

LICENCIATURA EN NUTRICIÓN

ENSAYO UNIDAD I

**UNIDAD I ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA
COMPUTACIÓN**

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

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

1.3. Definir el término computadora y elementos que la integran.

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

ING. JUAN J. AGUSTÍN GUZMÁN

VALENTINA DÍAZ ZEQUEDA

25 DE SEPTIEMBRE DE 2022

INTRODUCCIÓN

La computación es la ciencia encargada de estudiar los sistemas, más precisamente computadoras, que automáticamente gestionan información. Dentro de las ciencias de la computación pueden ser distinguidas distintas áreas de estudio: Estructura de datos y Algoritmos

Las computadoras son dispositivos electrónicos para procesar información. Toman datos de entrada, los transforman y producen datos de salida que son de utilidad para sus usuarios. Están compuestas de dos elementos principales: el soporte físico o hardware y el soporte lógico o software el soporte físico consiste en dispositivos de entrada, unidades de procesamiento de datos, memoria, dispositivos de almacenamiento y dispositivos de salida. Todos estos elementos son componentes electrónicos y tienen formas muy diversas dependiendo del tipo de computador las características del soporte físico del computador determinan en gran medida las funciones que puede realizar porque no es posible cambiarlo sin sustituir físicamente algunos de sus componentes

DESARROLLO

Hablemos un poco de la historia de computación, normalmente las personas no se dan la oportunidad de investigar un poco sobre la historia de la informática porque si ese fuese el caso sabríamos que en 1834 Charles Babbage anuncia el motor de análisis, a que me refiero con esto que un día 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 esta máquina podía almacenar 1000 números de 50 dígitos cada uno, y aunque nunca pudo ser construida por su inventor, Babbage, porque la tecnología necesaria todavía no estaba disponible, fue uno de los primeros hitos de la informática.

Otro dato curioso es que en 1943 fue el nacimiento del Mark I Colossus ya hace más de 70 años que llegó este proyecto de alto secreto que contribuyó a ganar una guerra parece una historia de ciencia ficción, ¿verdad? Pues nada más lejos, las máquinas Colossus fueron los primeros dispositivos calculadores electrónicos también 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 el año 1954 surgió el primer prototipo de las calculadoras de escritorio como actual estudiante puedo decir que las calculadoras han salvado mis exámenes en más de una ocasión, no sólo por aprender cómo se escribe la palabra “bebe” con números en su pequeña pantalla, agenciándome horas de diversión mientras otros hacían el examen de matemáticas, en 1954, IBM presenta en EEUU la primera calculadora electrónica del mundo, fabricada con transistores, algo de lo más revolucionario y tecnológico para la época se podría decir que era de un tamaño considerable, como para llevársela a clase y su precio podría rondar los 80.000 dólares. Pero, al poco tiempo, ya se lanzaron modelos más comerciales, que gracias al desarrollo fueron más asibles y asequibles. Esto podrá parecer un poco a una línea del tiempo pero así es más fácil llevar una cronología de lo que ha pasado anteriormente, pero bueno continuamos en 1969 fue la creación de ARPANET

ARPANET no fue más que una pequeña red de computadoras que se creó por encargo del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, lo hicieron como un medio de comunicación para los distintos organismos del país, estamos ante la red seminal que se convertiría en lo que hoy conocemos como Internet, lamentablemente en 1990, ARPANET deja de existir, pero en 1971 es enviado el primer e-mail, como todos sabemos el primer mensaje fue enviado por Ray Tomlinson. ¿Qué verso para la posteridad pondría? Pues nada más y nada menos que las primeras letras del teclado del ordenador. Un texto indescifrable sin mayor significado como curiosidad, utilizó por primera vez la arroba entre el nombre de usuario y la máquina a la que se dirigía, este hecho pasó a la historia, como ya podemos imaginar, escogió este símbolo porque, según explicó, seguro que no estaba en un nombre propio

Se le debió partir el corazón a Ray porque no recibió respuesta alguna... La innovación era tal que al ser el único programa instalado no hubo oportunidad para el diálogo.

Cotinuendo con este ensayo 1981 IBM lanza el "PC" IBM consiguió un hito en la historia de la humanidad en general y de la informática en particular, consiguió, con la comercialización del ordenador personal, o PC, que la informática dejara de ser un misterio oculto para la mayoría, y se convirtiera en algo útil y práctico para todos

Les aseguro que ni profetas ni videntes imaginaban la revolución que supondría este hecho a día de hoy, es mas nadie en aquel entonces podían imaginar eso e igual quien sabe como será la tecnología en unos 5,10 años mas

En 1990 Tim Berners-Lee escribe la primera página web y aquí persiste su enlace:

<http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>

Fue exactamente el 20 de diciembre de 1990, cuando Berners-Lee, científico británico, subió esta página a los servidores de CERN, con la misión de explicar los principios básicos de lo que iba a ser la web moderna, como podemos ver, es una página sencilla con un texto

rudimentario e hipervínculos, lo que viene a ser una guía modesta para dar a entender cómo iba a funcionar su proyecto.

Avanzamos 7 años mas y en 1997, la máquina vence al hombre jugando al ajedrez tal punzada a nuestro ego resonó más allá de los límites del tablero, para extenderse por los confines del pedestal en el que se creía de pie el ser humano que vergüenza

Este dichoso evento sucedió en dos partes, la primera en Filadelfia, el 10 de febrero de 1996, donde el superordenador de IBM Deep Blue se enfrentó al entonces campeón, Garry Kasparov cuando en la primera partida, tras un susto inicial, el gran maestro terminó ganando, la humanidad podía seguir respirando tranquila, pero ahí no se acaba todo IBM preparó la revancha, se celebró poco después, en la ciudad de Nueva York, en 1997, en aquel histórico duelo la máquina venció, aunque por un resultado ajustado, la supremacía intelectual del hombre en la Tierra había sido vencida.

1998, Google es fundada y En 1995, si seguro se preguntara por que volvimos a retroceder pero aveces para entender el presente hay que retroceder un poco al pasado continuemos en 1995 Larry Page y Sergey Brin se reunieron como colegas en Stanford, ya como estudiantes de computación, colaboraron en un motor de búsqueda llamado BackRub que operaba en los servidores de Stanford, hasta que ocupó demasiado ancho de banda como para adaptarse a la universidad.

En 1997, decidieron que el buscador BackRub necesitaba un nuevo aire y barajaron algunas ideas, entre las que destacó un juego de la palabra “googol”, un término matemático representado por el número 1 seguido por 100 ceros, en 1998, el entonces cofundador de Sun, Andy Bechtolsheim, preparó un cheque de unos 100.000 dólares para una empresa recién registrada, una tal Google Inc., que nos haría felices a todos.

Vaya por fin entraremos a los 2000, en 2018 conocemos Pandora FMS

Pandora FMS es un software de monitorización flexible, capaz de monitorizar dispositivos, infraestructuras, aplicaciones, servicios y procesos de negocio, vaya que este tipo de datos son interesantes, pero también hay un tema bastante interesante que los mecanismos antiguos de la computación, en el Abaco surgió en el año 5000 A.C, es un dispositivo que sirve para efectuar operaciones, aritméticas sencillas, como sumas restas y multiplicaciones su origen se estipula que fue en la antigua Mesopotamia, más de 2000 años antes de nuestra era, ahora en el año de 1623 wilhelm Schickard creo una maquina calculadora automática a la que llamo el reloj calculador después en el año 1642 la pascalina fue la primera calculadora que funcionaba a base de ruedas y engranajes fue inventada por el francés Blaise pascal, en el año 1666 llego la primera máquina de multiplicar fue construida por sir Samuel Morland, EN 1805 llega lo que es Jacquard es un telar mecánico inventado por Joseph Marie Jacquard en 1801 después llega la máquina de diferencias en 1822 es una calculadora mecánica de propósito especial diseñada para calcular funciones polinómicas y por ultimo tenemos la maquina analítica es el diseño un computador moderno de uso general realizado por el profesor británico de matemáticas Charles Babbage que represento un paso importante en la historia de la computación.

Aprovechando que estamos hablando de computación debemos de tener claro del concepto de computadora y sus elementos, la computadora para darle un concepto breve seria que es un dispositivo informático que es capaz de recibir, almacenar y procesar información de una forma útil, una computadora está programada para realizar operaciones lógicas o aritméticas de forma automática los elementos básicos que necesita una computadora seria la tarjeta madre, procesador(CPU) tarjeta de gráficos, memoria RAM, Almacenamiento, Fuente de alimentación, sistema de refrigeración y gabinete

Una diferencia entre computadora y un depósito móvil Principalmente, la diferencia más clara entre un pc y un teléfono se encuentra en la interfaz, mientras que en un teléfono nos encontramos con pantallas de hasta 4.3", en una computadora portátil, nos encontramos con pantallas de hasta 17", y en el caso de las computadoras de escritorio, de hasta 32

CONCLUSIÓN

Gracias a las computadoras y de los avances en relación a ellas 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, etc.

La investigación actual dirigida a aumentar la velocidad y capacidad de las computadoras se centra sobre todo en la mejora de la tecnología de los circuitos integrados y en el desarrollo de componentes de conmutación aún más rápidos se han construido circuitos integrados a gran escala que contienen varios millones de componentes en un solo chip. Las computadoras se han convertido en la principal herramienta utilizada por el hombre y ya son parte esencial de cada uno de nosotros

BIBLIOGRAFÍA

Referencias

Los eventos históricos que deberías conocer cómo informático. (2021, 12 julio). <https://pandorafms.com/>. Recuperado 25 de septiembre de 2022, de <https://pandorafms.com/blog/es/historia-de-la-informatica/>

Cita textual

(Los eventos históricos que deberías conocer cómo informático, 2021)

referencias

antecesoras de las computadoras. (s. f.). <https://prezi.com/>.

Cita textual

(antecesoras de las computadoras, s. f.)

- Terrazas Pastor, Rafael y Silva Murillo, Roxana. (2007). Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje para la aplicación de modelos en los sistemas de soporte a la decisión perspectiva. Núm. 20. Revista Redalyc. Universidad Católica Boliviana San Pablo, Cochabamba, Bolivia.
- Pimienta Prieto, Julio Herminio. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje Docencia Universitaria basada en competencias. Primera Edición. Editorial Pearson Educación. México.
- Montes de Oca Recio, Nancy y Machado Ramírez, Evelio F. (2011). Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. Vol. 11. Núm. 3. Revista Humanidades Médicas. <http://www.humanidadesmedicas.sld.cu/index.php/hm/article/view/127/81>. Fecha de consulta el 03 de noviembre de 2018.