



Nombre de alumnos: Gabriela Hernández
Gonzalez

Nombre del profesor: Jorge Sebastián
Domínguez

Nombre del trabajo: Elementos Históricos

Materia: Computación 1

GRADO: 1 ero

PASIÓN POR EDUCAR

GRUPO: LEN10EMC0121- C

Comitán de Domínguez Chiapas a 12 de septiembre de 2018.

LOS ELEMENTOS HISTÓRICOS DE LA COMPUTADORA

Los antecedentes de la computadora se remontan en el año 4.000 A.C. cuando se inventaron las primeras máquinas diseñadas para la aritmética y las primeras reglas de cálculo. Entre ellos se encuentra el ábaco, un importante adelanto en la materia.

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN Y SUS INVENTORES

- El **ábaco** representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos, este se empleaba para realizar cálculos matemáticos rudimentarios, en el año 3000 BC.
- **John Napier**, matemático escocés, inventó los huesos o bastoncillos de Napier. Este podía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos en 1617.
- **Wilhelm Schickard** fue el primer matemático en desarrollar una calculadora en 1623. Contenía un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir.
- En 1642 **Blaise Pascal** inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino.
- **Gottfried Wilhelm Von Leibniz** inventó un instrumento llamado "Stepped Reckoner" esta máquina era versátil que la de Pascal puesto que podía multiplicar y dividir, así mismo como restar y sumar. En el año 1694.
- **Joseph Marie Jacquard**, la creación donde se empleaban tarjetas perforadas para crear patrones de una fábrica de avilado en una tejedora justo en el año de 1790.
- **Charles Babbage** la construcción de la máquina fue muy importante, ya que se le atribuyeron dos clasificaciones de las computadoras: el almacenaje, o la memoria, y el molino, una unidad de procesamiento que lleva a cabo los cálculos aritméticos para la máquina. Por este logro se le consideró el "padre de las computadoras" en el año de 1835.
- En 1880 **Hernán Hollerith** inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas.

- En el 1939 **John Atanasoff**, fue el año donde se lanzó el diseño y se construyó la primera computadora digital, esta utilizaba circuitos lógicos binarios y tenía memoria regenerativa.

TÉRMINO DE COMPUTADORA

Es un dispositivo informático que es capaz de recibir, almacenar y procesar información de una forma útil. Así mismo esta programada para realizar operaciones lógicas o aritméticas de forma automática.

FUNCIÓN BÁSICA DE CPU

Es el cerebro de la computadora, ya que es la parte más importante en cuanto capacidad, la mayor parte de los cálculos son realizados por el procesador. Es la encargada de la interpretación de las instrucciones dadas por los programas informáticos, el procesador va a tener factores de forma distintos y necesita de una ranura o socket para la tarjeta madre.

SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACIÓN

Es el conjunto de programas con el que se manejan los recursos de hardware y este a su vez permite que los programas utilicen aplicaciones de software. Sus objetivos son el manejo y administración del núcleo de intercambio para la gestión de recursos o el acceso al hardware, los sistemas operativos más utilizados son Windows y Linux.

- **Aplicación Informática**- instrumento con el que el usuario va a poder hacer o varias tareas de distinta clase, suele ser la más eficaz para hacer varias tareas de alto nivel de complejidad como redactar textos, usar hojas de cálculo, bases de datos.
- **Lenguaje de Programación**-son creados para la reducción de procesos que van a poder ser hechos por las maquinas computarizadas. Son diseñados con el objetivo de controlar el comportamiento físico y lógico de computadora.
- **Paquetes de Software**-conjunto de programas que se distribuyen de forma complementaria, en donde en ocasiones un programa requiere de la intervención del otro.
- **Drivers**- se le conoce también como controlador o manejador del dispositivo esta ayuda a definir como un programa informático, a través, del sistema operativo, entrar en conexión con un periférico, al crear una abstracción del hardware y así permitir que se dé una interfaz que se estandarice con el objetivo de utilizar ese dispositivo.

WINDOWS

Conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora, de una interacción amigable y cómoda. Ofrece facilidades de acceso y configuración como barras de herramientas e integración entre

aplicaciones o habilidades como arrastrar y soltar. Cada uno se distingue por su aspecto y comportamientos particulares, aunque algunos tienden a imitar características de escritorios ya existentes.

CARACTERÍSTICAS

- Ofrece un entorno gráfico basado en ventanas, iconos y gráfico 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.
- **Barra de tareas, Aero peek, Listas de salto, Menú de inicio y Grupo de programas**