



Nombre de alumnos: Fabiola González Matías

Nombre del profesor: Cesar Alfredo Escobar

Nombre del trabajo: Ensayo

Materia: Computación 1

PASIÓN POR EDUCAR

Grado: 1°

Grupo: "B"

“INTRODUCCION”

El uso de computadoras como maquinaria eficaz en el planeamiento regional y urbano se ha desarrollado principalmente en los últimos años. La disponibilidad de instrumentos y programas de computación hace más viable el análisis detallado de gran cantidad de información para áreas geográficas, tanto del tamaño de un país como de un estado o de una región. Los análisis detallados se ejecutan mediante la identificación de ubicaciones geográficas precisas, a las cuales se aplica la información. Esta identificación puede usarse entonces para localizar áreas con ciertas características, y en análisis espaciales para determinar las relaciones entre diferentes áreas.

Del uso especializado de computadoras para el análisis geográfico y de planeamiento se ha desarrollado una serie de términos que en la actualidad son mencionados, generalmente, como sistemas geográficos de información. Estos consisten en una serie de técnicas orientadas hacia la computación, para reunir, guardar y analizar la información correspondiente a una región o área. Los sensores remotos y las aerofotografías convencionales proporcionan frecuentemente una fuente de información para alimentar un sistema. Sin embargo, la mayoría de ellos todavía depende de la codificación de información por medios manuales, sea que provenga de los sensores remotos, de las fotografías aéreas o de los mapas existentes de los sensores también se usan los digitizers, una especie de instrumento que convierte medidas análogas, de variables físicas a valores numéricos, así como el digital readout (lectura numérica), que es el traspaso de la información contenida en un compartimiento interno del computador, transmitida a otro externo

“MENCIONAR LOS EVENTOS HISTÓRICOS MÁS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCIÓN DE LA COMPUTADORA.”

Antes que saliera la primera computadora ya avía un ábaco que fue uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar, Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal (1623 - 1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) de Alemania. La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX. Y en 1823 el gobierno Británico lo apoyo para crear el proyecto de una máquina de diferencias, un dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas.

En 1944 se construyó en la Universidad de Harvard, la Mark I, diseñada por un equipo encabezado por Howard H. Aiken. Esta máquina no está considerada como computadora electrónica debido a que no era de propósito general y su funcionamiento estaba basado en dispositivos electromecánicos llamados relevadores.

La idea fundamental de Von Neumann fue: permitir que en la memoria coexistan datos con instrucciones, para que entonces la computadora pueda ser programada en un lenguaje, en toda la historia hay fechas que marcan un antes y un después, igualmente hay fechas importantes en la informática que cambiaron el curso de la evolución de la computación y a su vez el mundo en el que vivimos. Hoy prácticamente todo lo que vemos contiene, es o ha sido hecho con un ordenador y esa historia comenzó hace mucho tiempo.

23 de diciembre de 1834: La máquina analítica, esta es una de las fechas importantes en la informática porque coinciden dos hitos, por un lado se presenta la máquina analítica de Charles Babbage.

25 de noviembre de 1943: Mark I Colossus, el primer ordenador digital tal y como lo conocemos ahora.

29 de octubre de 1969: Arpanet, Se abre la primera red entre universidades para intercambiar información académica y sienta las bases de lo que acabará siendo la red de redes.

“MENCIONAR ALGUNOS DE LOS MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN Y SUS INVENTORES.”

La época antigua, el ábaco representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos. Los Pioneros 1617, John Napier, un matemático escocés, inventó los Huesos o Bastoncillos de Napier, este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos.

1623, Wilhelm Schickard fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora. Nativo de Alemania, aproximadamente para el año 1623.

1642, Blaise Pascal fue un matemático francés que nació en el 1623. Desde muy temprana edad era un entusiasta en el estudio autodidacta de las matemáticas

1694, Gottfried Wilhelm Von Leibniz Leibniz fue un matemático alemán que diseñó un instrumento llamado el “Stepped Reckoner”. Esta máquina era más versátil que la de Pascal puesto que podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar

1812, Charles Babbage solo pudo construir algunos componentes y la gente se referían a su artefacto como la locura de Babbage. En el 1835, Babbage diseñó un sistema con provisión para datos impresos, sin embargo el Motor Analítico nunca fue completado porque la construcción de la máquina requería herramientas de precisión que no existían para esa época. La lógica de la máquina de Babbage fue importante para otros inventores de computadora. Se le atribuye a Babbage las dos clasificaciones de la computadora: el almacenaje, o la memoria, y el molino, una unidad de procesamiento que lleva a cabo los cálculos aritméticos para la máquina

1880, Herman Hollerith Norteamericano que inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas.

1946, Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert Con el advenimiento de la Segunda Guerra Mundial, los militares necesitaban una computadora extremadamente rápida que fuera capaz de realizar miles de cálculos para compilar tablas balísticas para los nuevos cañones y misiles navales.

Efectivamente, en 1642, el filósofo y matemático francés Blaise Pascal (1623-1662) construyó la primera sumadora mecánica, que se llamó Pascalina, y que funcionaba con un complicado mecanismo de engranes y ruedas: la rotación completa de una de las ruedas dentadas hacía girar un paso a la rueda siguiente. La Pascalina sólo realizaba sumas y restas.

“DEFINIR EL TÉRMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN”

Una computadora también llamada como computador es un dispositivo electrónico utilizado para procesar información y obtener resultados, también es capaz de almacenar y procesar información de una forma útil. Un dispositivo electrónico que opera bajo el control de instrucciones almacenadas en su propia memoria, sistema electrónico basado en el principio binario utilizado para una diversidad de funciones, se compone del chasis o armazón, tarjeta del sistema, procesador, memoria, dispositivos de almacenaje, aparatos de entrada y salida, entre otros elementos.

Sistema De Computadora: Una combinación de partes que trabajan como una unidad, que son: equipo (hardware), programas (software).

Entrada: Cualquier información introducida a la computadora, cubierta, Armazón o Chasis, alberga los componentes internos de la computadora. Tipos de computadoras Se clasifican de acuerdo al principio de operación de Analógicas y Digitales. La clasificación de las computadoras Por su fuente de energía: pueden ser: Mecánicas: funcionan por dispositivos mecánicos con movimiento. Electrónicas: Funcionan en base a energía eléctrica.

Digitales: Llamadas así porque cuentan muy rudimentariamente, sus elementos de construcción, los circuitos electrónicos, son muy simples, ya que solo reconocen 2 estados: abierto o cerrado. Dentro de las digitales encontramos otros 2 grupos, según su aplicación: De aplicación general: Puede cambiarse el software por la volatilidad de la memoria, y por lo tanto el uso que se le da. De aplicación específica: Lleva a cabo tareas específicas y sólo sirve para ellas. En lo esencial es similar a cualquier PC.

Computador incorporado: Mejora todo tipo de bienes de consumo (relojes de pulso, máquinas de juegos, aparatos de sonido)

Computador basado en pluma: Es una máquina sin teclado que acepta entradas de una pluma que se aplica directamente a una pantalla plana

Asistente personal digital (PDA, personal digital): usa la tecnología basada en pluma y funciona como organizador de bolsillo, libreta, agenda y dispositivo de comunicación

El tamaño o capacidad de cómputo es la cantidad de procesamiento que un sistema de computación puede realizar por unidad de tiempo: Microcomputador, Minicomputador, Estación de trabajo y Microcomputadora o Computador personal

Las partes de una computadora se dividen en dos grandes grupos que son el Hardware y el Software. Partes de una computadora, el Hardware es la parte física de la computadora a partir del cual es posible ver, procesar, escuchar, guardar cosa.,

Placa base, es conocida como placa madre, tarjeta madre (motherboard) o placa principal. Es la placa principal de circuitos impresos de una computadora.

Unidad Central de Procesamiento o CPU, en ocasiones se llama simplemente procesador y se lo clasifica como el cerebro de la computadora.

Memoria de Acceso Aleatorio o RAM, es el componente en donde de forma temporal se almacenan los datos y los programas que la CPU utiliza.

Unidad de disco óptico, así se denomina porque usa un láser para la lectura de los datos que están almacenados en medios ópticos como un CD, DVD

Unidad de Disco Duro o HDD, es un componente principal del computador porque es aquí donde se aloja el sistema operativo al igual que las aplicaciones informáticas

Unidad de Estado Sólido o SSD, es un nuevo tipo de tecnología que busca reemplazar los discos duros tradicionales.

Tarjetas de red, se conoce también como placa de red, adaptador de red o NIC. Es la que permite la conexión a una red informática.

Tarjeta gráfica, se denomina también como placa de video, adaptador de video o tarjeta de video. Es la que le brinda capacidad gráfica al computador.

Fuente de alimentación, también se conoce como fuente de poder y es la que le brinda la energía la computadora.

Sistema de refrigeración, te genera calor a partir del flujo de corriente entre los componentes electrónicos, en donde el funcionamiento va a ser mejor si la temperatura se mantiene baja

Gabinete, no es un dispositivo electrónico, pero sí una parte del computador, mediante la cual se da soporte a los componentes internos del PC

Teclado, dispositivo de entrada que se emplea para enviar órdenes y datos a la computadora. Su origen se debe a las máquinas de escribir.

Ratón o mouse, periférico de entrada que se usa para interactuar con el entorno gráfico del PC

Monitor, es el principal periférico de salida y es donde se ve de manera gráfica la información o los datos que se generan por la computadora.

Fuente: antología (la que mandaron en plataforma), Wikipedia y un libro llamado el futuro digital.

CONCLUSION

Aquí encontramos que las computadoras son muy importantes para todas las personas debido a que nos ayuda a mejorar nuestra calidad de vida, a hacer el trabajo más rápido y hasta con mejor presentación, además nos permite obtener cualquier información deseada en la red (Internet), comunicarnos con nuestros familiares que se encuentren en otro país por medio de chats o por mails, además nos proporcionan entretenimiento con juegos bien sea que hayan sido bajados de la red o que se encuentren en discos o CDS (periféricos).

BIBLIOGRAFIA

- (s.f.). Recuperado el 11 de enero de 2011, de <http://bc.inter.edu/facultad/RFIGUEROA/Historia.htm>
- El Rincón Universitario. (s.f.). Recuperado el 11 de enero de 2011, de <http://www.emas.co.cl/categorias/informatica/historiacomp.htm>
- Capron, H. L. (1990). Computers: Tools for an Information Age. (2nd ed.). California: The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc.
- Hutchinson, S. E., & Sawyer, S. C. (1996). Computers and Information Systems. Chicago: Richard D. Irwin, a Times Mirror Higher Education Group, In., Company.
- Norton, P. (1997). Peter Norton Toda la PC (5th ed.). México: Prentice Hall Hispanoamericano, S. A.
- Rosch, W. L. (1997). Hardware Bible, Premier Edition. Indianapolis, IN: Sams Publishing.
- Bryn, P. (1995). Que Diccionario para Usuarios de Computadoras. México: PrenticeHall Hispanoamericano, S. A.
- Fahey, T. (1995). Diccionario de Internet. México: Prontice-Hall Hispanoamericana, S.A.
- 134 • Microsoft Press. (1995). Computer Dictionary: The Comprehensive Standard for Business, School, library, and Home (2nd ed.). Washington: Microsoft Press.
- Bullough, R. V., Sr., & Beatty, L. F. (1991). Classroom Applications of Microcomputers. (2nd ed.). New York: Macmillan Publishing Company.
- http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa12/utilidad_computadora/x4.htm
- <https://www.monografias.com/trabajos102/definicion-computadoras-y-suscomponentes/definicion-computadoras-y-sus-componentes.shtml>
- <http://elies.rediris.es/elies3/cap310.htm>
- <http://www.zator.com>
- sistemas-codificacion-codigos-numericos

- tipos-de-codificacion-de-caracteres
- <https://sites.google.com/site/pilarperez77/home/software/codificacion-dela-informacion-en-los-ordenadores-sistemas-de-numeracion>
- Portal informativo y de contenidos. Equipo de redacción profesional. (2018, 03). Funciones del cpu. Redactores Profesionales. Obtenido en fecha 07, 2019, desde el sitio web: <https://www.aprendercurso.com/ciencia-tecnologia/funciones-delcpu.html>.
- Revista educativa Partesdel.com, equipo de redacción profesional. (2017, 03). Partes de la ventana de Windows. Equipo de Redacción PartesDel.com. Obtenido en fecha 07, 2019, desde el sitio web: [https://www.partesdel.com/partes de la ventana de windows.html](https://www.partesdel.com/partes_de_la_ventana_de_windows.html).
- <https://concepto.de/procesador-de-texto/#ixzz5tiKFbRpa>
- <https://support.office.com/es-es/article/m%C3%A9todos-abreviados-de-tecladode-word-para-la-web-4ccbb899-f71e-4206-be6f-1d30c7d1bd13>