

LICENCIATURA EN ENFERMERÍA

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 JESÚS AGUSTÍN GUZMÁN

ABIGAIL YAMILETH ORTIZ CABRERA

1 CUARTIMESTRE

25 DE SEPTIEMBRE DE 2022

INTRODUCCIÓN

Hablaremos de este dispositivo que es muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. Al desplazar las cuentas sobre varillas, sus posiciones representan valores almacenados, y es mediante dichas posiciones que este representa y almacena datos. A este dispositivo no se le puede llamar computadora por carecer del elemento fundamental llamado programa. ([LIBRO DE COMPUTACION.pdf](#) 2022).

Todo este desarrollo de las computadoras suele divisarse por generaciones y el criterio que se determinó para determinar el cambio de generación no está muy bien definido, pero resulta aparente que deben cumplirse al menos los siguientes requisitos: • La forma en que están construidas. • Forma en que el ser humano se comunica con ella ([LIBRO DE COMPUTACION.pdf](#) 2022)

Mas adelante se mencionaran los inventos junto con los inventores de dichas épocas como por ejemplo hablaremos sobre el Abaco como fue inventado y por quien otro claro ejemplos es la calculara en que año y por quien fue inventada y las razones.

Se hablará de los conceptos y ejemplos de computadora, dispositivos y como esta integrada dicha computadora como el gabinete, es sistema de refrigeración, el ratón y en otros tipos de elementos de salida, entrada y almacenamientos.

Ya por ultimo hablaremos sobre los dispositivos que es el dispositivo, los tipos de dicho dispositivo definiciones de entrada, salida y almacenamientos y entre ellas las ventajas y desventajas que nos trae la computadora y dispositivos.

UNIDAD I ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

Es importante mencionar que el primer dispositivo de mecanismo para contar fue el ábaco es remontada en las antigüedades de las civilizaciones griegas y romanas es un mecanismo fácil de usar ya que es de forma rectangular con varillas y ruedas en ellas que sirvió para contar no se le llama computadora ya que no tiene programas o teclado.

Otro tipo de mecanismo ya fueron inventados por Pascalina de Blaise Pascal (1633-1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von (1646-1716). En el siglo XX fue creada la primera computadora un punto importante por quien fue creada, fue hecha por el profesor matemático Charles Babbage, su idea surgió ya que por ser maestro de matemática surgen procesos complicados y erróneas, y recibió la ayuda del gobierno británico en 1823

Charles Jacquard francés fabrico una maquina que tejer con patrones precisos automáticos, después de darse cuenta que los dispositivos de computadora que tienen buenos programas precisos. Tenía toda una tecnología para investigar y darse abasto. John Mauchly y John Eckert diseñaron la primera computadora más grande ya que solo la computadora abarco todo el sótano teniendo 18 000 tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica tenia capacidades de realizar operaciones en cuestiones de segundos.

Tiempo después se fue otorgado al matemático John von Neuman que le hizo modificaciones ya que creo nuevas cosas como los cuatro mil bulbos y memoria basada en tubos de mercurio donde se podían circular señales eléctricas.

Hablemos un poco del mecanismo de las computadores y sus debidos inventores, empecemos en la edad antigua, el ábaco es el más antiguo ya que fue inventado en los años 3000 BC no se sabe quién lo invento, John Napier el invento lo que se le llamado los hueso que sirvió para contar grandes cantidades en 1617, Wilhelm Schickard el invento la primera calculadora que serviría para poder realizar variedades funciones suma, resta, multiplicar y dividir esto se invento en 1623, Blaise Pascal el le hizo modificaciones a la calculadora para que manejara numero hasta de 999,999.99 y lo nombro Pascalino en 1642, Gottfried Wilhelm invento el tal Stepped Reckoner mas sofisticado y fácil para las operaciones creado en 1694, Joseph tuvo la idea de inventar una maquina encargada de tener tarjetas perforadas para tener buenos patrones en 1790, Charles Babbage fue el creador de la computadora motor diferencial y motor

analítico y en 1835 el diseño de sistemas de unidades de control eh almacenaje, y en 1880 Herman Hollerith se le ocurrió la excelente idea de inventar perforadora, lector de tarjetas, la primera computadora moderna fue hecha en 1943 por Howard Aiken apoyado por la compañía IBM, 1939 John Atanasoff fue el diseñador de la primera computadora digital que fue terminada en 1942 manejando una memoria regenerativa.

En 1946 Dr. John Mauchly creo una computadora más rápida que operada en cuestiones de segundos varios operativos fue completado.

Que es la computadora en si es un sistema operativo es definiciones mas cortas en algo electrónico que manipula el ser humano para sus necesidades, retener o aguardar dichos datos. El sistema operativo mejor conocido como Hardware y software que estos trabajan como dicha unidad existen varios tipos de computadora que se clasifican por analógicas y digitales.

Una de las computadoras analógicas entregan soluciones mas rápidas solo que mas adelante al cambia dichas cosas se debe hacer el cambio de hardware, la computadora digital se basa en en la rapidez esta no se necesita cambiar el hardware, una de sus clasificaciones son su fuente de energía en pocas palabras cuanta energía se necesita, su mecanismo de movimiento su estructura como esta hecha que tanto de energía consumirá, las analógicas ellas requieren de funcionamientos físicos se caracterizan por un precio no tan exactos ya que son baratos y también rápidos esta computadora asume un valor único.

Los Digitales estos se usan con los dedos, estos solo logran a reconocer dos estados el abierto y el cerrado en esta vamos a encontrar dos mas grupos según la aplicación

° aplicación general en este se puede cambiar el software por la memoria

° aplicación especifica en esta solo se usa para tareas especificas ya que solo eso puede lograr realizar. En si la computadores siempre se dividen en dos grupos como ya mencionados el Hardware y Software en mas detalle el hardware es una base llamada tarjeta madre, el CPU es el cerebro de la computadora, la memoria RAM es donde se almacenan datos y programas, también trae una unidad de disco es un lector de datos o grabar datos en ellos, el disco duro es el principal ya que es donde se refugia los sistemas operativos y es un almacen de datos, música videos entre otras cosas mas, actualmente ya traes unidad de estado solido que ayuda a las computadoras hacer mas veloz y guardar datos mas fácil que quiere remplazar a los discos duros la tarjeta de red, las tarjetas de red es lo que nos permite conexiones sobre redes ya sea por cabre o por inalámbrico, las tarjetas graficas es lo que nos ayuda a tener mejor imagen en la pantalla entre video juegos y videos tener una mejor claridad, la mayor principal

para computadoras es su fuente de energía que todo dependerá de ella de cuanto voltajes necesite dicha computadora normal o gamer, existe un sistema de refrigeración que mantiene fresco los sistemas hay dos tipos de ventilación ya sea de liquido de aluminio o cobre, el gabinete la base donde se instala todo el sistema ya sea la clásica toda negra que no se vea o las actuales de gamer transparente que se ve todo el sistema y hay viene todo los dispositivos de entrada que es el teclado cuyo uso es poder escribir en ciertos sistemas, ratón que nos facilita el uso de poder entrar en dichas aplicaciones y el monitor es donde nos refleja la pantalla y los sistemas como goofle Word entre otras y se les puede conectar sistemas de salida como la impresora donde mandamos dicha orden para ejecutar la salida de datos o imágenes impresas, bocinas mejor conocidas es donde nos permite la salida de música o sonidos de la computadora todo esto hablando de hardware ahora hablando en el aspecto de Software son aquellos sistemas operativos como window, Linux lo mas usados por el momento manejan las aplicaciones como hojas de cálculos, textos y bases de datos, el lenguaje de programación es el control del comportamiento físico y lógico en este sistema tienen los paquetes de office, el almacenamiento de drivers.

El dispositivo es un tipo de mecanismo como una microondas este dispositivo cumple con su objetivo que es calentar o mantener la comida en términos caliente o no frio, este tiene tres tipos de dispositivos ya mencionadas antes la entra, salida y almacenamiento, esto permiten poder interactuar con la maquina explicare que son los dispositivos de entrada es cuando envían información a todas las unidades correspondientes en forma de códigos, los dispositivos de salida son aquellos mandos que se procesa en la CPU para mandar a la impresoras como claro ejemplo, y los almacenamientos son aquellos que podemos aguardar dichas informaciones de una forma permanente o temporal.

Mencionare algunas ventajas, ya que es una computadora incapaz de pensar o decir entonces nunca se cansa, distrae o se enoja, y en ella se procesa y almacena muy bien los datos, hace mínimos errores su capacidad en rápida en cuestiones de información o en otros tipos de sistemas a los alumnos nos facilita los trabajos nos apoya en las tareas, exámenes o encuestas y a los docentes les ayuda a poder programar sus clases con dinámica y presentaciones muy buenas y su desventaja es ser costosa con programas comprados, las faltas de cultura y cambios de la noche a la mañana de tecnología.

CONCLUSIÓN

En este espacio de todo lo dicho hay cosas que no conocía de la computación, de cuantos sistemas se manejaban, como estaba conformada como el Linux es un sistema que vale todo, de como esta constituida la tarjeta madre.

Y como es que va avanzando los modelos de la computadora los diseños de los gabinetes la diferencia de uno clásico y uno de gamer ya que el clásico es cerrado sin mostrar el interior y los que usan los gamer son totalmente lo contrario ya que ellos muestran el interior de ellos ya que tienen diseños de colores y luces.

Como los sistemas de refrigeración hay dos tipos uno de mercurio este es mas utilizados en los sistemas mas grandes como los de gamer que usan mas de uno clásico y por su diseño de color y en los clásicos se usan el de cobre el normal que solo refresca un sistema pequeño En estos y mas tipos de cosas que hoy en este día voy descubriendo, nuevas opiniones de como es una computadora una laptop.

BIBLIOGRAFÍA

º [LIBRO DE COMPUTACION.pdf](#). antología de la universidad del sureste.año 2022