



## **UNIVERSIDAD DEL SURESTE**

### **“Antecedentes Y Conceptos Básicos De La Computación”.**

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

**1.2. Mencionar mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.**

**1.3. Definir el termino computadora y elementos que la integran.**

**1.3.1. Diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.**

Materia: Computación.

Docente: ING. Juan J. Agustín Guzmán

Alumno: Isaac Robles Torres

Carrera: Licenciatura En Enfermería

Primer Cuatrimestre

Fecha de entrega: 25 de septiembre del 2022

Tapachula Chiapas, 25 de septiembre del año 2022.

### Introducción.

Durante este ensayo se hablará de los antecedentes y conceptos de la computación, lo cual tiene como objetivo definir los conceptos de la computadora, su concepto, sus funciones, partes internas y externas de lo que están compuestas las computadoras, Y la importancia de ellas. Por lo cual se debe tener un conocimiento previo a todas sus partes de la computadora para tener una correcta y adecuada utilidad en ella.

Es importante que día con día tengamos conocimientos y nos actualicemos, ya que las nuevas generaciones de las computadoras tendrán otros funcionamientos y actualizaciones. La computadora se convirtió en una gran necesidad para el estudiante y para el trabajo, ya que en ella podemos hacer ensayos, diapositivas y gráficas, etc.

Una vez teniendo esto completado, se puede implementar un aprendizaje significativo donde el alumno o trabajador hace una combinación de sus conocimientos actuales con el que estará en proceso, formando un aprendizaje completo de ello.

## **-Eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.**

La primera computadora fue la maquina analítica creada por el profesor Charles Babbage, Fue un profesor Matemático donde impartió clases en la Universidad de Cambridge en el siglo XIX. Donde la principal idea que tuvo Charles Babbage fue sobre un computador que nació debido a la elaboración de las tablas matemáticas donde era un proceso muy tedioso y propenso a errores.

Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco. Este dispositivo fue muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. Al desplazar las cuentas sobre varillas, y mediante dichas posiciones que este representa y almacena datos. Lo cual esta historia se monta en las antiguas civilizaciones griegas y romanas.

Mientras tanto Charles Jacquard era un francés y fabricante de tejidos, que había creado un telar que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos, el cual podía leer la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel rígido. Al enterarse de este método Charles Babbage abandonó la máquina de diferencias y se dedicó al proyecto de la máquina analítica para que se pudiera programar con tarjetas perforadas para efectuar cualquier cálculo con una precisión de 20 dígitos. La tecnología de la época no bastaba para hacer realidad sus ideas.

**El principal objetivo de la historia en la invención de la computadora es tener conocimientos históricos de la evolución de las computadoras, su diseño y quienes fueron sus creadores. Y como es que fueron evolucionando y tener conocimiento de sus conceptos de cada creador.**

## **Mecanismos antiguos de la computación de la computación y sus inventores.**

**El ábaco** representaba el artefacto más antiguo que fue empleado para manipular datos. Los babilonios empleaban el ábaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios.

**Blaise Pascal** fue un matemático francés que nació en 1623. Desde muy temprana edad fue un entusiasta del estudio autodidacta en las matemáticas. En 1642 inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino.

**Leibniz 1694** fue un matemático alemán que diseñó un instrumento llamado el "Stepped Reckoner". Esta máquina era más versátil que la de Pascal puesto que podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar. El Stepped Reckoner tenía nuevas funciones de multiplicar y dividir, así como el pascal, pero esta solo sumaba y restaba.

**Charles Babbage** fue un inglés, que bautizó su máquina con el nombre de Motor Diferencial. Esta trabajaba para resolver ecuaciones diferenciales. Empleando fondos del gobierno y de sus propios recursos, En 1835, Babbage diseñó un sistema con provisión para datos impresos, una unidad de control y una unidad de almacenamiento de información. Esta máquina almacenaba los resultados intermedios en tarjetas perforadas similares a las que utilizaba Jacquard.

**Howard Aiken 1943** propuso a la universidad de Harvard crear una computadora, basado en el Motor Analítico de Babbage. Pero la universidad de Harvard no le brindó la ayuda que necesitaba. Aiken, con un grupo de científicos, realizó la tarea de construir su máquina. En 1943, se completó su sueño con su nueva creación, llamado Mark I, también conocido por la IBM. Este artefacto era de 51 pies de largo, 8 pies de altura y 2 pies de espesor; contaba con 750,000 partes y 500 millas de cables. Era muy ruidosa, pero capaz de realizar tres cálculos por segundo.

## **Término de la computadora y elementos que la integran.**

**Computadora:** Es una máquina electrónica controlada 100% por el ser humano, Tiene como funcionamiento un procesamiento, un almacenamiento y una entrada salida de datos. Es una máquina capaz de seguir instrucciones para modificar datos de una manera deseable. La computadora está compuesta de chasis o armazón, tarjeta de sistema, procesador, memoria Ram, dispositivos de almacenaje, aparatos de entrada y salida, entre otros elementos para su funcionamiento correcto y sus componentes importantes de la computadora.

La computadora analógica para que funcionen deben estar con dispositivos mecánicos con movimiento. Y las computadoras electrónicas se basan de energía eléctrica para su funcionamiento.

Las computadoras digitales son llamadas así por utilizarse ruditoriamente con los dedos, en la que tiene dos elementos de abrirse y cerrarse.

**Tarjeta madre:** Es la placa principal de circuitos impresos de una computadora. En ella están las rutas eléctricas que son los que permiten el desplazamiento de los datos entre los componentes del equipo.

CPU: Es el cerebro de la computadora, tiene la función de la interpretación en las instrucciones dadas por los programas informáticos.

**Memoria de Acceso Aleatorio:** Es el componente en donde de forma temporal y permanente se almacenan los datos

**Unidad de disco óptico:** Tiene un láser para la lectura de los datos que están almacenados en medios ópticos como un CD, DVD o Blu-Ray.

**Unidad de Disco Duro:** Es aquel funcionamiento en se guardan las aplicaciones informáticas. Es usado para el almacenamiento de archivos digitales como vídeos, fotos, Y música.

Tarjetas de red: Es la que permite la conexión a una red informática. Es la que a través de cables podemos acceder a la información de otros dispositivos.



## **Diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.**

Dispositivos: Es un aparato o que desarrolla acciones determinadas.

**Dispositivos de entrada:** Son los que envían información a la unidad de procesamiento se envía información de un celular a través de un cable a otro dispositivo.

**Dispositivos de salida:** Son los que reciben información que la CPU hace la función de procesarlas y la reproducen para que sea perceptible para la persona.

**Dispositivos de almacenamiento:** Es todos aquellos aparatos que se utilizan para grabar y guardar los datos de la computadora de forma permanente o temporal. Se basa en dos tipos de tecnologías: la óptica y la magnética.

**Computadora:** Es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y guarda información, y los emite como salida para su interpretación. Que tiene varias utilidades para hacer gráficas y guardar archivos. Tiene Mayor rapidez en información, La información es procesada y almacenada.



## Conclusión

Debemos aplicar las estrategias de aprendizaje y practica para que podamos desarrollar y familiarizando con las computadoras y sus componentes de ella. Como estudiante, docente y trabajador debemos tener el conocimiento de las computadoras para la utilidad nuestra vida cotidiana.

Para que nos familiarícesenos con las computadoras debemos conocerla, ver sus características, sus funciones, que componentes tiene una computadora, nos podemos orientar a través de páginas informativas o de alguien que tenga conocimientos previos de ella. Pero se puede empezar con lo básico como prenderla y apagarla. Con ello podremos resolver nuestros problemas con las computadoras y sean de gran utilidad para el individuo.



Antología de la universidad del sureste de la materia en computación, antología visitada el día 24 de septiembre del año 2022. **“Antecedentes Y Conceptos Básicos De La Computación”**.