



Nombre de alumno: Olivar Pérez Santizo

Nombre del profesor: Lic. Icel Bernardo Lepe Arriaga

Nombre del trabajo: Ensayo

Materia: Computación I

PASIÓN POR EDUCAR

Grado: Primer cuatrimestre

Grupo: "A"

Frontera Comalapa, Chiapas a 12 de septiembre de 2020.

Introducción

La computación se ha postulado como la rama que pretende informar todo lo relacionado con la tecnología del computador, por ello en el presente trabajo se expone información acerca de la computación: su origen, su desarrollo y como se consolidó a lo que hoy conocemos.

Se abordará información de la antología, aquellos puntos importantes por destacar, que para el lector sea comprensible y de su total interés.

Se observará y analizará los conocimientos captados, la forma en la que pensamos o la definición que tenemos de la computadora.

Al final se realizará una conclusión de lo que aprendimos, lo más importante que logramos captar y puntos de vista.

1.1 Los eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.

Este tema hace mención de todos aquellos acontecimientos que se llevaron antes de la “construcción” de la computadora, acontecimientos que fueron la base de todo de lo que hoy conocemos como, por ejemplo: el Abaco que fue el dispositivo con el cual las civilizaciones griegas y romanas adoptaron los mecanismos de contabilidad.

De igual manera se toma como base del computador la pascalina, se menciona que fue inventada por Blaise pascal, el cual tenía como función representar datos similares como a los que hoy conocemos (los números cuentakilómetros del automóvil).

A partir de esto se puede mencionar que la computadora nació debido a que la elaboración de cuentas matemáticas era de proceso tedioso y que se propensaba a errores, esto quiere decir que la invención fue para facilitar el uso de números, de problemas que tenían resolución difícil, de igual manera se dice que fue la maquina analítica creada por charles Babbage en el siglo xix.

Sin embargo, en 1947 se construye la ENIAC el primer computador electrónico para luego seguir con la EDVAC, computador que usaba tubos llenos de mercurio por donde circulaba la electricidad, esto se basa en que los dispositivos creados fueron extremadamente grandes de tamaño a los que hoy conocemos y que poco a poco fue evolucionando gracias a puntos de vistas de personas que buscaban más allá de su ingenio.

1.2 mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.

Este tema se basa más en los dispositivos contruidos y que formaron parte fundamental para la construcción del computador, por ejemplo: el Abaco, los huesos o bastoncillos de naiper, Wilhelm schickard que diseño un dispositivo capaz de sumar, restar, multiplicar y dividir (calculadora).

También menciona a sus inventores, aquellos que tuvieron el principio, la ideología de cómo crear y a partir de qué. Muchos de ellos se basaron en formatos de sus antepasados para llegar a lograr algo.

Y si hablamos de la computadora moderna, podemos decir que es una invención que en su momento fue difícil pero que ahora la mayoría tiene el acceso, y si se sabe manejar se obtendrán beneficios.

Algunos inventores son: john napier, Wilhelm schickard, Blaise pascal, charles Babbage, john atanasoff.

1.3 definición del término computadora y elementos que la integran.

Desde mi perspectiva puedo decir que una computadora es aquel dispositivo capaz de procesar y guardar información, que es aquel que cuenta con un sistema y programas, sin embargo, existe una definición concreta y que centraliza la idea principal de lo que es una computadora: “es un sistema electrónico que lleva a cabo operaciones aritméticas y de lógica, capaz de operar bajo el control de unas instrucciones dentro de su unidad de memoria”.

Sistema de computadora: son aquellos que trabajan en conjunto como el hardware y software.

Entrada (input): información que se introduce en el computador.

Cubierta, armazón o chasis: alberga los componentes internos.

Sin embargo, existen tipos de computadoras, la analógica, y la digital estas se clasifican por su fuente de energía mecánicas (movimientos), electrónicas (energía eléctrica). Este apartado tiene como finalidad el mostrar más allá de la forma de una computadora, se centra en mostrar el interior como; la placa base (tarjeta madre), unidad central de procesamiento (CPU), memoria RAM, unidad de disco óptico, unidad de disco duro, unidad de estado sólido, tarjeta de red, tarjeta gráfica, fuente de eliminación, sistema de refrigeración, gabinete, estos forman el software cada uno tiene su función y su localización específica, hacen que la computadora maneje su sistema en coordinación. Por otro lado, el teclado, ratón o mouse, monitor, impresora, porta lentes/alta voces, forman parte del hardware es todo aquello visible (exterior), son elementos fundamentales para la manipulación del equipo y trabajan junto con el software.

1.3.1 diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.

En general podemos decir que un dispositivo es un aparato o mecanismo que desarrolla acciones determinadas, para seguir con este tema se abordara información de dispositivos, centrándose más en su clasificación ya que como bien se sabe existen dispositivos de: entrada: son los que envían información a la unidad de procesamiento, dispositivos de salida: son los que reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible, dispositivos de almacenamiento. Todas estas están en conexión con el software de tal manera que constituyen parte de ella. Se diferencian una de la otra por su

función pero que al final comparten características con los diferentes dispositivos. Este tema no es tan extenso y es fácil de procesarlo para su estudio ya que nos enseña la manera en que podemos diferenciarlas.

Conclusión:

En conclusión, puedo decir que estos temas han sido de gran importancia, mi manera de pensar ha dado completamente un giro, que la computadora no se basa solamente en el exterior (la forma del dispositivo) si no que también tiene que ver todo lo interior, me esta ayudando para el entendimiento de la materia.

También puedo rescatar que la historia, el origen de la computadora es impresionante, fue una invención tediosa pero que gracias a personas innovadoras se creo y es de lo que gozamos hoy, como dije en el desarrollo la informática (dispositivos) trae beneficios si nosotros sabemos ocuparla.

De igual manera como conclusión pude adquirido nuevos y extraordinarios conocimientos y estoy seguro que poco a poco los pondré en práctica.

Fuente: antología computación I