



NOMBRE:

GUADALUPE CONCEPCIÓN GONZÁLEZ MARTINEZ

AREA DE ESTUDIO:

LICENCIATURA EN ENFERMERÍA

GRADO Y GRUPO:

1 A

CAMPUS:

TAPACHULA



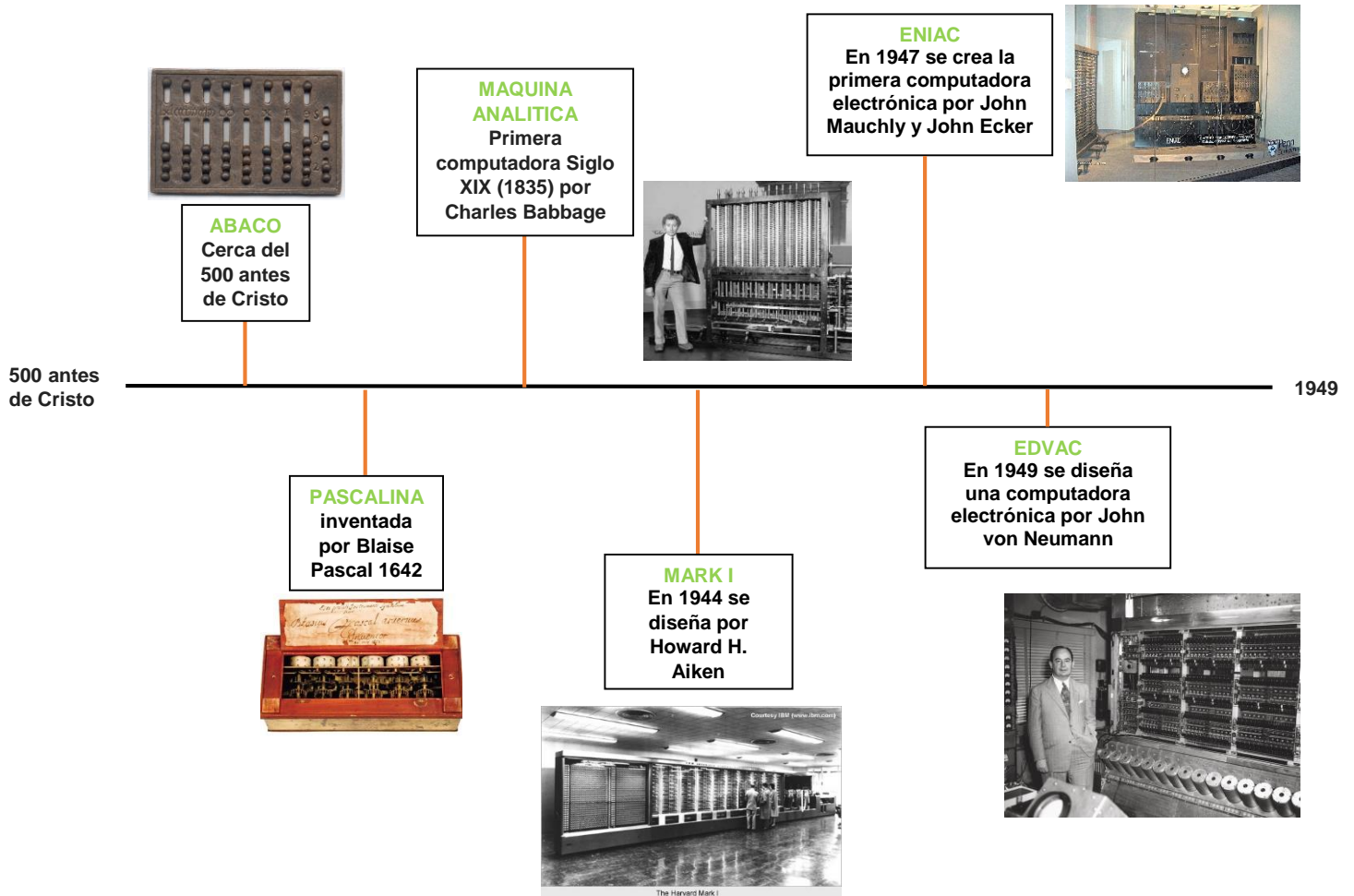


INTRODUCCION

El hombre, como ser inteligente que habita en la tierra, siempre ha buscado la manera de crear instrumentos que faciliten su vida a través del tiempo. Es por ello que en la actualidad se pueden utilizar diversas tecnologías que ayudan al mejor desempeño de las actividades diarias.

La computadora surge de la necesidad de mejorar la forma de hacer cálculos matemáticos, es por ello que tiene sus raíces en las matemáticas y la ingeniería; las matemáticas imparten el análisis del campo y la ingeniería el diseño.

EVENTOS HISTÓRICOS MÁS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCIÓN DE LA COMPUTADORA



MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN Y SUS INVENTORES

A través de la historia de la computación, se puede observar avances significativos en pro de la tecnología, a continuación, se enlista los más importantes mecanismos antiguos que dieron pauta a la evolución tecnológica.

Época antigua.

El Abaco. Un instrumento que fue diseñado para realizar cálculos matemáticos simples pero con este mecanismo se da paso a las grandes invenciones futuras. No tiene una fecha exacta de creación pero fue un artefacto de mucha utilidad en la antigüedad.

Los Pioneros

Otro de los mecanismos que más antiguos que se conocen es el Hueso o Bastoncillo de Napier, que fue creado por el escocés John Napier en 1617. Se utilizaba para realizar multiplicaciones complejas mediante la manipulación de bastoncillos.

En 1623 gracias a Wilhelm Schickard creo un mecanismo capaz de hacer sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, un invento parecido a la calculadora que hoy en día se conoce.

Así también el matemático francés Blaise Pascal (1642), gracias a un error identificado en la geometría de Descartes pudo inventar un artefacto que permitía sumar y restar, este mecanismo se le dio el nombre de Pascalina. La Pascalina funcionaba con ruedas numeradas del 0 al 9 añadido a un mecanismo de dientes y cremalleras que permitían manejar números hasta 999,999.99.

Para 1694, Gottfried Wilhelm Von Leibniz diseño el “Stepped Reckoner”, mecanismo que supero a la pascalina.

El Telar fue un mecanismo complejo que creaba patrones a través de tarjetas perforadas para realizar diseños, el cual gracias a Joseph Marie Jacquard en 1790 se utilizó por primera vez.

Cada una de las aportaciones que se han tenido con el paso del tiempo dio frutos en el año 1835, cuando el inglés Charles Babbage creó la primera computadora.

La computadora moderna

En 1943, Howard Aiken como estudiante de Harvard propuso a la universidad crear una computadora, basado en el Motor Analítico de Babbage, dando origen a la MARK I, Este artefacto era de 51 pies de largo, 8 pies de altura y 2 pies de espesor; contaba con 750,000 partes y 500 millas de cable; y su peso era de 5 toneladas.

COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

La computadora es un sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica, que son ejecutadas sin intervención humana.

Los elementos que la integran:

- Sistema de computadora: Una combinación de partes que trabajan como una unidad, que son: equipo (hardware), programas (software).
- Entrada
- Cubierta, armazón o “chasis”

Tipos de computadora

- Analógicas
- Digitales

Clasificación

- Mecánicas
- Electrónicas
- Analógicas
- Digitales
- De aplicación general
- De aplicación específica

Por el tamaño

- Macrocomputador
- Minicomputador
- Estación de trabajo

- Microcomputador

Algunos componentes que comprende el hardware son Placa base, CPU, RAM, Unidad de disco óptico, Unidad de Disco Duro, Unidad de Estado Sólido, tarjetas de red, tarjeta gráfica, fuente de alimentación, sistema de refrigeración, gabinete, teclado, ratón, monitor, impresora, parlantes. Mientras que el software son todos los programas que internamente ejecuta la computadora, es decir, el sistema operativo, aplicación informática, lenguaje de programación, paquetes de software, drivers

DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN

Un computador es un sistema electrónico capaz de aceptar datos de entrada, los procesa y almacena y los emite como salida para su interpretación mientras que un dispositivo es un aparato o mecanismo, el cual cumple con determinado objetivo.

Existen tres tipos de dispositivos los cuales son los de entrada, salida y almacenamiento.

- Entrada: Encargados de enviar información a la unidad de procesamiento (en código binario)
- Salida: Son dispositivos encargados de recibir la información procesada por la CPU y la reproducen para entendimiento de la persona
- Almacenamiento: Son todos aquellos que se utilicen para grabar datos de la computadora de forma permanente o temporal. Pueden ser de tecnología óptica y magnética.

ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA

El sistema de codificación surge de la necesidad de registrar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos que faciliten el registro y transmisión de un mensaje. Es decir es un método que permite convertir un carácter de un lenguaje (alfabeto o silabario) en un símbolo de otro sistema de representación.

Los dos tipos de sistemas de códigos son el significativo y el no significativo.



El significativo es aquel que reflejan en un mayor o menor grado de características del objeto al cual se le asigna.

El no significativo no describe el objeto a que se aplica, son etiquetas por medio de las cuales se distinguen de otros objetos.



CONCLUSION

En conclusión, gracias al avance tecnológico, hoy en día, la computadora es un instrumento de vital importancia para el desarrollo de actividades laborales, educativas, científicas, económicas entre otras, siendo esta la herramienta más utilizada en el mundo, debido a su facilidad de uso.

La tecnología siempre dará saltos notorios que implementara nuevos sistemas, dispositivos para la mejora del mismo.