



Mi Universidad

Nombre del Alumno JULIA MORALES HERNANDEZ

Nombre del tema ENSAYO ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE COMPUTACION.

Parcial 1°

Nombre de la Materia COMPUTACION I

Nombre del profesor

Nombre de la Licenciatura ENFERMERIA

Cuatrimestre 1°

Lugar y Fecha de elaboración Frontera Comalapa, Chiapas a 2 noviembre 2021

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION

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. La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX. Las computadoras representan y manipulan texto, gráficos, símbolos y música, así como números. Un dispositivo electrónico que opera bajo el control de instrucciones almacenadas en su propia memoria. Se clasifican de acuerdo al principio de operación de Analógicas y Digitales. Las partes de una computadora son las siguientes:

1. Monitor o pantalla.
2. Placa base o tarjeta madre (mother board) Es la placa más grande del sistema. ...
3. Procesador o CPU. ...
4. Memoria RAM. ...
5. Tarjetas varias. ...
6. Fuente de alimentación. ...
7. Unidades de lectura. ...
8. Discos de almacenamiento.

Un dispositivo es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. Su nombre está vinculado a que dicho artefacto está dispuesto para cumplir con su objetivo, los tipos de dispositivos son tres de entrada, salida y almacenamiento.

La utilización de las computadoras para la realización de tus actividades cotidianas, laborales y escolares, trae consigo un sin número de ventajas, las cuales se describen a continuación:

La computadora nunca se cansa, distrae, o se enoja.

La información es procesada y almacenada.

Realiza funciones con un índice menor de errores.

Mayor rapidez en información.

La unidad de procesamiento central o CPU es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos.

Posee una memoria cache, la cual es un tipo de memoria muy rápida con la que se tienen datos que serán requeridos para las operaciones que se vayan a efectuar, sin la necesidad de que deba enviar información a la memoria RAM. Una CPU puede procesar muchos comandos de manera consecutivas en pocos segundos, de hecho, mientras mejor sea el CPU, más rápidos serán procesados los datos y las operaciones. El sistema operativo 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, actuando como intermediario entre los usuarios y el hardware.

Clasificación de los sistemas operativos Los sistemas operativos se pueden clasificar atendiendo a:

- ADMINISTRACIÓN DE TAREAS: o MONOTAREA: los que permiten sólo ejecutar un programa a la vez o MULTITAREA: los que permiten ejecutar varias tareas o programas al mismo tiempo
- ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS o MONOUSUARIO: aquellos que sólo permiten trabajar a un usuario, como es el caso de los ordenadores personales o MULTIUSUARIO: los que permiten que varios usuarios ejecuten sus programas a la vez.
- ORGANIZACIÓN INTERNA O ESTRUCTURA o Monolítico o Jerárquico o Cliente-servidor
- MANEJO DE RECURSOS O ACCESO A SERVICIOS o CENTRALIZADOS: si permite utilizar los recursos de un solo ordenador o DISTRIBUIDOS: si permite utilizar los recursos (CPU, memoria, periféricos...) de más de un ordenador al mismo tiempo.

Los entornos de escritorios por lo general no permiten el acceso a todas las características que se encuentran en un sistema operativo, por la ausencia de una interfaz gráfica. En su lugar, la tradicional interfaz de línea de comandos (CLI) todavía se utiliza cuando el control total sobre el sistema operativo se requiere en estos casos. Un entorno de escritorio por lo general consta de iconos, ventanas, barras de herramientas, carpetas, fondos de pantalla y widgets de escritorio.

Bibliografía • (s.f.). Recuperado el 11 de enero de 2011, de <http://bc.inter.edu/facultad/RFIGUEROA/Historia.htm>

• **El Rincón Universitario. (s.f.). Recuperado el 11 de enero de 2011, de <http://www.emas.co.cl/categorias/informatica/historiacomp.htm>**

• **Capron, H. L. (1990). Computers: Tools for an Information Age. (2nd ed.). California: The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc.**

• **Hutchinson, S. E., & Sawyer, S. C. (1996). Computers and Information Systems. Chicago: Richard D. Irwin, a Times Mirror Higher Education Group, In., Company.**

• **Norton, P. (1997). Peter Norton Toda la PC (5th ed.). México: Prentice Hall Hispanoamericano, S. A.**

• **Rosch, W. L. (1997). Hardware Bible, Premier Edition. Indianapolis, IN: Sams Publishing.**

Redactores Profesionales. Obtenido en fecha 07, 2019, desde el sitio web: <https://www.aprendercurso.com/ciencia-tecnologia/funciones-delcpu.html>.

• **Revista educativa Partesdel.com, equipo de redacción profesional. (2017, 03). Partes de la ventana de Windows. Equipo de Redacción PartesDel.com. Obtenido en fecha 07, 2019, desde el sitio web:**

https://www.partesdel.com/partes_de_la_ventana_de_windows.html. •

<https://concepto.de/procesador-de-texto/#ixzz5tiKFbRpa> •

<https://support.office.com/es-es/article/m%C3%A9todos-abreviados-de-tecladode-word-para-la-web-4ccbb899-f71e-4206-be6f-1d30c7d1bd13f1a>