



**Nombre de alumno: Dulce María
Hernández Pinacho**

**Nombre del profesor: Andrés Alejandro
Reyes Molina**

**Nombre del trabajo: Ensayo de los
antecedentes y conceptos básicos de la
computación.**

PASIÓN POR EDUCAR

Materia: Computación I

Grado: 1er cuatrimestre

Comitán de Domínguez Chiapas a 26 de septiembre de 2020.

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

La computación es una tecnología desarrollada para obtener información a través de computadoras u ordenadores, son herramientas creadas para facilitar la vida cotidiana de las personas, ya que esta sirve para poder investigar alguna tarea, para hacer cálculos, comunicarse con seres queridos, entre otras cosas.

Día con día la computación va adquiriendo mayor importancia debido a los avances que se han ido logrando en estos últimos años; hoy el uso de la computadora se puede observar en diferentes áreas como; la química, la medicina, en pocas palabras la computación sirve para todo y en todo.

Como la computación ha influenciado mucho estos últimos años, en este trabajo veremos temas como; los eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora, los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores, el termino computadora y los elementos que la integran, la diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación, elementos básicos del sistema de codificación en una computadora y la función básica del CPU.

Quizá para muchas personas hayan un poco de dudas acerca de la computación, es por eso que el objetivo de este trabajo es proporcionar información para que el lector tenga una idea más clara de todo este tema, ya que en algún punto le podrá servir en cualquier área en la que encuentre, y así poder responder a la interrogante ¿ES TAN IMPORTANTE Y NECESARIA LA COMPUTACIÓN? Pues sin duda sí, claro que es muy importantísima ya que con ella podemos hacer una infinidad de cosas, como lo dijimos anteriormente. Pero el problema de hoy en día es que muchas personas usan los medios de computación para otros fines de los cuales no fueron creados, como, por ejemplo; para hacer llamadas y extorsionar a gente, para manipular, para cometer fraudes etc.

Y para continuar con el trabajo mencionaremos algunos de los eventos históricos que han llevado a la invención de la computadora. Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, este aparato es muy sencillo, supongo que muchos lo conocemos porque en algún momento lo utilizamos cuando estábamos en la primaria. Pero a este dispositivo no se le puede llamar computadora ya que no cuenta con un programa.

Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal, con esta máquina los datos se presentaban mediante las posiciones de los engranajes. Por ejemplo, él cuenta kilómetro de un carro, o el marcador de la gasolina de un auto, que muestra si el tanque está vacío o está lleno.

“La primera computadora fue la maquina analítica creada por Charles Babbage. La idea que tuvo sobre un computador nació debido a la elaboración de las tablas matemáticas. En 1944 se construyó en la universidad de Harvard, una máquina que no está considerada como una computadora electrónica. Pero en 1947 se construyó en la universidad de Pennsylvania que fue la primera computadora electrónica”.

En la época antigua el ábaco fue uno de los mecanismos de computación que los babilonios utilizaban para realizar sus cálculos matemáticos. Existieron muchos pioneros que ayudaron a la invención de las computadoras como John Napier, quien invento los bastoncillos, este objeto servía para multiplicar números grandes, mediante su manipulación. Wilhelm Schickard fue el primer matemático en inventar una calculadora que podía sumar, restar, multiplicar y dividir. Y así podemos hablar de muchos otros autores que dieron su granito de arena para que se pudiera inventar lo que hoy conocemos como una computadora.

“ La computadora es un sistema electrónico en donde podemos hacer operaciones aritméticas. Es capaz de operar bajo el control de unas instrucciones dentro de su unidad de memoria, la cual puede aceptar los datos, los procesa y los reproduce ”. Como se dijo anteriormente la computadora es un dispositivo que facilita la vida cotidiana de las personas, ya que con ella podemos hacer una infinidad de cosas.

Existen dos tipos de computadoras, las analógicas y las digitales: las analógicas pueden resolver muy rápido las operaciones, pero el problema es que al cambiar el problema a resolver hay que rediseñar los circuitos. En cambio, la computadora digital puede utilizar diferentes programas para diferentes problemas sin necesidad de modificar físicamente la máquina.

Las partes de una computadora se dividen en dos grupos que son Hardware y Software. El primero es la parte física de la computadora a partir del cual es posible ver, procesar, guardar cosas etc. Como por ejemplo la placa principal o la placa madre, que como su nombre lo dice es la placa principal de la computadora que nos permite el desplazamiento de datos entre los componentes del equipo. En esa placa se encuentra el CPU (unidad central de procesamiento) que es el cerebro de la computadora.

También podemos encontrar la memoria de acceso aleatorio RAM, es el componente en donde de forma temporal se almacenan los datos y programas que la CPU utiliza. Otras de las partes de la computadora son la unidad de disco duro, la unidad de estado sólido, la tarjeta de red, la tarjeta gráfica, la fuente de alimentación, y el sistema de refrigeración. Cada uno de estos juega un papel muy importante, ya que, si alguno falta en una computadora, pues esta no funcionaría correctamente.

Dentro de las partes del software está el sistema operativo que es el principal, entre los más utilizados están el Windows y Linux. La aplicación informática es una clase de programa que se crea para ser un instrumento para que el usuario puede hacer varias tareas. Esta también el lenguaje de programación que fueron creados para controlar la computadora y así el usuario pueda trabajar correctamente. Los paquetes de software son por ejemplo Microsoft, office...y por ultimo están los drivers que son lo que se pueden conectar con la computadora, así como pasar un archivo por bluetooth desde un celular a una computadora.

Muchos se preguntarán cual es la diferencia entre un dispositivo de computación y una computadora, pues en mi opinión, un dispositivo es un aparato que puede hacer o desarrollar acciones para cumplir su objetivo. Por ejemplo, unas bocinas de bluetooth son dispositivos que se pueden conectar con la computadora para que se pueda escuchar con más volumen. En cambio, una computadora es un dispositivo electrónico que acepta datos, los procesa, los almacena y emite su salida para su interpretación.

Por otro lado, los sistemas básicos de codificación surgen en la necesidad de registrar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos para facilitar su registro. Por ejemplo; los códigos morse, escrituras en clave etc. Existen dos tipos de codificación; los significativos que como su nombre lo dice, significan algo, es decir que describe al objeto. Y los no significativos a veces llamados secuenciales, este no describe el objeto de que se esté refiriendo.

Y, por último, la unidad central de procesamiento o CPU, es la encargada de controlar las funciones de la mayoría de los dispositivos electrónicos, en pocas palabras la CPU es el cerebro de la computadora. Es un chip que contiene muchos elementos los cuales pueden realizar el trabajo que se requiere. La CPU puede hacer varias acciones rápidamente, entre mejor sea la unidad, más rápido serán procesados los datos.

Para concluir puedo decir que día con día la computación va adquiriendo mayor importancia debido a los avances que se han ido logrando en estos últimos años; hoy el uso de la computadora se puede observar en diferentes áreas como; la química, la medicina, en pocas palabras la computación sirve para todo y en todo. La computación es muy fundamental y muy importante en la vida de los seres humanos ya que se puede realizar diferentes funciones útiles para una amplia gama de trabajos y para diversas operaciones. Aunque originalmente su función era calcular números y almacenar datos, pero a medida que su diseño se ha ido actualizando, sus funciones se han multiplicado.

Es por ello que las personas necesitan aprender a utilizar esta herramienta para aprovechar sus ventajas, aumentar la productividad y la eficiencia en las tareas realizadas. Para los jóvenes de hoy y de mañana, usar una computadora, comunicarse por correo electrónico, navegar o expresar sus ideas en internet debe ser tan natural como leer y escribir. En otras palabras, los jóvenes incluso los niños y adultos se deben preparar para el uso eficaz de una computadora, como herramienta de comunicación, estudio y, sobre todo, entretenimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANTOLOGIA LPS105 COMPUTACION I

www.computacion.com

www.eventoshistoricosdelacomputacion.com.mx