



Nombre de alumno: Andrea
Nathalie Jiménez Kato

Nombre del profesor: Andreas Alejandro Reyes Molina

Nombre del trabajo: Antecedentes y conceptos básicos de la educación

Materia: Computación

Grado: 1

Grupo: A

Comitán de Domínguez Chiapas a 09 de septiembre de 2020.

Introducción

El propósito de este ensayo es garantizar que el lector sepa definir el término computadora y elementos que la integran, así como diferenciar sus componentes y conceptos básicos dentro de su sistema operativo y su clasificación.

En lo personal, no sé nada de computadoras, ni siquiera tengo una así que tuve que leer mucho para tratar de comprenderlas de manera teórica así que, suponiendo que tú, el que está leyendo mis palabras, estas en la misma situación, tratare de hacer la lectura amena y sencilla para que no te sea tedioso ingresar en el maravilloso mundo de la computación.

Sin más que decir, espero disfrutes este ensayo.

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION

¿Qué tienen en común un ábaco y la computadora de escritorio que hay en tu casa?, si antes me hubieran hecho esa pregunta hubiera pensado que la persona que me cuestionaba me quería tomar el pelo y seguramente la hubiera ignorado de la manera mas grosera posible. Ahora, después de leer e investigar mucho (tal vez no de la mejor manera) sé que tienen más cosas en común de las que te imaginas.

Piensa en el ábaco como el tatarabuelo de las computadoras modernas, si te fijas bien ya hay ciertas similitudes entre ellos, ambos almacenan datos solo que de una manera diferente porque claro, los tiempos cambian y las maneras de almacenar información también.

Nos remontaremos al año 3000 BC. Cuando los babilonios realizaban cálculos matemáticos con el ábaco, me imagino las magnitudes de las cuentas y números que se manejaban y me da dolor de cabeza, tantos números y muchísimas probabilidades de equivocarse y volver a empezar... gracias al cielo algunos pioneros innovaron mecanismos a partir del ábaco para hacer lo mismo, solo que ahora con mayor facilidad y comodidad, ¿Qué sería de nosotros sin ellos?

Si me preguntaran quien creo la computadora yo respondería: la pregunta no es "quien" la creo sino "quienes", pues la computadora moderna no siempre fue como la conocemos, alguna vez en su historia fueron aparatos de dimensiones exageradas y pesos descomunales, capaces de dejar sin luz a una ciudad entera con tal de unos minutos de funcionamiento. Pasaron de ser palos, engranajes, y tarjetas de papel duro agujereadas a tubos y cableado para luego ser pequeños aparatos estéticos e independientes, listos para hacer tareas en minutos. Su historia es bastante interesante pues fue innovación tras innovación, cambio constante en sus componentes y esfuerzo por casi un siglo.

Me gustaría mencionar a los colaboradores de las computadoras, pero eso me llevaría demasiado texto así que prefiero centrarme en lo teórico.

Comenzaremos por definir que es una computadora. Una computadora es el sistema electrónico que realiza operaciones aritméticas y lógicas y que permite la entrada, salida y almacenamiento de datos siguiendo instrucciones con la menor intervención humana posible.

Una computadora tiene varios componentes, los dividiremos en dos: hardware y software. El hardware es el equipo, el cuerpo de la computadora y el software son los programas y los datos.

Podríamos pensar que eso es todo lo que hay que saber y que todas las computadoras son lo mismo, pero, también hay otras categorías, como las análogas o digitales.

Algo básico que hay que saber de las computadoras, son sus partes externas:

- Placa base (placa madre)
- CPU (unidad central de procesamiento)
- Memoria RAM
- Unidad de disco óptico (lee DVD, CD etc.)

- HDD (unidad de disco duro, almacena)
- Sistema de refrigeración
- Teclado, ratón, monitor, impresora y parlantes

Todo esto conforma el cuerpo de la computadora. En el cerebro hay otras cosas, como programas, lenguaje de programación, paquetes de software y drivers. Me gusta comparar el hardware como el cuerpo humano, con extremidades con diferentes funciones y el software como el cerebro, ambos trabajando en equipo y cumpliendo sus partes complementándose entre si.

Al tratar con una computadora, podremos identificar tres tipos de dispositivos: de entrada, salida y de almacenamiento. Los dispositivos de entrada permiten acceso a la información del exterior que es recibida por la maquina y procesada en código binario (base 2), los de salida son los que reciben la información en el CPU y la decodifican para que sea perceptible para el usuario y los de almacenamiento son los que se usan para grabar información de manera temporal o permanente.

Al trabajar con computadoras nos damos cuenta de que tiene un lenguaje un poco extraño, con muchas letras, números y símbolos que a veces nos generan confusión y, en mi caso, pánico. Resulta ser que ese revoltijo de símbolos y números tienen significados solo que están en un lenguaje diferente que permite facilitar el procesamiento, organización, identificación y señalamiento de la información de manera inequívoca. Estos códigos pueden ser numéricos, alfabéticos, alfanuméricos, significativos y no significativos.

Los sistemas operativos también son diferentes en cada computadora dependiendo de su tipo y las tareas que realice. Las hay multi/mono tareas, multi/mono usuario, centralizadas y distribuidas y cada una tiene un sistema operativo diferente dependiendo las necesidades del usuario.

Entre esos sistemas operativos, destacan Windows, UNIX, GNU y DOS, pero el más utilizado es Windows por su utilidad amplia y fácil uso.

Windows se apodero del mercado gracias a su entorno grafico basado en ventanas (de ahí el nombre en inglés) y su manejo fácil y sencillo. Contiene un menú de inicio, un grupo de programas complementarias, pero de uso opcional, barra de tareas y área de notificaciones.

Mientras las computadoras y sus sistemas operativos evolucionaban, sobre la marcha se iban añadiendo nuevas mejoras para el usuario. En los años 80 se implemento el llamado "entorno de escritorio" que es la barrita acostada en la pantalla inferior de nuestro monitor y esta permite que accedamos de manera más cómoda a nuestras aplicaciones o programas aunque también nos permite personalizar nuestro dispositivo, ya que cuenta con iconos, ventanas, barra de herramientas, carpetas, fondos de pantalla y widgets de escritorio (perfectos para darle un toque personal al aparato), aunque esto no nos permite acceder a todas las funciones, si nos da acceso inmediato a las funciones principales o que más usamos.

CONCLUSION

Si bien, la historia de las computadoras no es el tema mas satisfactorio del mundo, resulta ser bastante interesante porque nos muestra mas posibilidades en el futuro, no solo para las computadoras, sino también para nosotros como humanos y usuarios de estos. Hay muchas posibilidades para innovar cualquier cosa, puede que algún día los carros vuelen o la tarea se haga sola si más personas innovan cosas tan sencillas como un ábaco y las revolucionan hasta hacerlas una computadora, algo así como hacer de un carbón un bonito diamante.

Este tema me deja con incertidumbre y mucha curiosidad por el futuro, quien sabe, tal vez alguno de mis compañeros sea aquel que innove algo que parece sencillo y lo convierte en una maquina sacada de algún libro de ciencia ficción, sea lo que sea que nos depare el futuro espero que sigamos avanzando en la dirección correcta y así mejorar como humanos con el apoyo de la tecnología.