

UNIVERSIDAD DEL SURESTE

NOMBRE DEL ALUMNO: YORDI DIAZ LOPEZ



CUATRIMESTRE: 1

MATERIA: COMPUTACION

TEMA: ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION.

NOMBRE DEL PROFESOR: ING. CARLOS MARIO HERNANDEZ
SALVADOR

NOMBRE DE LA LICENCIATURA: LIC. EN ENFERMERIA

INTRUDUCCION.

El propósito de este ensayo es hablar de los antecedentes y conceptos básicos de la computación y bueno ¿qué es computación? Se podría decir que es el conjunto de conocimientos científicos donde lo veremos más adelante también conoceremos lo básico de una computadora, como algunos elementos que lo integran, también nos enfocaremos un poco en su historia y sus funciones esto nos ayudara a conocer más sobre la computación y donde se originó como también sus ramas y tipos de sistemas de una computadora.

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTADORA.

Bueno el concepto de computación nos hace referencia al cómputo que todo mundo ya conoce hasta una computadora bueno es la ciencia que se encarga de estudiar los sistemas de una computadora también podemos encontrar como sus estructuras y lo más importante en ello son los datos y lo que se viene conociendo que es el algoritmo, los algoritmos son un conjunto de operaciones sistemáticos que nos permite a nosotros hacer los cálculos y poder hallar la solución de un problema esto quiere decir que esto es lo que igual conforma una computadora es tan impresionante ver como una computadora nos facilita en menos de segundos o minutos, una parte fundamental igual seria los sistemas operativos esto nos ayudara a que nuestra computadora le dé una perfecta función y que no tenga fallos eso se va actualizando continuamente para darnos una mejor función, una de las más importantes igual son los lenguajes de programación esto tiene el objetivo de crear nuevos lenguajes.

Bueno la historia de la computación desde las antiguas civilizaciones como los romanos y griegos ya utilizaban instrumentos mecánicos igual si nos ponemos a pensar ya mucho más antes nuestros antepasados ya contaban con esos instrumentos para hacer cuentas ya sea con piedras o rayando paredes con palitos para no perder su cuenta pero la primera computadora fue creada en el siglo xix y se conocía como la maquina analítica y su función era resolver o elaborar tablas matemáticas y de ahí ya se empezó a elaborar más conforme va pasando el tiempo y como empezó aumentar ya se fueron clasificando dependiendo de sus generaciones que fue la primera generación, segunda generación, tercera generación y la cuarta generación, bueno por otra parte en una computadora encontraremos el CPU que se trata de uno de los componentes más importante ya sea en un teléfono una tableta o incluso en relojes el cpu es un microprocesador o procesador y se podría decir que es el cerebro de cualquier dispositivo que podamos usar en tecnologías se encarga de procesar todas las instrucciones del dispositivo en pocas palabras el cpu es la que se encarga de que todo funcione correctamente es un aparatito pequeño con una forma cuadrada que tienen conectores metálicos. Otra de las partes fundamentales es el Windows su funcionalidad es servir como puente a la persona y la maquina facilitando la conexión entre ambos y el mensaje que se quiere dar a entender también es un sistema operativo igual reconoce las instrucciones como almacenar cargar un software y disponer la impresión.

Computación". Autor: Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://concepto.de/computacion/>. Última edición: 5 de agosto de 2021. Consultado: 20 de noviembre de 2022

Fuente: <https://concepto.de/computacion/#ixzz7IEi8Vvcz>

CONCLUSION.

En conclusión una computadora nos sirve para muchas cosas en la vida cotidiana ya sea para el trabajo o en la escuela, pero como ya vimos en este ensayo lo más básico de una computadora para que se den una idea de cómo sirven o cuál es su utilidad por que se podría usar de muchas formas, pero si una computadora que es una máquina para almacenar información también poder resolver problemas y tratar automáticamente operaciones matemáticas.