



**UNIVERSIDAD DEL SURESTE
CAMPUS TAPACHULA**

LICENCIATURA EN MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA

1° CUATRIMESTRE

ALUMNO

KEREN CECILIA MENDEZ MORENO

ENSAYO

UNIDAD I ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

ASIGNATURA

COMPUTACION I

PROFESOR

ING. JUAN JESUS AGUSTIN GUZMAN

INTRODUCCION

La utilización de las computadoras y su estudio ha sido masificada en las últimas décadas, la ciencias de la computación tienen una larga historia, la primera computadora fue llamada Maquina Analitica, fue creada en el siglo XIX .

La cantidad de diseños comenzó a aumentar comenzaron a ser clasificadas por sus características en 4 generaciones. Actualmente las tecnologías computacionales han permitido la reelaboración de los conceptos tradicionales de las actividades, de este modo las tecnologías empezaron a transformar la vida de las personas profundamente y en todas sus actividades.. Las computadoras se han convertido en la principal herramienta utilizada por el hombre, además que ya son parte esencial de cada uno de nosotros; y que todos deberán aprender todas esas, antes complicadas, hoy comunes tecnologías modernas

1.1. Mencionar los eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.

En 1834: Charles Babbage anuncia el motor de análisis

El profesor británico de matemáticas Charles Babbage, se levantó una mañana para comenzar a crear “**la máquina analítica**” Un computador moderno de uso general que supuso un gran avance para la historia de la informática. Su propósito general era una máquina que pudiera programar el usuario, capaz de ejecutar las instrucciones y las órdenes deseadas. Era de naturaleza mecánica, y ya traía muchas de las partes de un ordenador actual.

En 1943: Nacimiento del Mark I Colossus

Las máquinas Colossus fueron los primeros dispositivos calculadores electrónicos. Fueron usados por los británicos para leer las comunicaciones cifradas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial. Esto significa que los Colossus, diseñados originalmente por Tommy Flowers, fueron uno de los primeros computadores digitales.

En 1954: Primer prototipo de las calculadoras de escritorio

Allá por 1954, IBM presenta en EEUU la primera calculadora electrónica del mundo, fabricada con transistores, algo de lo más revolucionario y tecnológico para la época. Era de un tamaño considerable (como para llevársela a clase) y su precio podría rondar los 80.000 dólares.

En 2018: Conoces Pandora FMS

Pandora FMS es un software de monitorización flexible, capaz de monitorizar dispositivos, infraestructuras, aplicaciones, servicios y procesos de negocio.

1.2. Mencionar algunos de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.

- **El ábaco**

El ábaco es posiblemente el primer dispositivo mecánico de contabilidad de la historia. Tiene unos 5.000 años de antigüedad, y su efectividad ha soportado la prueba del tiempo, puesto que aún se utiliza en varios lugares del mundo, un dispositivo sencillo

- **Las calculadoras mecánicas**

El genio renacentista Leonardo Da Vinci (1452-1519) trazó alrededor de 1500 varios apuntes para una sumadora mecánica. Más de un siglo después, hacia 1623, el alemán Wilhelm Schickard construyó la primera máquina de calcular. Sin embargo, la Historia ha reservado el puesto de creador del primer ingenio mecánico calculador a Pascal.

- **La primera tarjeta perforada**

Joseph-Marie Jacquard (1752-1834) ideó en 1801 un telar, todavía utilizado en la actualidad, que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel rígido. Las tarjetas se perforaban estratégicamente y se acomodaban en cierta secuencia para indicar un diseño de tejido en particular. Para cambiar de diseño, basta con preparar una nueva colección de tarjetas. Al principio de las tarjetas perforadas de Jacquard es el mismo que rige el funcionamiento de ciertos aparatos musicales. Más tarde, las tarjetas perforadas tendrán una gran influencia en los trabajos de Charles Babbage

- **La máquina analítica de Babbage**

Charles Babbage (1791-1871), visionario científico y matemático inglés, fue el más claro precursor del hardware computacional, hasta el punto de que se le considera el padre histórico de la computación

1.3. Definir el término computadora y elementos que la integran

En el diccionario la computadora tiene el significado de: máquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos.

En wikipedia, la computadora cuya etimología proviene del latín “computare” (que significa computar, calcular, tasar o evaluar), es un aparato electrónico que contiene múltiples circuitos, a través de los cuales cumple instrucciones que el usuario le ordene con una función específica. A dichas directrices se les conoce como “input”, y al proceso se le denomina “programación”.

Elementos principales de una computadora

- 1- **CPU:** es el elemento de la computadora responsable de interpretar y ejecutar muchos de los comandos de los otros elementos de hardware de la computadora y del software, es por eso se le conoce como el cerebro de la computadora.
- 2- **Tarjeta madre o placa base:** este permite que exista un camino para que la electricidad y la comunicación pueda viajar entre el CPU, la fuente de poder, la memoria RAM y los otros elementos de hardware, se llama tarjeta madre debido a que existen 'hijos' de circuitos alrededor, que se conectan en esta placa base más grande.
- 3- **Memoria RAM:** provee a la computadora con memoria para guardar instrucciones e información temporalmente, de manera que el procesador puede acceder a las mismas.
- 4- **Monitor:** el elemento que muestra la información gráfica y de video generada por la computadora a través de la tarjeta de video, son equipos externos a la cubierta de la computadora y se conectan con un cable a un puerto en la tarjeta de video o en la tarjeta madre. Es una parte esencial del sistema de computador.
- 5- **Teclado:** estos caracteres pueden servir como comandos o pueden ser usados para escribir texto. Casi todos los teclados utilizan el modelo QWERTY para mostrar las teclas.
- 6- **Raton:** un movimiento detectado por el ratón envía instrucciones a la computadora para mover el cursor en la pantalla y así interactuar con archivos, ventanas y otros elementos del software.
- 7- **Tarjeta de video:** es una tarjeta que le permite al computador mandar información gráfica al monitor. Son rectangulares y tienen muchos contactos en el fondo; se instalan en la placa base.

8- Medio de almacenamiento: el disco duro tiene distintos elementos que guardan la información magnéticamente, cuando el usuario va a acceder a un archivo el sistema operativo busca la locación de la información en el disco duro.

9- Fuente de alimentacion: la computadora tambien tiene corazón y pulmones, la fuente de alimentacion es la encargada de suministrar la energía necesaria a la placa base para que pueda funcionar correctamente, también se encarga de hacer llegar la energía a otros componentes como el reproductor de DVD.

1.3.1. Explicar la diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.

Hay muchos tipos de computadores, tienen diferentes formas, tamaños, cada uno nos ofrecen características que pueden satisfacer todas nuestras necesidades..

Computadoras de escritorio: tambien las conocemos como computadores de sobremesa, pues son las más comunes en las casas y oficinas, nose pueden portar asi como las laptop porque dependen de la energía eléctrica y están compuestos de muchas partes, podemos agregarles más partes o periféricos, como una cámara web, una impresora, audífonos o un micrófono externo.

Computadores portátiles: estos computadores son las que podemos llevar de un sitio a otro porque tienen todas las partes integradas en una sola pieza de menor tamaño y peso.

Tambien existen otros tipos de computadores que son de uso cotidiano que igual basicamente son computadores muy especializados como por ejemplo:

Las consolas de juegos: las consolas de videojuegos son un tipo especializado de computadores que se utilizan exclusivamente para jugar aunque no tienen todas las funciones de un computador, muchas consolas nuevas nos permiten hacer cosas como navegar en internet o de jugar en línea con otras personas de todas partes del mundo.

Tablet o phablets: se le conoce a estas máquinas electrónicas, son la combinación ideal entre un smartphone y una tablet, tienen una pantalla táctil que mide entre 5 y 7 pulgadas aproximadamente estos aparatos los caracterizan por potenciar las cualidades de los smartphones, siendo parecidos a las tabletas, pero mucho más portátiles porque caben dentro de tu bolsillo.

COMO CONCLUSION

En pocas palabras el alcance de la computación es incalculable, ya que la modificación en los procesos de las actividades ya se ha producido y continúa su avance de forma inusitada, transformando constantemente nuestras vidas y originando nuevos requerimientos personales que exigen que estemos al tanto de estos nuevos recursos, tanto para conocer y saber sobre su utilización, cuanto para saber aprovecharlos en pos de un mejor bienestar personal y social.

Pues yo pienso que gracias a los avances en la computación, hemos alcanzado un nivel de tecnología muy elevado, el cual nos ha servido para muchas áreas, como por ejemplo las comunicaciones, la medicina, la educación, entre otras.

BIBLIOGRAFIA

- ANTOLOGIA.UDS.MENDEZ MORENO KEREN C. 24/09/2022. COMPUTACION I.
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora>