



Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumno: Brenda Nayeli Moreno Hernandez

Nombre del tema: Computacion Unidad I

Parcial: II

Nombre de la Materia: Computacion

Nombre del profesor: Lepe Arriaga Icel Bernardo

Nombre de la Licenciatura: Lic. En Enfermeria

Cuatrimestre: I

Frontera Comalapa, Chiapas a 05 de noviembre del 2021

Introduccion

Las computadoras surgen con las necesidades del ser humano, desde un principio de la humanidad era necesario tener un control de las propiedades, animales, cuentas, etc., pero no llegaron a tener la tecnología ni el conocimiento necesario para crear una computadora ni una pequeña máquina para hacer cuentas (calculadora de bolsillo), sin embargo se las ingeniaron y empiezan a contar y usaran las piedras, los dedos, muescas en bastones, nudos en una cuerda etc. Calcular significa contar con piedras, “calculus” es piedra en latín. Pero poco a poco según la cantidad es mayor, se hace necesario un método más práctico. Con esta necesidad se crea el abaco (el primer computador aritmético) después de esta se fueron desarrollando una infinidad de computadoras cada vez con mayor capacidad y mas velocidad hasta llegar a las que conocemos hoy en día.

Se conocen 4 generaciones importantes en la historia de las computadoras:

Primera Generación (1946 - 1959)

Fueron de las primeras computadoras creadas, emitían demasiado calor y eran super grandísimas, podían realizar 1,000 instrucciones por segundo. Entre las computadoras pertenecientes a esta generación están: la ENIAC y la UNIVAC, siendo estas las primeras computadoras comerciales.

Segunda Generación (1959 - 1964)

Estas eran mas económicas, emitían menos calor y realizaban 10,000 instrucciones por segundo.

Tercera Generación (1965 - 1971)

En esta generación las computadoras son mucho mas pequeñas y por ende cuestan menos, en su interior contiene miles de transistores y puede llegar a realizar 1,000,000 de instrucciones por segundo.

Cuarta Generación (1972 -)

Del año 1972 en adelante muchos manejan versiones de generaciones y es creible pero aca hacemos referencia que a partir de este año se empezaron a crear computadoras con microprocesador, surgen las microcomputadoras y las computadoras personales.

La computadora y los procesos que la integran.

Una computadora está compuesta por una parte de hardware, que es la que realmente hace todos los cálculos para que las cosas pasen, pero fundamentalmente es el software lo que nos permite hacer lo que hacemos moviendo un ratón y escribiendo sobre un teclado. El software lo forman los programas que se utilizan en el computador. Un programa se puede definir como una serie o conjunto de instrucciones que le indica a la computadora lo que debe hacer. Un hardware no puede funcionar sin un hardware y un hardware y viceversa.

Partes de una Computadora:

También lo conocemos como hardware que en resumidas palabras son las partes físicas de una computadora; La placa base, el CPU, memoria RAM, unidad de disco, disco duro, unidad de estado sólido, tarjetas de red, tarjeta gráfica, fuentes de alimentación, sistema de refrigeración, gabinete.

Partes periféricas:

Teclado, mouse, monitor, impresora, altavoces.

Software

El software de una computadora ya es el proceso interno de esta como; el sistema operativo, la aplicación informática, lenguajes de información, paquetes de software y drivers. Y todos estos sirven para el correcto funcionamiento de esta y trabajan en conjunto con el hardware.

Tipos de dispositivos

En este apartado hablamos de la computadora y principalmente de los tipos de computadoras y tenemos tres que tienen que haber en cualquier tipo de computadora:

Entrada: la entrada (input) son todos los dispositivos que se introducen y tienen una función en ella por ejemplo, el teclado o el mouse son dispositivos de entrada para una computadora.

Proceso: el CPU es el encargado de leer los datos, crearlos o modificarlos sin duda alguna es el mas importante.

Salida: los monitores y las impresoras son considerados dispositivos de salida para la misma.

Los dispositivos de comunicación entre computadoras (como módems o tarjetas de red) son ambos E y S (I/O). En arquitecturas de CPU, la combinación del CPU y la memoria principal es considerada el cerebro de la computadora y, desde ese punto de vista, cualquier transferencia de información desde o hacia ese cerebro, es considerada una I/O.

Funcion del CPU

El CPU (Unidad de Procesamiento Central) es la parte central de toda computadora ya que es la que cumple la tarea de procesamiento de todas las funciones así como también de almacenamiento de la información. Es un circuito electrónico que ha existido desde siempre en las computadoras sin importar su modelo y es por eso que es considerado uno de los elementos básicos de cualquier computador.

Como lo mencionamos anteriormente el CPU es el más importante en el funcionamiento de una computadora y resumiendo su actividad es: 1. Clasificar, 2. Ordenar, 3. Comparar, 4. Calcular, 5. Resumir, 6. Almacenar

Aunque la antología nos habla de Windows 7 la cual ya no se utiliza en la mayoría de las maquinas hoy en dia esta incluía varias características nuevas, como mejoras en el reconocimiento de escritura a mano, soporte para discos duros virtuales, rendimiento mejorado en procesadores multinúcleo, mejor rendimiento de arranque, DirectAccess y mejoras en el núcleo.

Conclusión

Las computadoras forman parte de nuestra vida social y laboral y es imposible dejarlo o echarlas a un lado, empezando desde la comunicación y un control total de nuestras actividades. Las grandes empresas no pueden operar sin una computadora se perdería el control con un solo movimiento en físico que se haga sin registrarlo en el sistema.

Actualmente las computadoras sirven para uso de la ciencia, tecnología, astronomía, medicina, entre otras y son de suma importancia; ya que simplifica y automatiza muchas de las tareas de recolección y procesamiento de datos, que antes eran hechas por humanos; por ejemplo, mantener y actualizar la contabilidad y los inventarios.

BIBLIOGRAFIA

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