



Nombre del alumno:

Jesús David González González

Nombre del profesor:

Icel Bernardo Lepe Arriaga

Nombre del trabajo:

Ensayo

Materia:

PASIÓN POR EDUCAR

COMPUTACION 1

Grado: primer cuatrimestre

Antecedentes y conceptos básicos de la Computación

Todo este desarrollo de las computadoras suele dividirse por generaciones. En la actualidad, el ser humano sigue indignado en la tecnología, buscando hacer de esta vida algo mucho más práctica, cosas nuevas que le faciliten la vida a la humanidad. Para que las computadoras llegaran a nuestra vida cotidiana el hombre se ha encargado de ir transformando esta gran herramienta. Antes de que la primera computadora apareciera los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana. A este dispositivo no podemos considerarlo computadora ya que carece del elemento fundamental llamado programa. Otro de los inventos mecánicos fue la pascalina inventada por Blaise Pascal y Gottfried con esta máquina los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes y los datos se introducían manualmente dicha posición en las ruedas. La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage en el siglo XIX, su idea nació debido a que la elaboración de las tablas era un proceso tedioso y propenso a errores. Sin embargo la tecnología de la época no bastaba para hacer realidad sus ideas. El mundo no estaba listo y no lo estaría por cien años más. En 1944 se construyó en Harvard un equipo encabezado por Howard H. esta máquina no está considerada como computadora electrónica debido a que no era de propósito general y su funcionamiento estaba basado en dispositivos electrónicos llamados relevadores. En 1947 se construyó en la universidad de Pensilvania la ENIAC que fue la primera computadora electrónica, esta máquina ocupaba todo un sótano, tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo. Más tarde las ideas de John von Neumann resultaron tan fundamentales para su desarrollo posterior, que es considerado el padre de las computadoras. Una computadora en sí es un sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y lógica de acuerdo a las instrucciones que son ejecutadas sin intervención humana. Sistema electrónico capaz de operar bajo el control de unas instrucciones dentro de su unidad de memoria la cual puede aceptar información / datos, procesarla y producir información que se puede guardar. Se compone del chasis o Amazon, tarjeta de sistema, procesador, memoria, dispositivos de almacenaje aparatos de entrada y salida entre otros elementos. Existen dos tipos de computadora: computadora analógica y digital, al igual se clasifican por su fuente de energía, pueden ser mecánicas, por dispositivos con movimientos y electrónicas que funcionan a base de energía eléctrica. Las partes de una computadora se dividen en dos grandes grupos que son el hardware que en resumidas palabras es la parte física de las computadoras a partir del cual es posible ver, procesar, escuchar, guardar cosas etc.

La placa base conocida como tarjeta de memoria, unidad central de procesamiento o CPU, memoria de acceso aleatorio o RAM, unidad de disco óptico, unidad de disco duro o HDD, unidad de estado sólido o SSD, tarjeta de red, tarjeta gráfica, fuente de alimentación, sistema de refrigeración, gabinete. Al igual está compuesta por periféricos o dispositivos auxiliares como son el teclado, ratón o mouse, monitor, impresora, parlantes / altavoces. Y las partes de una computadora software son el sistema operativo, aplicación informática, lenguaje de programación, paquete de software, drivers. Al igual existen dispositivos de computación es decir que son aparato o mecanismos que desarrollan determinadas acciones. Los tipos de dispositivos son tres: entrada, que son los que envían información a la unidad de procesamiento en código binario. Dispositivos de salida son quienes reciben información que es procesada por el CPU. Y por último los procesos de almacenamiento, son todo aparato que se utiliza para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal. La computadora es parte de un sistema de computación, su utilización es para la realización de las actividades cotidianas, laborales y escolares con muchas ventajas. Por otra parte algo sumamente fundamental y relevante en las computadoras es la función del CPU, quien se encarga de procesar la información y también enviara a cualquier componente que pueda ejecutar la acción, podemos decir que esta es muy similar ya que el cerebro recibe y envía información por medio de impulsos eléctricos. Por otra parte están los sistemas operativos (SO) que es el primer programa que funciona cuando se pone en marcha el ordenador y gestiona los procesos de ejecución de otros programas y aplicaciones que funcionan sobre él, actúa como intermediario entre los usuarios y el hardware, algunos sistemas operativos son: Dos, Windows, UNIX, GNU/LINUX. Windows un entorno de escritorio es un conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda se caracteriza por ofrecer un entorno gráfico, basado en ventanas, iconos y graficos que lo hacen muy amigable y sencillo de usar. Utiliza el ratón para manejar el puntero y controlar el equipo, igual incluye el navegador internet Explorer y es compatible con el paquete de oficina Microsoft y office.

Para finalizar podría decir que a lo largo del tiempo el ser humano ha ido renovando y haciendo más práctica la vida laboral, ha facilitado la forma de estudio y ha creado redes de comunicación muy prácticas y sigue actualizando y creando con el paso del tiempo. Concluyo con que las computadoras ya no son el futuro sino el presente, el cual es de mucha ayuda el saber manejarlas y aprovecharlas.

Bibliografía

_ Antología computación 1