



UNIVERSIDAD DEL SURESTE
CAMPUS TAPACHULA

PASIÓN POR EDUCAR

ESTADÍSTICA I

CATEDRÁTICO: ING. JUAN JESÚS AGUSTIN GUZMAN

ENSAYO DE COMPUTACION

CARRERA: PSICOLOGIA

ALUMNA: NORMA AGUSTIN GUZMAN

A 05 DE NOVIEMBRE DEL 2021

TAPACHULA CORDOVA Y
ORDOÑEZ, CHIAPAS

INTRODUCCIÓN.

El Abaco un dispositivo muy antiguo con mucha historia, sencillo, con varillas montadas en un marco rectangular. Se almacenaban datos. Al cual no se puede llamar computadora x no contar con el elemento llamado programa.

Después del Abaco vinieron otros dispositivos creados con mas capacidad y ya se fueron clasificando. Una de las primeras computadoras fue la maquina analítica creada en el siglo XIX, posteriormente aparece un fabricante de tejidos, que había creado un telar que podía reproducirse automáticamente creando patrones de agujeros perforados en tarjetas. En el año de 1944 la universidad de Harvard junto con un grupo crea una maquina que no se considero como un computador electrónico debido a que su funcionamiento estaba basado en dispositivos electromecánicos. En el año de 1947 en la universidad de Pensilvania se crea la primera computadora electrónica, a un que su tamaño era enorme que ocupaba mucho espacio y así también consumía 200kw de energía eléctrica.

Von Neumann, es considerado el padre de las computadoras.

UNIDAD 1

1.1. MENCIONAR LOS EVENTOS HISTÓRICOS MAS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCION DE LA COMPUTADORA.

En los tiempos antiguos no había computadoras ningún dispositivo como electrónico en el cual podíamos llevar nuestras cuentas.

Uno de los primeros dispositivos q aparecieron fue el ABACO, quien tiene su historia desde los antiguas civilizaciones griegas y romana. El Abaco era un dispositivo muy sencillo, era uno de los primeros dispositivos que se les pedía a los niños al entrar a la primaria. Constaba de varillas sencillas insertadas en unas bolitas q era en el cual se llevaba las cuentas. El Abaco era un dispositivo muy sencillo en el cual no se puede llamar computadora ya que carece de programas.

Otro de los dispositivos mecánicos fue la pascalina inventada por Blaise Pascal de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz de Alemania. Con etas maquinas, los datos se representaban mediante las posiciones de engranajes y los datos se introducían manualmente.

La primera computadora fue la maquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la universidad de Cambridge en el siglo XIX. Por otro lado, Charles Jacquard(francés) fabricante de tejidos, había creado un telar que podría reproducir automáticamente patrones de tejidos leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel. Charles Babbage, se une a este proyecto de la maquina analítica, abandonando su propio proyecto. La tecnología de esos tiempos no bastaba para hacer realidad sus ideas.

En 1944 se construyo en la Universidad de Harvard, la Mark I, diseñada por un equipo encabezado por Howard H. Aiken. Esta maquina no esta considerada como computadora electrónica. En 1947 se construyo en la universidad de Pennsylvania, que fue la primera computadora electrónica, esta maquina ocupaba todo un sótano de la Universidad, tenia mas de 18 000 tubos de vacío consumía 200kw de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado, pero tenia la capacidad de realizarlo cinco mil operaciones aritméticas en un segundo.

Las ideas de von Neumann resultaron tan fundamentales para su desarrollo posterior, que es considerado el padre de las computadoras.

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.

Todos estos desarrollos de las computadoras se derivan de generación.

1.2. DEFINIR EL TERMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN.

COMPUTADORA: Es una maquina electrónica que permite la entrada, el procesamiento, el almacenamiento y la salida de datos, es una maquina capaz de seguir instrucciones y modificar datos de una manera deseable y para realizar por lo menos algunas operaciones sin intervención humana. Las computadoras representan y manipulan textos, gráficas y símbolos y música, así como números. Se compone de chasis o armazón (case), tarjeta del sistema, procesador, memoria, dispositivo de almacenaje, aparatos de entradas y salida, entre otros elementos.

SISTEMA DE COMPUTADORA: Es una combinación de partes que trabajan como una unidad, que son: equipo (hardware), programas (software), datos y gente.

ENTRADA(INPUT): Cualquier información introducida a la computadora.

CUBIERTA, ARMAZÓN O "CHASIS" (CASE): Alberga los componentes internos de la computadora.

TIPOS DE COMPUTADORAS

Se clasifican en dos: Analógicas y Digitales.

COMPUTADORAS ANALÓGICAS: Son diferentes fenómenos físicos se describen por relaciones matemáticas similares (v.g. Exponenciales, Logarítmicas, etc.) pueden entregar la solución rápidamente. Pero tienen el inconveniente que, al cambiar el problema a resolver, hay que rediseñar sus circuitos (cambiar el hardware).

COMPUTADORA DIGITAL: Tienen como ventajas, el poder ejecutar diferentes programas para diferentes problemas, sin tener la necesidad de modificar físicamente la máquina.

CLASIFICACIÓN DE LAS COMPUTADORAS

Se clasifican en dos por su fuente de energía.

MECÁNICAS: Funcionan por dispositivos mecánicos con movimiento.

ELECTRÓNICAS: Funcionan a base de energía eléctrica. Dentro de este tipo, y según su estructura, las computadoras pueden ser:

1. Analógicas: Requieren de un proceso físico, un apuntador y una escala. Las características son las siguientes.
 - Preciso, pero no exacto;

- Barato y rápido;
 - Pasa por todos los infinitésimos, es decir que tiene valor en todo momento, siempre4 asume un valor.
2. Digitales: Se le conoce así por que son muy simples por que tienen solo dos estados abierto o cerrado.
- De aplicación general.
 - De aplicación específica.

Las partes de una computadora se divide en dos grandes grupos que son el HARDWARE Y EL SOFTWARE. Vamos a ir desarrollando las partes de una computadora, empezando por el Hardware y finalizando con el Software.

PARTES DE UNA COMPUTADORA-HARDWARE

Es la parte física de la computadora a partir del cual es posible ver, procesar, escuchar, guardar cosas, etc.

- Placa base o placa principal: En ella están las rutas eléctricas o buses.
- Unidad central de procesamiento o CPU: Es el cerebro de la computadora.
- Memoria de acceso aleatorio o RAM: se almacenan datos y programas.
- Unidad de disco duro: Así se denomina por que usa un laser para la lectura de los datos que están almacenados en medios ópticos como un CD, DVD o Blu-Ray.
- Unidad de discos duro o HDD: componente principal del computador. Es usado a su vez para el almacenamiento de archivos digitales como videos, música y demás.
- Unidad de estado sólido o SSD.
- Tarjeta de red.
- Tarjeta gráfica.
- Fuente de alimentación.
- Sistema de refrigeración.
- Gabinete.

PARTES DE UNA COMPUTADORA-PERIFÉRICOS O DISPOSITIVOS AUXILIARES.

Los periféricos hacen parte del hardware, son necesarios para el buen funcionamiento del equipo, pero que no son exactamente lo mismo.

- Teclado.
- Ratón o mouse.
- Monitor.
- Impresora.
- Parlantes o alta voz

PARTES DE UNA COMPUTADORA- SOFTWARE.

- Sistema operativo.
- Aplicación informática.
- Lenguaje de programación.
- Paquetes de software.
- Drivers.

1.3.1. EXPLICAR LA DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN.

DISPOSITIVOS: Es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. A que dicho artefacto está dispuesto para cumplir con su objetivo.

TIPOS DE DISPOSITIVOS.

Son solamente 3: De entrada, salida, y almacenamiento.

¿Qué son los dispositivos de entrada?

Son los que envían información a la unidad de procesamiento, en código binario.

¿Qué son los dispositivos de salida?

Son los dispositivos que reciben la información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible para la persona.

¿Qué son los dispositivos de almacenamiento?

Es todo aparato que se utiliza para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal.

Se basa en dos tipos de tecnología; la óptica y la magnética. La magnética se basa en la histéresis magnética de algunos materiales y otros fenómenos magnéticos, mientras que la óptica utiliza las propiedades del láser.

Una computadora es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación.

Componentes del computador: Está conformado por hardware, periféricos y software.

VENTAJAS DE USAR UN COMPUTADOR.

1. La computadora nunca se cansa, distrae o se enoja.
2. La información es procesada.
3. Realiza funciones con un índice menor de errores.
4. Mayor rapidez en información.
5. Ofrecer a los alumnos conocimientos y destrezas básicas sobre la información.
6. Brinda mayor presentación a los trabajos.

DESVENTAJAS DE USAR UN COMPUTADOR.

1. Representan una fuerte inversión, ya que los equipos son costosos y requieren el acondicionamiento del área laboral.
2. Falta de cultura en cuanto a uso en equipo de cómputo.
3. El cambio vertiginoso de la tecnología.

1.7. WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNOS.

Es un conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda. Es una implementación de interfaz gráfica de usuario que ofrece facilidades de acceso y configuración, como barras de herramientas e integración entre aplicaciones con habilidades como arrastrar y soltar. Un entorno de escritorio por lo general consta de iconos, ventanas, barras de herramientas, carpetas, fondo de pantalla y widgets de escritorio.

CARACTERÍSTICAS.

- Ofrecer un entorno gráfico basado en ventanas, iconos y gráficos que lo hacen muy amigable y sencillo de usar.
- Utiliza el ratón o mouse para manejar el puntero y controlar el equipo.
- Incluye el navegador internet Explorer.
- Es compatible con el paquete de oficina Microsoft office.

BARRAS DE TAREAS.

Es aquella línea horizontal que se ubica en la parte inferior de la pantalla. Permite acceder a iconos de acceso directo, al menú de inicio, al área de notificaciones y agregar o mover cualquier icono que este colocando en esta barra. Dos funcionalidades que han sido añadidas a la barra de tareas. Estas funciones son las siguientes:

- Aero peek.
- Lista de saltos (o jump lists).

MENÚ DE INICIO.

Es aquel botón representado por el icono de Windows que te da la posibilidad de acceder al grupo de programas o aplicaciones instaladas en el sistema.

GRUPO DE PROGRAMAS.

Se caracteriza por todos los software o programas y aplicaciones que han sido instaladas en el ordenador. Existen algunos que vienen de manera predeterminada acorde a la versión de Windows y de la empresa que fabrico la computadora.

ÁREA DE NOTIFICACIONES.

Son elementos de acceso y revisión rápida, que son propios de la barra de tareas, sus funciones es notificar alguna ejecución maliciosa. Existen elementos de notificaciones.

- Fecha y hora.
- Altavoces.
- Batería.
- Acceso a redes.
- Actualizador de Windows.
- Antivirus.
- Escritorio.

CONCLUSIÓN.

El tema computación es amplio si nos basamos desde sus primeros orígenes, es importante saber como nace este dispositivo, tan importante en nuestra vida diaria, en el cual nos ayuda mucho e las investigaciones, trabajos. Es importante conocer los tipos de computadoras las aplicaciones y los programas así también cada parte que la conforman tanto interior como exterior. Para darle una mayor calidad de vida a los equipos de cómputos. Existen variedad de dispositivos en el mercado hoy en día, que nosotros podemos seleccionar el mas adecuado para nuestras necesidades.