad es llamado mecanógrafo.

Todos los documentos eran realizados en forma manuscrita, por ende esta herramienta comenzó a ser indispensable.

Partes de la máquina de escribir..

A partir de 1925 se comienzan a utilizar las máquinas eléctricas, una ventaja que ésta trae es que el operador puede escribir rápidamente y con menos fatiga. Por otro lado otra ventaja importante es que la impresión, o presión, de cada letra es completamente uniforme.

La computadora.

Es un dispositivo de salida que muestra datos, o información.



Existe mucha variedad de monitores, pero la función es siempre la misma.

Permite producir una copia de textos, de imágenes, etc. imprimiendo en un papel esa copia que ordenaste hacer.

Máquina electrónica que procesa información; numérica, alfanumérica.

Ésta es mucho más veloz, puede realizar tareas muy diversas, de acuerdo a las posibilidades que brinde los lenguajes de programación y el hardware.

Una gran ventaja que tiene esta nueva tecnología es que puedes modificar, mientras que en las máquinas antiguas no; además también existe la corrección de errores, ya sean de ortografía, de sintaxis o gramática..

Entre 1880 y 1890, en Estados Unidos se introdujeron dos tipos de máquinas de escribir, que no utilizaban el sistema de línea de linotipia.

Una fue la máquina de rueda (máquina Blickensderfer).

En 1880 se introduce la máquina Hammond

- Tabulador: mecanismo que permite colocar los márgenes a una distancia regular.
- Armazón: pieza o conjunto de piezas del esqueleto de la máquina.
- Timbre marginal: avisa cuando se llega al borde del margen.



- Teclado: conjunto ordenado de teclas de una máquina.
- Palanca de carro libre: palanca para cambiar de líneas y pasar al otro borde del margen.
- Carro: pieza de la máquina en la que va el rodillo con el papel, que se desplaza de un lado a otro.
- Guía tipos: levanta la cinta para que los tipos impriman el papel.
- Rodillo: pieza cilíndrica de metal y giratoria que forma parte de diversos mecanismos.
- Espaciador: tecla que sirve para dejar espacios en blanco.
- Tecla de retroceso: para retroceder en el texto y corregir errores cometidos.
- Tecla marginal o saltador marginal: permite sortear los márgenes y más comúnmente el margen derecho.
- Teclas de cambios de mayúsculas: para escribir solamente la inicial de una palabra con letras mayúsculas.
- Fijadora de mayúsculas: mecanismo a la altura de la fila guía y cuya pulsación produce automáticamente el mantenimiento de la tecla de cambios de mayúsculas abajo en forma fija.
- Palanca para rotar el rodillo: para pasar el rodillo de un borde de un margen al otro
- Cinta entintada: permite imprimir sobre el papel las teclas pulsadas.

Aparato de uso manual, utilizado como entrada o control de datos. Se utiliza con una mano detectando así su movimiento, reflejándose habitualmente a través de un puntero o flecha en el monitor.

Disco duro:

Unidad de Estado Sólido:

Vol XCIII, No. 311



Teclado:

Monitor:

Tiene su origen en los teletipos y las máquinas de escribir eléctricas, se utiliza para la introducción de órdenes y datos en una computadora.

A diferencia de las máquinas de escribir, se le implementó la zona alfanumérica.

Altavoces:

Impresora:

Se utilizan para escuchar sonidos emitidos por la computadora, ejemplo: música.

Ratón o mouse:

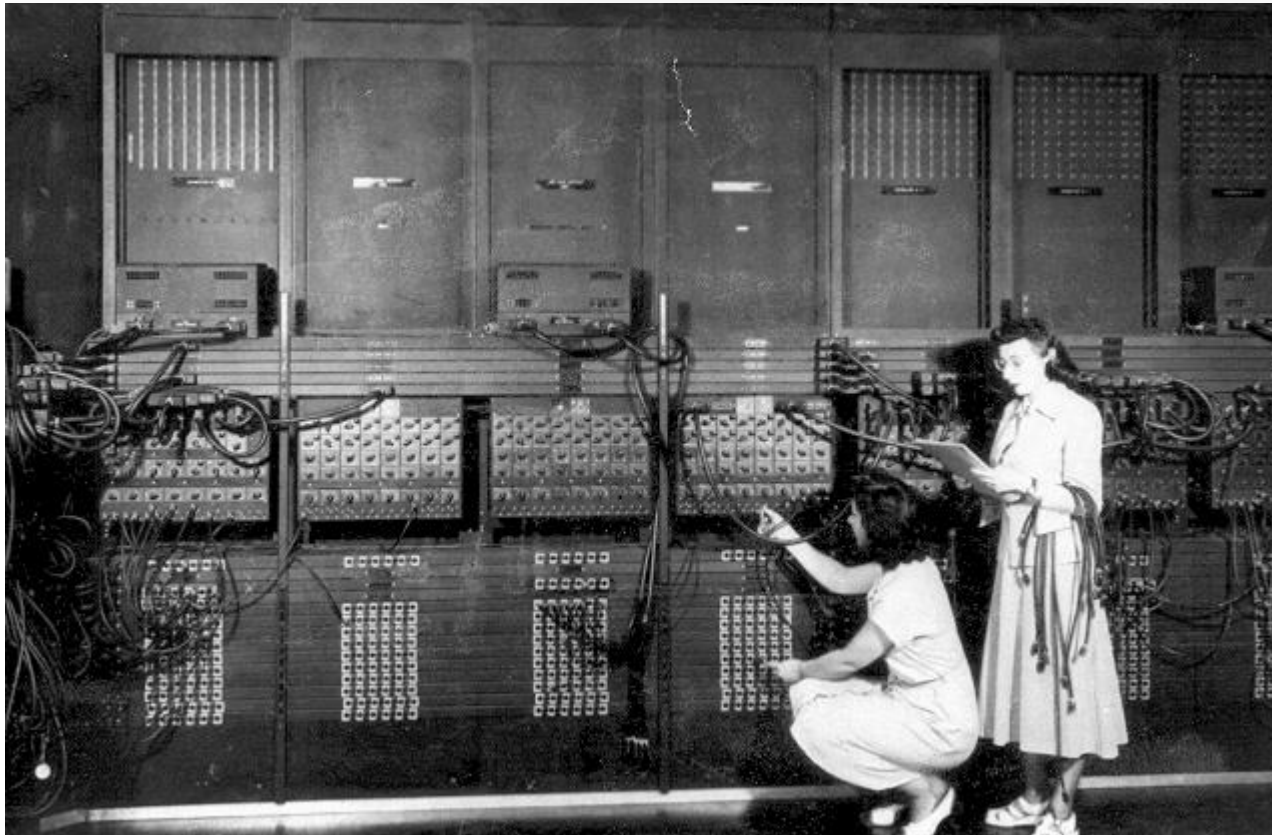
Reside el Sistema operativo de la computadora. En éste se almacenan los datos del usuario.

Es un sistema de memoria no volátil. Está formado por varios chips de memoria NAND Flash en su interior unidos a una controladora que gestiona todos los datos que se transfieren.



PRIMERAS GENERACIONES DE LA COMPUTAORA

Primera generación: tubos de vacío (1940-1956)



Los primeros sistemas informáticos usaban tubos de vacío para los circuitos y tambores magnéticos para la memoria, estos equipos a menudo eran enormes, ocupando salas enteras. Además eran **muy costosos de operar** además de utilizar una gran cantidad de electricidad, los primeros ordenadores generaban mucho calor, que a menudo era la causa de un mal funcionamiento.

Los ordenadores de primera generación se basaban en el **lenguaje de máquina**, el lenguaje de programación de nivel más bajo, para realizar operaciones, y **solo podían resolver un problema a la vez**. A los operadores les tomaría días o incluso



semanas establecer un nuevo problema. **La entrada de los datos se basó en tarjetas perforadas y cinta de papel, y la salida se mostró en las impresiones.**

UNIVAC y ENIAC son ejemplos de dispositivos informáticos de primera generación. El UNIVAC fue el primer ordenador comercial entregada a un cliente comercial, la Oficina del Censo de los Estados Unidos en 1951.

Segunda generación: transistores (1956-1963)

El mundo vería que **los transistores reemplazan los tubos de vacío en la segunda generación** de ordenadores. El transistor fue inventado en Bell Labs en 1947, pero no se vio un uso generalizado hasta finales de la década de 1950. **El transistor era muy superior al tubo de vacío, lo que permitía que los ordenadores se volvieran más pequeños, más rápidos, más baratos, más eficientes energéticamente y más confiables** que sus antecesores de primera generación. Aunque el transistor aún generaba una gran cantidad de calor, fue una gran mejora con respecto al tubo de vacío. **Los ordenadores de segunda generación aún dependían de tarjetas perforadas para la entrada y copias impresas para la salida.**

Estos equipos pasaron del lenguaje de máquinas binarias crípticas a lenguajes simbólicos o de ensamblaje, lo que permitió a los programadores especificar instrucciones en palabras. Los lenguajes de programación de alto nivel también se estaban desarrollando en este momento, como las primeras versiones de **COBOL y FORTRAN**. Estos fueron también los primeros ordenadores que almacenaron sus instrucciones en su memoria, que pasaron de un tambor magnético a una tecnología de núcleo magnético. Los primeros ordenadores de esta generación fueron desarrollados para la industria de la energía atómica.

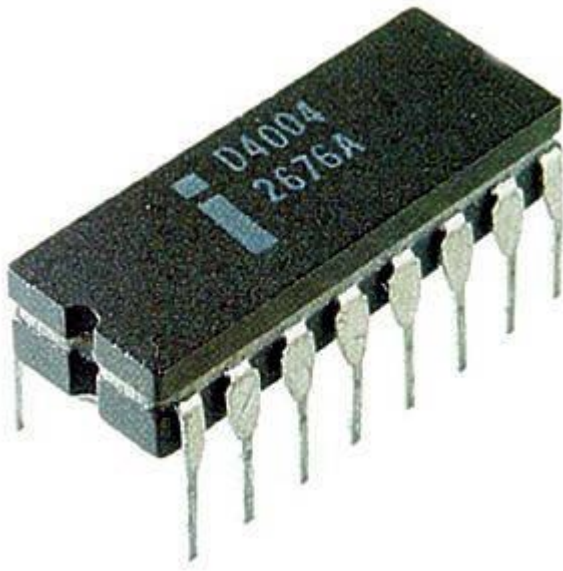
Tercera Generación: Circuitos Integrados (1964-1971)



El desarrollo del circuito integrado fue el sello distintivo de la tercera generación de ordenadores. Los transistores fueron miniaturizados y colocados en chips de silicio, llamados semiconductores, que aumentaron drásticamente la velocidad y la eficiencia.

En lugar de tarjetas perforadas e impresiones, los usuarios interactuaron a través de teclados y monitores, e interactuaron con un sistema operativo, lo que permitió que el dispositivo ejecutara muchas aplicaciones diferentes a la vez con un programa central que monitoreaba la memoria. Por primera vez se hicieron accesibles para una audiencia masiva, porque eran más pequeños y más baratos que sus predecesoras.

Cuarta generación: microprocesadores (1971-presente)



El microprocesador trajo la cuarta generación de ordenadores, ya que miles de circuitos integrados se construyeron en un solo chip de silicio. Lo que en la primera generación llenaba una habitación entera, ahora cabía en la palma de la



mano. El chip **Intel 4004**, desarrollado en 1971, **ubicó todos los componentes, desde la unidad de procesamiento central y la memoria hasta los controles de entrada / salida, en un solo chip.**

En 1981, IBM presentó su primer ordenador para el usuario doméstico, y en 1984, Apple presentó el Macintosh. A medida que se volvieron más poderosos, pudieron vincularse entre sí para formar redes, lo que finalmente condujo al desarrollo de Internet. Los ordenadores de cuarta generación también vieron el **desarrollo de GUI, el ratón y dispositivos de mano.**

Quinta generación: inteligencia artificial (presente y más allá)

Los dispositivos informáticos de quinta generación, basados en inteligencia artificial, aún están en desarrollo, aunque hay algunas aplicaciones, como el reconocimiento de voz, que se están utilizando en la actualidad. El uso de procesamiento paralelo y superconductores está ayudando a hacer realidad la inteligencia artificial. **La computación cuántica y la nanotecnología molecular cambiarán radicalmente la cara de las computadoras en los años venideros.** El objetivo de la computación de quinta generación es desarrollar **dispositivos que respondan al aporte del lenguaje natural y que sean capaces de aprender y autoorganizarse**