

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

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

Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana.

Ejemplos

- 1642: Blaise Pascal inventa la Pascalina, primera calculadora mecánica.

- 1837: Charles Babbage diseña la Máquina Analítica.

- 1936: Alan Turing propone la Máquina de Turing, modelo teórico.

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

LA ÉPOCA ANTIGUA El Ábaco El ábaco representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos. Se cree que alrededor del año 3000 BC, los babilonios empleaban el ábaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios.

Ejemplos

- Ábaco (500 a.C.): Instrumento de cálculo basado en cuentas y barras.

- Astrolabio (150 a.C.): Calculador astronómico de Hipatia de Alejandría.

- Pascalina (1642): Calculadora mecánica de Blaise Pascal.

Definir el término computadora y elementos que la integran.

Computadora: Sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de a cuerpo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervención humana. Sistema electrónico capaz de operar bajo el control de unas instrucciones dentro de su unidad de memoria, la cual puede aceptar información/datos, procesarla y producir información que se puede guardar.

Ejemplos

- Definición: Dispositivo electrónico que procesa información a través de operaciones aritméticas y lógicas.

- Elementos: CPU, memoria, dispositivos de entrada y salida, almacenamiento.

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

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

Un dispositivo es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. Su nombre está vinculado a que dicho artefacto está dispuesto para cumplir con su objetivo. Por ejemplo: "Me regalaron una cafetera, pero aun no entiendo cómo funciona el dispositivo"

- Computadora: Uso de procesadores programables, multitarea, sistemas operativos avanzados.

- Otros dispositivos: Calculadoras y dispositivos especializados son más limitados, con tareas específicas.

Describir los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora.

Los sistemas de codificación y la necesidad de la clasificación surge en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión. Ejemplos: códigos Morse, escrituras en claves, códigos de clasificación bibliotecaria, códigos de productos, etc

Ejemplos

- Bits y Bytes: Unidades de información.

- Código Binario: Sistema de dos dígitos (0 y 1) usado en procesamiento.

- ASCII y Unicode: Sistemas de codificación de caracteres.

Describir la función básica del CPU.

La unidad de procesamiento central o CPU es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos. Se encarga de procesar la información y también de enviarla a cualquier componente que pueda ejecutar la acción.

Ejemplos

- Procesar instrucciones y realizar cálculos.

- Procesar instrucciones y realizar cálculos.

- Compuesto por Unidad de Control (CU) y Unidad Aritmético-Lógica (ALU).

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

Conceptos básicos sobre sistemas operativos

Un sistema operativo (SO) es un conjunto de programas o software destinado a permitir la comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera cómoda y eficiente. Comienza a trabajar cuando se enciende el ordenador, y gestiona el hardware de la máquina desde los niveles más básicos.

Ejemplos

- Software que gestiona recursos hardware y software de una computadora.

- Ejemplos: Windows, Linux, macOS.

- Funciones: Gestión de procesos, memoria, dispositivos y archivos.

Windows, funciones y entorno.

Un entorno de escritorio (en inglés desktop environment, abreviado DE) es un conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda. Es una implementación de interfaz gráfica de usuario que ofrece facilidades de acceso y configuración, como barras de herramientas e integración entre aplicaciones con habilidades como arrastrar y soltar.

Ejemplos

- Sistema operativo gráfico de Microsoft.

- Funciones: Explorador de archivos, multitarea, gestión de aplicaciones.

- Entorno: Escritorio, menú de inicio, barra de tareas, ventanas.



Cuadro Sinóptico

Nombre del Alumno: Diego Heberto Juarez Montellanos

Nombre del tema: Antecedentes y Conceptos Básicos de la Computación

Parcial: 1er

Nombre de la Materia: Computación

Nombre del profesor: Evelio Calles Pérez

Nombre de la Licenciatura: Trabajo Social

Cuatrimestre: 1er

computacion 1. (21 de 09 de 2024). Obtenido de
<https://plataformaeducativauds.com.mx/alMiParcial.php?tok=157227902341864#>.