

A mi rollo con...

MI MÓVIL   
Y MIS REDES

VÍCTOR ROMERO | PEDRITA PARKER



LAROUSSE

Dirección editorial: Jordi Induráin Pons  
Edición: Emili López Tossas  
Diseño, maquetación y preimpresión: Estudio Pedrita Parker

© Víctor Romero, del texto  
© Pedrita Parker, de las ilustraciones  
© LAROUSSE EDITORIAL, S. L., 2022  
Rosa Sensat, 9-11, 3.ª planta – 08005 Barcelona  
Tel.: 93 241 35 05  
larousse@larousse.es – www.larousse.es  
facebook.com/larousse.es - @Larousse\_ESP

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes plagieren, reprodujeren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte y en cualquier tipo de soporte o a través de cualquier medio, una obra literaria, artística o científica sin la preceptiva autorización.

Primera edición: octubre 2022  
ISBN: 978-84-19250-70-4  
Depósito legal: B-15370-2022  
1E11



## ¿Qué hay detrás de mis dispositivos?

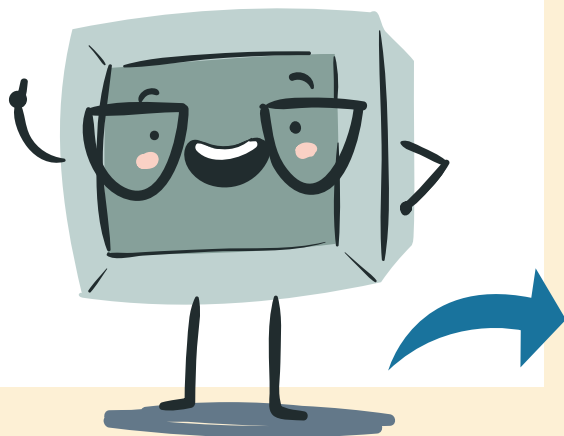


Si estás más o menos entre los 9 y los 12 años te habrás dado cuenta de que la mayoría de tus amigos ya tienen algún tipo de dispositivo conectado a Internet, por ejemplo, una tableta, un móvil, una consola o un ordenador. Seguro que tú ya has usado dispositivos desde mucho más pequeño, como el ordenador de tu madre o el móvil de tu padre, pero ahora hay algo muy distinto, ahora el dispositivo es todo tuyo, ya sea para jugar a un juego, enviarte mensajes con los amigos o para demostrar lo bien que se te da ese nuevo reto de baile.

Pero ¿qué hay detrás de estos dispositivos y de Internet?

De entrada, mucha informática, muchos chips y muchos bits, pero además hay muchas personas que como tú un día se dieron cuenta que les gustaba la tecnología y transformaron esa pasión para convertirse en ingenieros, inventores o diseñadores (es igual cómo lo llamemos), y acabaron siendo leyendas como Ada Lovelace, la madre de la informática, o Elon Musk, el genial ingeniero–emprendedor que está detrás del coche eléctrico y del plan de colonización de Marte.

De todo esto va este libro, de aprender de qué va eso de la informática e Internet, con anécdotas, historias, chistes y gamberradas. Tampoco nos olvidamos de las redes sociales, que a veces son increíbles y a veces hay que tener mucho cuidado con ellas.



# SUMARIO

<b>1. Historia y futuro de la informática y la tecnología</b>	8
1.1. ¿Qué es eso de la informática?	10
1.2. Los primeros pasos	12
1.3. La era de la válvula	14
1.4. La era del transistor	16
1.5. Analógico vs. Digital	18
1.6. La revolución digital	20
1.7. ¿Quién mató a la tienda de productos electrónicos?	22
1.8. Retrofuturismo	24
1.9. Futurismo	26
Personajes destacados	28
<b>2. La tecnología por dentro</b>	30
2.1. Binario, puerta lógica y silicio	32
2.2. Los sistemas operativos	34
2.3. Los periféricos	36
2.4. La webcam	38
2.5. Todo es un ordenador: reloj, consola, TV, etc.	40
2.6. La computación cuántica	42
2.7. La inteligencia artificial	44
<b>3. El software</b>	46
3.1. Qué es y cómo se escribe el software	48
3.2. Los lenguajes de programación	50
3.3. La profesión de programador	52
3.4. Los <i>bugs</i>	54
Sin ellas no habría software	56
<b>4. Internet: La red de ordenadores intergaláctica</b>	58
4.1. Mejor conectado	60
4.2. Militares, moteros, internet y la web	62
4.3. ¿Qué pasa cuando navegamos?	64

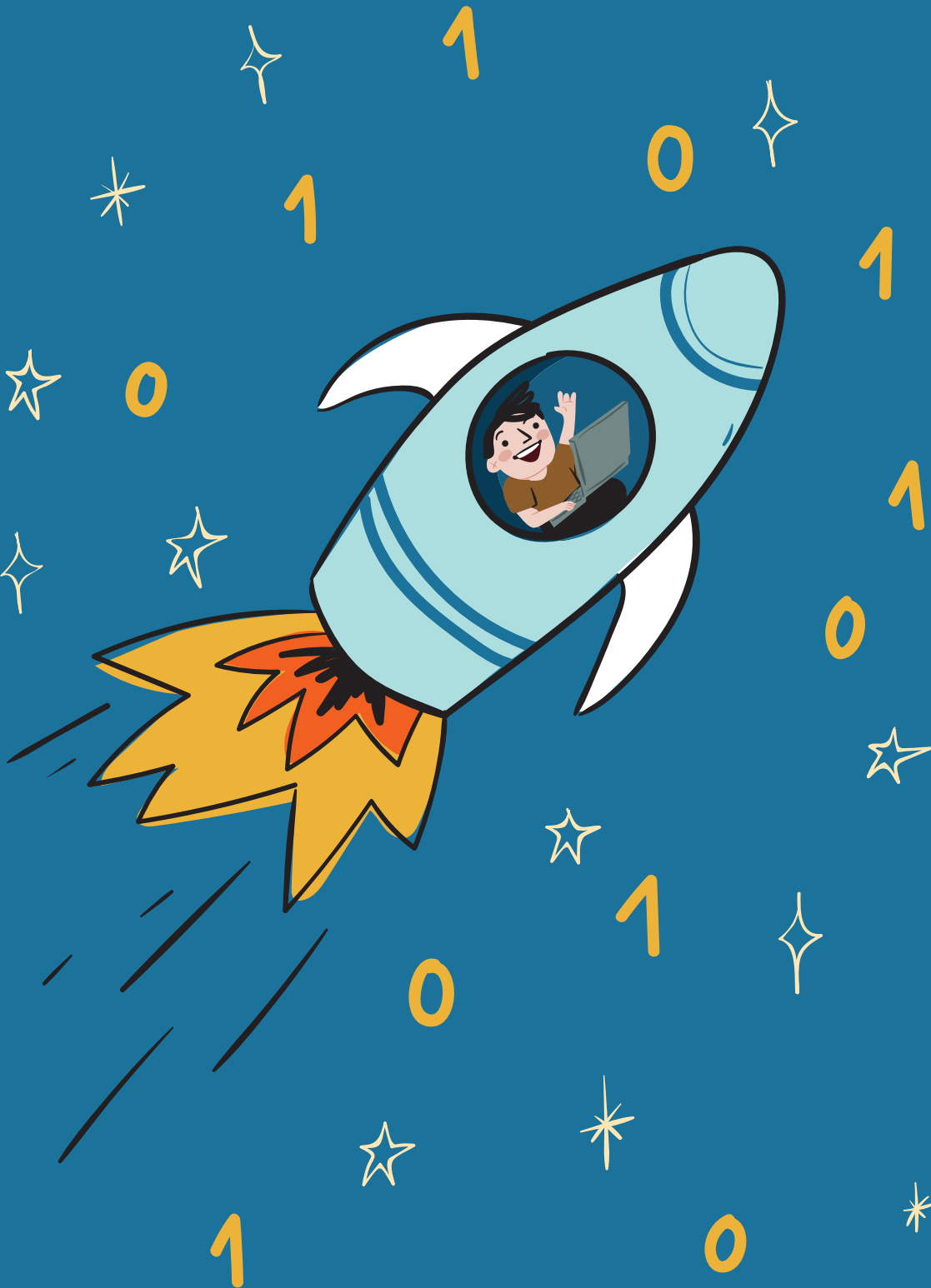
# SUMARIO

4.4. Internet es alucinante	66
4.5. El lado oscuro de internet	74
4.6. Privacidad y credibilidad	76
4.7. Curiosidades de internet	78
<b>5. Apps sociales</b>	<b>80</b>
5.1. Hablar la jerga	82
5.2. Pequeño diccionario de internet y redes sociales	84
5.3. Emoticonos y emojis	86
5.4. Una red para cada cosa	88
5.5. Poniéndonos guapos con un filtro	90
5.6. Apps sociales	92
5.7. Postureo e <i>influencers</i>	94
5.8. No sin mi tablet	96
5.9. Compartir y crear	98
Personajes destacados	100
<b>6. Videojuegos: Juego y también negocio</b>	<b>102</b>
6.1. El origen de los videojuegos	104
6.2. No todos los videojuegos son iguales	106
6.3. Los videojuegos molan	108
6.4. Los videojuegos acechan	110
6.5. Breve diccionario «gamer»	112
Creadores <i>top</i> de videojuegos	114
<b>7. El futuro</b>	<b>116</b>
7.1. Inteligencia artificial	118
7.2. Ordenadores e internet más veloces	120
7.3. El metaverso	122
7.4. Paquetes voladores y ciberdeportes	124
<b>Tus apuntes y notas</b>	<b>126</b>



# HISTORIA Y FUTURO DE LA INFORMÁTICA Y LA TECNOLOGÍA

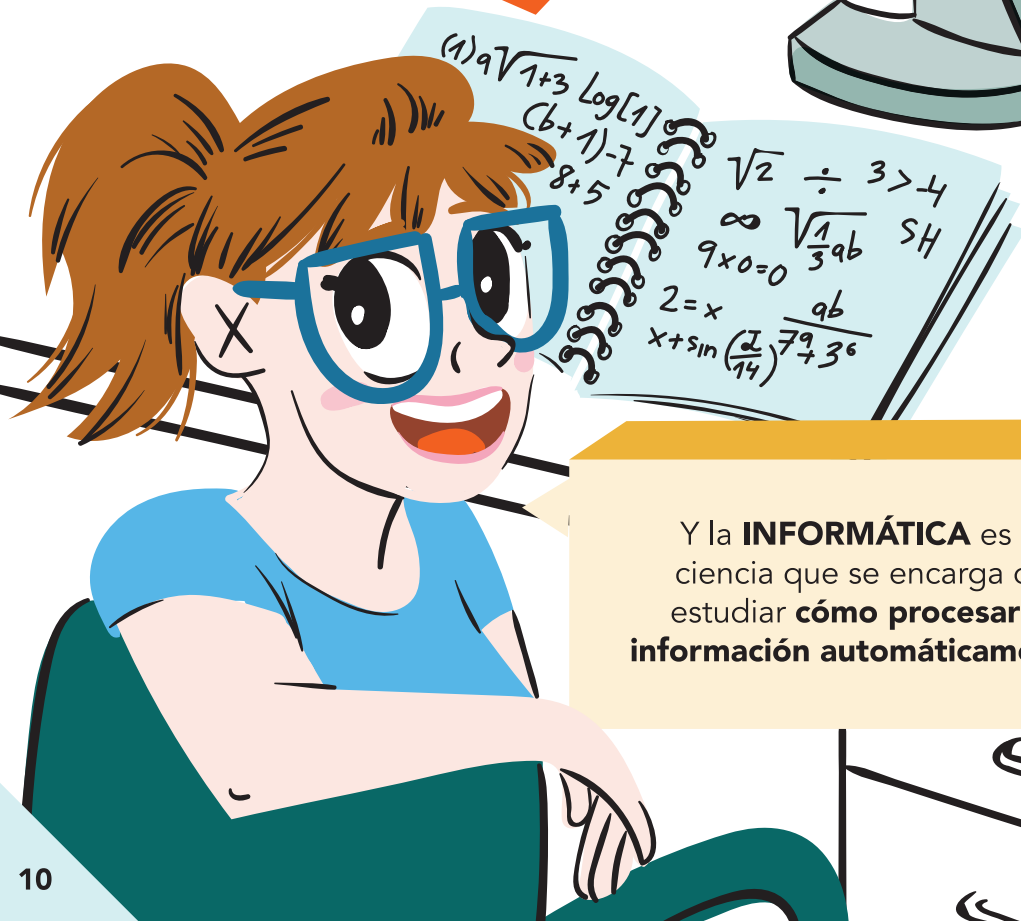
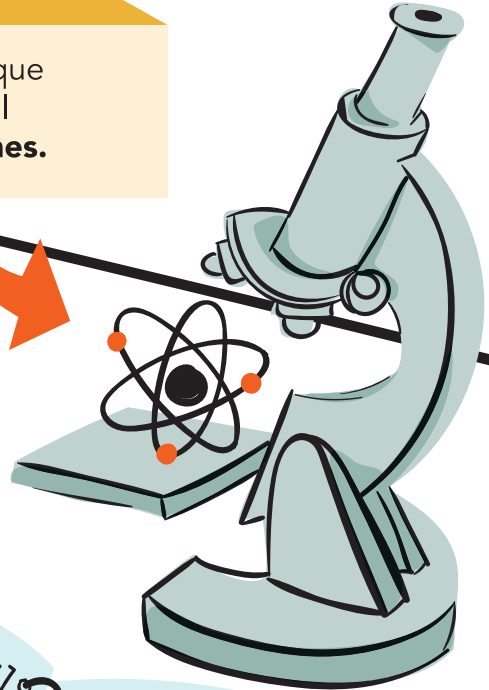




## 1.1. ¿QUÉ ES ESO DE LA INFORMÁTICA?

La **ELECTRÓNICA** es la ciencia que estudia el comportamiento y el aprovechamiento de los **electrones**.

Las **MATEMÁTICAS** estudian los **números**.



Y la **INFORMÁTICA** es la ciencia que se encarga de estudiar **cómo procesar la información automáticamente**.

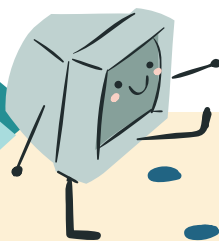


Si mis cálculos  
no fallan...  
¡va a hacer  
fresquito!



En algunos países a los ordenadores se les llama **COMPUTADORES**, porque antes de que la computación se automatizase existía una profesión que se llamaba así: **COMPUTACIÓN**. Consistía en hacer cálculos repetitivos, como por ejemplo los necesarios para saber cómo se mueven los astros o predecir el tiempo.

Los **PROGRAMADORES** crean **ALGORITMOS** que son los pasos que tiene que dar un ordenador para resolver un problema. Por ejemplo:



En un **GPS**, para salir de un laberinto y buscar el camino más corto que hay hasta un lugar.



Cuando, en un programa de dibujo, le damos a la herramienta de rellenar. En este caso estamos usando un **sencillo algoritmo llamado de inundación**, que casi literalmente inunda una forma con un color.



**Cada vez que una red social elige qué va a mostrar a cada usuario**, usa algoritmos (normalmente secretos) que tienen en cuenta el número de visualizaciones, el número de *likes*, la temática que usa, las preferencias del usuario, etc.

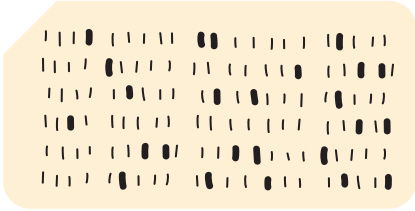
Con la suma de muchos algoritmos, conseguimos un programa informático. Por ejemplo, un procesador de textos tiene algoritmos para buscar texto, para contar palabras, para convertir el texto en algo que la impresora entienda, etc.

**Todo esto junto es un PROGRAMA.**

## 1.2. LOS PRIMEROS PASOS

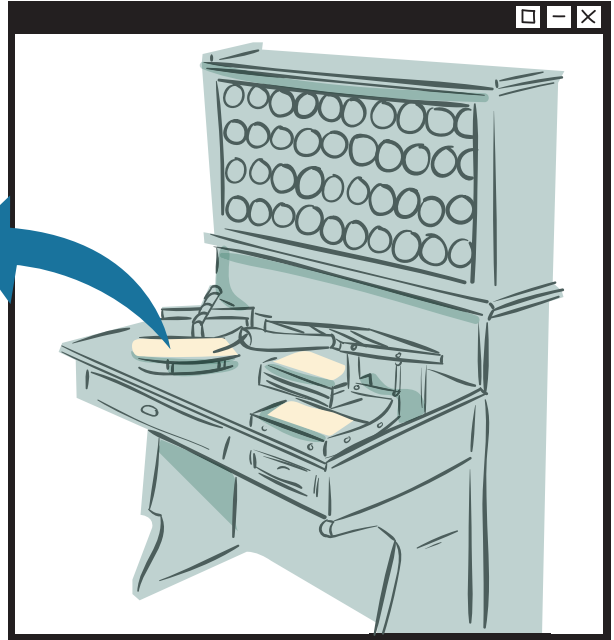
### EL PRIMER DISCO DURO

En Estados Unidos se debe hacer un censo cada diez años. En 1890 había tantos ciudadanos que para calcularlo faltaba tiempo, así que se inventó una tarjeta de papel en la que se podían hacer agujeros que representan información:



Estos **agujeros** los leía una máquina mecánica activando un mecanismo de contabilidad con unas agujas que atravesaban los agujeros.

Esto aún no era un ordenador, pero al menos **ya había una forma de almacenar datos en 1890.**



### EL ORDENADOR MECÁNICO

**Charles Babbage**, un matemático tan genial como cascarrabias, estaba tan harto de los errores de cálculo que se cometían en el siglo XIX, que llegó a diseñar un **ordenador mecánico al que llamó la máquina analítica.**

Tampoco se fiaba mucho de quién fuese a escribir en un libro los resultados de la máquina, así que **¡también inventó la impresora!**

¿cómo que cascarrabias?  
¡un respeto que soy el  
PADRE DE LA  
COMPUTACIÓN!



## LA GUERRA DE LAS CORRIENTES



**Thomas Alva Edison** no sabía en lo que se metía cuando contrató a un joven serbio que llegó con una carta de recomendación que decía: "Conozco a dos grandes hombres, y usted es uno de ellos. El otro es el joven portador de esta carta." Su nombre era **Nikola Tesla**. Su rivalidad fue tan legendaria que ha inspirado libros, películas y hasta a una compañía de coches eléctricos.

**Gracias a ellos tenemos electricidad en casa.**

## HABLAR A DISTANCIA

La esposa de **Antonio Meucci**, un inventor italiano emigrado a América, cayó enferma y debía permanecer en la cama. Ni corto ni perezoso, Antonio inventó el **teletrófono**, un sistema para hablar con su mujer sin salir de la oficina. **Alexander Graham Bell** también hizo un invento similar llamado teléfono.

**Esto dio inicio a la edad de oro de las comunicaciones.**

Sí, pero el invento era mío.

Pero qué pesadita te pones, Antonio...llevas siglos así.

La próxima vez de ja que salte el contestador, de verdad.

