

TRABAJO PRÁCTICO Nº1 DE INFORMATICA

“Cassette”

AÑO: 2132

LUGAR: aula de cibernética

PERSONAJE: un niño de 9 años.

Se llama Blas. Por el potencial de su genotipo ha sido escogido para la clase Alfa. O sea que, cuando crezca, pasará a integrar ese medio por ciento de la población mundial que se encarga del progreso.

Entretanto, lo educan con rigor. La educación, en los primeros grados, se limita al presente: que Blas comprenda el método de la ciencia y se familiarice con el uso de los aparatos de comunicación. Después, en los grados intermedios, será una educación para el futuro: que descubra, que invente. La educación en el conocimiento del pasado todavía no es materia para su clase Alfa: como mucho le cuentan una que otra anécdota de la historia de la tecnología.

Está en penitencia. Su tutor lo ha encerrado para que no se distraiga y termine el deber de una vez. Blas sigue con la vista una nube que pasa. Ha aparecido por la derecha de su ventana y muy airosa se dirige hacia la izquierda. Quizás es la misma nube que otro niño, antes que el naciera, siguió con la vista en una mañana como ésta y al seguirla pensaba en un niño de una época anterior que también la miró y en tanto la miraba creía recordar a otro niño que en otra vida... Y la nube ha desaparecido. Ganas de estudiar, Blas no tiene. Abre su cartera y saca, no el dispositivo calculador, sino un juguete. Es un cassette.

Empieza a ver una aventura de cosmonautas. Cambia y se pone a escuchar un concierto de música estocástica. Mientras ve y oye, la imaginación se le escapa hacia aquellas gentes primitivas del siglo XX a las que justamente ayer se re rió el tutor en un momento de distracción. ¡Cómo se habrán aburrido sin ese cassette!

- Allá, en los comienzos de la revolución tecnológica –había comentado el tutor – los pasatiempos se sucedían como lentos caracoles. Un pasatiempo cada cincuenta años: de la pianola a la grabadora, de la radio a la televisión, del cine mudo y monocromo al cine parlante y policromo. ¡Pobres! ¡Sin este cassette cómo se habrán aburrido!...

Blas en su vertiginoso siglo XXII, tiene a su alcance miles de entretenimientos. Su vida no transcurre en una ciudad sino en el centro del universo. El cassette admite los más remotos sonidos e imágenes; transmite desde satélites que viajan por el sistema solar; emite cuerpos en relieve; permite que él converse, viéndose las caras con un colono de Marte; remite sus preguntas a una máquina computadora cuya memoria almacena datos fonéticamente articulados y él oye las respuestas (voces, voces, voces, nada más que voces, pues en el año 2132 el lenguaje es únicamente oral: las informaciones importantes se difunden mediante fotografías, diagramas, guiños eléctricos, signos matemáticos). En vez de terminar el deber Blas juega con el Cassette. Es un paralelepípedo de 20 x 12 x 3 que, no obstante su pequeñez, le ofrece un variadísimo repertorio de diversiones. Sí, pero él se aburre. Esas diversiones ya están programadas. Un gobierno de tecnócratas resuelve qué es lo que debe ver y oír. Blas da vueltas el cassette entre las manos. Lo enciende, lo apaga. ¡Ah, podrán presentarle cosas para que él piense así o así! Ahora, por la derecha de la ventana, reaparece la nube. No es nube, es él, él mismo que anda por el aire. En todo caso, es alguien como él. De pronto, a Blas se le iluminan los ojos: -¿No sería posible –se dice – mejorar este cassette, hacerlo más simple, más cómodo, más personal, más íntimo, más libre, sobre todo más libre? Un cassette también portátil, pero que no dependa de ninguna energía microelectrónica: que funcione sin necesidad de oprimir botones; que se encienda apenas se lo toque con la mirada y se apague en cuanto se le quite la vista de encima; que permita seleccionar cualquier tema y seguir su desarrollo hacia delante, hacia atrás repitiendo un pasaje agradable o saltándose uno fastidioso....

Todo esto sin molestar a nadie, aunque se esté rodeado de muchas personas, pues nadie, sino quien use tal cassette, podría participar de esta. Tan perfecto sería ese cassette que operaría directamente dentro de la mente. Si reprodujera, por ejemplo, la conversación entre una mujer de la Tierra y el piloto de un navío sideral que acaba de llegar de la nebulosa Andrómeda, tal cassette la proyectaría en una pantalla de nervios. La cabeza se llenaría de seres vivos. Entonces uno percibiría la entonación de cada voz, la expresión de cada rostro, la descripción de cada paisaje... Porque claro, también habría que inventar un código de signos. No como esos de la matemática sino signos que transcriban vocablos: palabras impresas en láminas cosidas en un volumen manual. Se obtendría así una extraordinaria colaboración entre un artista solitario que crea formas simbólicas y otro artista solitario que las recrea...

- ¡Esto sí que será una despanpanante novedad! –exclama el niño – El tutor me va a preguntar: “¿Terminaste ya tu deber”? ... “No”, le voy a contestar. Y, cuando rabioso por mi desparpajo, se disponga a castigarme otra vez, izas! Lo dejo con la boca abierta: “Señor, mire en cambio qué proyectazo le traigo!” (Blas nunca ha oído hablar de su tocayo Blas Pascal, a quien el padre encerró para que no se distrajera con las ciencias y estudiase las lenguas. Blas no sabe que así como en 1632 aquel otro Blas de nueve años, dibujando con tiza en la pared, reinventó la Geometría de Euclides, él, en 2132, acaba de reinventar el Libro).

Actividad:

Leemos el cuento y respondemos:

1. ¿Quién fue Enrique Anseron?
2. ¿Qué características tiene la sociedad del futuro que se presenta en el cuento?
3. El planteo del autor, ¿es optimista o pesimista?
4. El destino del protagonista parece estar decidido desde su nacimiento. ¿Creen ustedes que es posible o deseable planificar de esa manera la vida de una persona?
5. A pesar de tener “a su alcance miles de entretenimientos”, Blas se aburre. ¿Qué han ignorado los tecnócratas y planificadores?
6. Según el cuento, en el siglo XXII el lenguaje es únicamente oral. En su opinión, ¿hay indicios en el siglo presente de una posible desaparición de la lengua escrita?
7. Para empezar a pensar... ¿Qué factores promueven la creación de nuevos elementos tecnológicos?
8. De acuerdo a este pensamiento “Me interesa el futuro porque en él voy a pasar el resto de mi vida” ¿Podrías hacer una lista de los adelantos que surgieron?
9. ¿Qué características tendría el invento de Blas?
10. ¿Con qué reconocido personaje se lo compara a Blas, no solo por su nombre, sino a causa de la situación en que se encuentra el personaje?
11. Imaginen la reacción del tutor al conocer el invento que Blas ha pensado: ¿Cómo habrá reaccionado?
12. Escriban una respuesta, un final para el cuento. De acuerdo al final que redactaron, ¿presenta una visión positiva o negativa del futuro?

TRABAJO PRACTICO N° 2 DE INFORMATICA

- 1) ¿Qué es hardware y que es software?
- 2) ¿Qué Es un board?
- 3) ¿A que hacen referencia las siglas at y atx?
- 4) ¿Qué es un procesador?
- 5) Mencione dos empresas fabricantes de procesadores
- 6) ¿Cuál es la característica fundamental que debe tener en cuenta con respecto a los procesadores?
- 7) ¿Qué tipos de memorias existen?
- 8) ¿Qué es BIOS?
- 9) ¿Cómo se llama el puerto de la impresora?
- 10) ¿Cómo se llama el puerto para el ratón y el teclado?
- 11) ¿A qué se llama zócalo y Slot y de que tipos hay en Board?
- 12) Mencione las unidades de almacenamiento
- 13) ¿Qué medidas me indican la capacidad de almacenamiento?
- 14) ¿Cómo se llaman los espacios disponibles para instalar unidades de CD/DVD?
- 15) ¿En dónde se conectan los discos duros?
- 16) ¿Qué significa la sigla USB?
- 17) ¿Para qué sirven las tarjetas de expansión?
- 18) ¿Qué clase de tarjetas alojan los zócalo PCIE de la placa madre?
- 19) ¿Cuántas unidades como mínimo deben conectarse a un aplaca madre?
- 20) ¿Qué tipos de memoria DIMM Hay?

Pueden consultar por internet