



PASIÓN POR EDUCAR

NOMBRE DE ALUMNO: JUAN DANIEL MENDEZ ARCOS

NOMBRE DEL PROFESORA: JUAN JOSE OJEDA

NOMBRE DEL TRABAJO: ENSAYO

MATERIA: COMPUTACION I

GRADO: 2DO CUATRIMESTRE

COMITÁN DE DOMÍNGUEZ CHIAPAS A 07 DE NOVIEMBRE 2021

PASIÓN POR EDUCAR

INTRODUCCIÓN

En esta unidad repasarás los conceptos básicos y los antecedentes de la computadora. Algunos de estos conceptos son: definición de la computadora, características de la computadora, función de la computadora, componentes de un sistema de computadora, historia de la computadora, generaciones de la computadora, sistema numérico binario y el manejo de la computadora.

La computación es el conjunto de conocimientos científicos y técnicos que permiten procesar información automáticamente y las ciencias de la computación comprenden el estudio de la teoría, experimentación e ingeniería relacionadas con esta área del conocimiento humano. El conocimiento de los conceptos básicos de este campo de estudio es fundamental para todas aquellas personas interesadas en aprender cómo trabajan los ordenadores, que posibilidades ofrecen para ayudar con las actividades que los seres humanos realizan día a día y cómo usarlos para resolver problemas de formas innovadoras.

En este proyecto de aprendizaje estudiaremos los computadores, su estructura, importancia, desarrollo histórico y sus principales áreas de aplicación. También analizaremos cómo han impactado la sociedad, qué perspectivas presentan a futuro y algunos de los aspectos éticos más importantes relacionados con su uso. Nos enfocaremos principalmente en dominar los conceptos y el vocabulario necesarios para poder estudiar posteriormente con mayor detalle cada una de esas áreas.

Desarrollo

Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana. Este dispositivo es muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. Al desplazar las cuentas sobre varillas, sus posiciones representan valores almacenados, y es mediante dichas posiciones que este representa y almacena datos. A este dispositivo no se le puede llamar computadora por carecer del elemento fundamental llamado programa. 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. Con estas máquinas, los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas, de manera similar a como leemos los números en el cuentakilómetros de un automóvil.

La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX. La idea que tuvo Charles Babbage sobre un computador nació debido a que la elaboración de las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores. En 1823 el gobierno Británico lo apoyo para crear el proyecto de una máquina de diferencias, un dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas. Mientras tanto Charles Jacquard (francés), fabricante de tejidos, había creado un telar que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel rígido. Al enterarse de este método Babbage abandonó la máquina de diferencias y se dedico al proyecto de la máquina analítica que se pudiera programar con tarjetas perforadas para efectuar cualquier cálculo con una precisión de 20 dígitos. 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 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. En 1947 se construyó en la Universidad de Pennsylvania la ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Calculator) que fue la primera computadora electrónica, el equipo de diseño lo encabezaron los ingenieros John Mauchly y John Eckert. Esta máquina ocupaba todo un sótano de la Universidad, tenía más de 18 000 tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado, pero tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo. El proyecto, auspiciado por el departamento de Defensa de los Estados Unidos, culminó dos años después, cuando se integró a ese equipo el ingeniero y matemático húngaro John von Neumann (1903 - 1957). Las ideas de von Neumann resultaron tan fundamentales para su desarrollo posterior, que es considerado el padre de las computadoras. La EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) fue diseñada por este nuevo equipo. Tenía aproximadamente cuatro mil bulbos y usaba un tipo de memoria basado en tubos llenos de mercurio por donde circulaban señales eléctricas sujetas a retardos. 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, y no por medio de alambres que eléctricamente interconectaban varias secciones de control, como en la ENIAC. Todo este desarrollo de las computadoras suele divisarse por generaciones y el criterio que se determinó para determinar el cambio de generación no está muy bien definido, pero resulta aparente que deben cumplirse al menos los siguientes requisitos: La forma en que están construidas. Forma en que el ser humano se comunica con ellas.

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 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 Gmail. Además, nos proporcionan entretenimiento con juegos bien sea que haya sido bajados de la red o que se encuentren en discos o CDS (periféricos).