

GUÍA DE APRENDIZAJE EN EL MARCO DE LA ESTRATEGIA APRENDE EN CASA**SEDE:** A **JORNADA:** Tarde**ÁREA O ASIGNATURA:** Informática **CURSO DE APLICACIÓN:** Séptimo**FECHA DE DISEÑO:** 30 de marzo**DISEÑADA Y PROPUESTA POR EL DOCENTE:** Alexander Romero**FECHAS DE DESARROLLO POR LOS ESTUDIANTES:** Segundo trimestre**ESTÁNDARES DE COMPETENCIA A FORTALECER:**

Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.

METAS DE COMPRENSIÓN:

1. Comprende la importancia de Apple en la evolución de los computadores
2. Comprende los acontecimientos más relevantes en la aparición del computador personal.

REFERENTE CONCEPTUAL: para este caso, el estudiante leerá un artículo del portal biografías y vida, posteriormente, realizará las actividades descritas a continuación.**METODOLOGÍA:**

Para el desarrollo de la actividad tendremos en cuenta lo siguiente:

Lea con atención el siguiente artículo:

***** Steve Jobs y Apple *****Tomado de *Biografías y vida*<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/jobs.htm>

Steve Jobs



(Steve Paul Jobs; San Francisco, 1955 - Palo Alto, California, 2011) Informático y empresario estadounidense. Padre del primer ordenador personal y fundador de Apple Computer, probablemente la empresa más innovadora del sector, este mago de la informática fue uno de los más influyentes de la vertiginosa escalada tecnológica en que aún vive el mundo actual, contribuyendo decisivamente a la popularización de la informática. Sus ideas visionarias en el campo de los ordenadores personales, la música digital o la telefonía móvil revolucionaron los mercados y los hábitos de millones de personas durante más de tres décadas.

Sus padres, dos estudiantes universitarios sin medios materiales para mantenerlo, entregaron al pequeño Steve en adopción al matrimonio formado por Paul y Clara Jobs (maquinista ferroviario y ama de casa, respectivamente). Desde 1961, la familia Jobs residió en la pequeña ciudad californiana de Mountain View, importante centro de la industria electrónica estadounidense. No cabe duda de que el ambiente local influyó en sus futuras inclinaciones profesionales; con apenas doce años se unió al Hewlett-Packard Explorer Club, asociación juvenil en la que los ingenieros de la compañía Hewlett-Packard enseñaban a niños y jóvenes las últimas creaciones en el terreno de la computación.

Al terminar el bachiller en el Instituto Homestead de Mountain View, Steve Jobs ingresó en la Reed College, una universidad de artes liberales radicada en Portland (Oregón), pero abandonó los estudios universitarios un semestre más tarde. En esa época coqueteó con las drogas y se interesó por la filosofía y la contracultura, llegando a viajar a la India en busca de iluminación espiritual. Tras unas prácticas en la empresa Hewlett-Packard en Palo Alto, en 1974 Jobs fue contratado como diseñador por Atari, compañía pionera de la por entonces naciente industria de los videojuegos.

Nace Apple

En aquella misma época se unió al que sería su primer socio, el ingeniero Stephen Wozniak. Jobs supo apreciar de inmediato el interés comercial del proyecto de microcomputador doméstico en que trabajaba su amigo; entre los bártulos y enseres domésticos del garaje crearon primero una imaginativa placa base y luego un computador completo, el Apple I, considerado el primer ordenador personal de la historia. En 1976, con el dinero obtenido en la venta de su furgoneta Volkswagen, fundaron la empresa Apple Computer, con sede en el garaje de la familia Jobs. Steve Jobs eligió el nombre Apple como un recuerdo de los tiempos en que trabajaba en la recolección de su fruta favorita, la manzana.

Steve Jobs 1977



El Apple II, una mejora del modelo anterior fue introducido en 1977, convirtiéndose en el primer ordenador de consumo masivo. Tras una impresionante lluvia de pedidos, Apple pasó a ser la empresa de mayor crecimiento de Estados Unidos. Tres años después, Apple salió a la bolsa con un precio de 22 dólares por acción, lo que convirtió a Jobs y Wozniak en millonarios. Steve Jobs había adquirido ya su fama de genio bifronte, magníficamente dotado para la tecnología y para los negocios: un excepcional talento creativo le había permitido tanto idear un ordenador revolucionario como triunfar en su comercialización.

Steve Jobs, John Sculley y Stephen Wozniak en la presentación del Macintosh (San Francisco, 1984)



Tras el Apple II, Jobs y Wozniak se enfrascaron en la creación del Macintosh, el primer ordenador asequible y fácil de manejar sin necesidad de saber informática: era la realización del sueño que acariciaba la industria desde la invención del primer microprocesador (1971). El lanzamiento del Macintosh en 1984 supuso un vuelco en las perspectivas del mercado. Su gran innovación fue una interfaz gráfica de diseño exquisito y amigable que simulaba una mesa de trabajo (el escritorio), y la introducción del ratón para ejecutar las funciones haciendo clic sobre las iconos, ventanas y menús de opciones que se abrían en la pantalla, lo que facilitaba grandemente la interacción entre el usuario y el ordenador: dejaba de ser necesario comprender, memorizar e introducir a través del teclado multitud de comandos esotéricos, de modo que hasta un niño podía utilizarlo. En este sentido, Jobs realizó una gran contribución a la introducción de los ordenadores personales en la enseñanza.

En 1981, el más fuerte competidor de Apple, IBM, había sacado al mercado su primer ordenador personal, copiando en buena parte las especificaciones del Apple II que la propia Apple, de forma un tanto ingenua, había hecho públicas. Con el ánimo de mantener la competitividad de su empresa, Steve Jobs decidió reclutar para la dirección de Apple al entonces presidente de la conocida multinacional de refrescos Pepsi, John Sculley, sin imaginar que éste acabaría echándole de su propia empresa. El estilo de Sculley, un ejecutivo de la vieja guardia chocaba claramente con la rebeldía y las maneras heterodoxas de Jobs.



Steve Jobs en la presentación del iPhone (2007)

--- Actividad --- Segundo trimestre

Primero, cree una línea de tiempo donde destaque al menos 8 acontecimientos importantes de la lectura anterior.

¿Qué es una línea de tiempo...? Es una representación gráfica de periodos cortos medianos o largos, los componentes de la línea de tiempo son:

1. Fecha del acontecimiento
2. Síntesis del suceso o acontecimiento,
3. Imagen alusiva al acontecimiento

¿Podemos ver algunos ejemplos?

Ejemplo 1

2. Síntesis o resumen del suceso

Ejemplo 2

3. Imagen

1. Fecha

3. Imagen

Segundo, con base a la lectura completamos el siguiente cuadro:

Palabra	Definición	Sinónimo	Dibujo
Ordenador			
Digital			
Influir			
Vertiginosa			
Macintosh			
Microcomputador			
Masivo			
Bifronte			
Esotérico			
Heterodoxas			

Fecha de entrega: ***

MEDIO DE ENTREGA: las actividades enunciadas con anterioridad podrán resolverse **en el computador o en el cuaderno** y enviadas al correo: maromerog@educacionbogota.edu.co

ACOMPañAMIENTO Y REALIMENTACIÓN, este proceso se desarrolla a través del correo electrónico y la plataforma <https://alexromerogomez.com/>

RECURSOS: para el desarrollo de esta guía didáctica se empleará el texto como recurso didáctico, específicamente el sitio web Biografías y vida

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN FAMILIA: para el trabajo en familia respondamos los siguientes interrogantes:

1. ¿Cuál es la importancia de Jobs y Apple en la evolución de la tecnología e informática?
2. ¿Cuál considera es el producto de Apple que logró mayor reconocimiento?, ¿Por qué?