

Acerca de esta versión en PDF  
y de las 5 P's



Puedes ver y descargar este experimento porque ha sido editado con licencia de “*cultura libre*” desde el convencimiento que tenemos de que la cultura ha de ser libremente compartida.

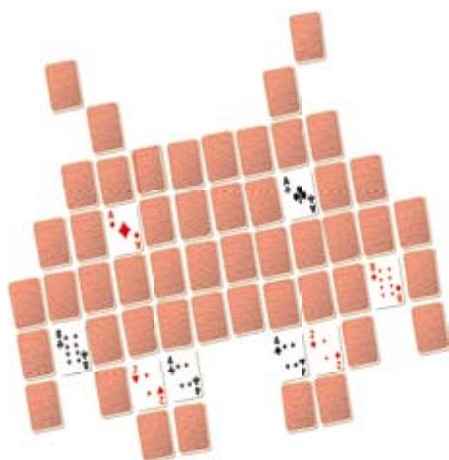
Pero también es cierto que ni el alquiler de la oficina, ni la hipoteca de quienes hemos intervenido en la elaboración de este libro, pueden ser abonados regalando PDF's

Por ello buscamos el equilibrio entre ambos propósitos. Adelante, disfruta del contenido de este volumen y comparte la información con la mayor cantidad de gente posible y, si te ha parecido útil y práctica, ayúdanos a editar más libros, entrando en la página de **A Fortiori Editorial** y comprando el libro. No te arrepentirás.

Por una cultura libre y por la dignidad de las **P**ersonas que la generamos.

A FORTIORI  
TU SELLO EDITORIAL





**PABLO GARAIZAR SAGARMINAGA**

TU SELLO EDITORIAL





Catálogo A Fortiori  
en Issue



Catálogo A Fortiori  
en PDF

Colección Ciencia Infinita, Número 2

1ª Edición: junio, 2016

Responsable de los textos: Pablo Garaizar Sagarminaga

Ilustraciones: Juan Ramón Mora - JRMora

Agradecemos a Ana Ribera García-Rubio sus sugerencias de mejora en la redacción de los textos.

Poker Cards SVG: Pello Altadill. Primera versión de una baraja de cartas de poker en dibujo vectorial (svg). Creada con Inkscape y usando figuras escaneadas para las J, Q y K.

Dados en 3D: Juancho10

Iconos vectoriales: Freepik, Free Vector, y Vector Open Stock.

Responsable de esta edición: A Fortiori Editorial.

Web: <http://afortiori-editorial.com> y <http://cienciainfinita.com>

Pedidos: [pedidos@afortiori-editorial.com](mailto:pedidos@afortiori-editorial.com)

ISBN-13: 978-84-96755-44-4

Depósito legal: BI-546-2016



Este es un trabajo libre. Los textos de este libro pueden disfrutarse sin límite alguno bajo las condiciones siguientes:

1ª Debe reconocerse la autoría.

2ª No puede utilizarse esta obra, ni las obras derivadas del uso de ésta, para fines comerciales.

3ª Si se altera o transforma esta obra, la obra generada sólo puede ser distribuida bajo una licencia idéntica a esta.

Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales de sus autores. Para poder citar correctamente, debe hacerse de esta manera: De la obra «*10 experimentos con cartas. Informática desenchufada.*», Pablo Garaizar Sagarminaga. Colección «Ciencia Infinita». A Fortiori Editorial, 2016.



# Presentación

**D**ecía el pionero de la informática holandés, Edsger Wybe Dijkstra, que la informática no trata sobre las computadoras más de lo que la astronomía trata sobre los telescopios. Está claro que en astronomía hacen falta telescopios, pero lo fundamental es el estudio del cosmos y no los aparatos que nos ayudan a ello. La informática trata sobre todo de cómo almacenar, ordenar y modificar información y para eso no hace falta necesariamente utilizar ordenadores. Es más, a veces basta con imaginar esas máquinas. Tanto es así que los programas en papel que diseñó Ada Byron, la primera programadora de la historia, tuvieron que esperar más de un siglo a que se construyera el ordenador para el que fueron diseñados. Sí, la programación nació en la mente de una mujer... Apasionante, ¿verdad?

Desenchufar la informática nos permite centrarnos en lo fundamental, olvidándonos de detalles tecnológicos que a veces parecen magia. Imaginemos que existiera una máquina del tiempo que nos llevara al Renacimiento. ¿Seríamos capaces de contarle a Leonardo da Vinci todo

lo que sabemos de informática? Sería muy fácil empezar diciendo qué cosas hace un ordenador o Internet, pero cuando Leonardo nos preguntase cómo lo hacen probablemente nos quedaríamos sin respuesta. Este libro nos ayudará a saber responder a Leonardo pero también a pensar, como hizo Ada, en qué problemas hoy sin solución podrán resolver las máquinas del futuro.

Es curioso que en pleno siglo XXI utilicemos naipes de cartón para jugar con la informática. De algún modo es volver a sus orígenes porque los telares mecánicos que inspiraron el diseño de los primeros ordenadores también funcionaban con tarjetas de cartón. En ellas se hacían agujeros para indicar qué hilos de colores había que usar en cada patrón y una máquina de vapor hacía el resto del trabajo. ¡Qué diferente hubiera sido el mundo si esos telares hubieran movido datos en lugar de hilos!

Desenchufar la informática nos ayuda a entenderla mejor, pero sobre todo a darnos cuenta de lo lejos que nos pueden llevar unos simples pasos repetidos una y otra vez. La informática te concede este baile, ¿te animas?

