

*Nombre del Alumno: Iris Cristal Herrera Hernández*

*Nombre del tema: Ensayo*

*Parcial: I*

*Nombre de la Materia: Computación I*

*Nombre del profesor: Evelio Calles Pérez*

*Nombre de la Licenciatura: Trabajo social y gestión comunitaria*

*Cuatrimestre: I*

## •INTRODUCCIÓN

La computación es una disciplina que ha evolucionado de la manera más rápida en que vivimos, trabajamos y nos comunicamos desde nuestros dispositivos móviles que llevamos en nuestros bolsillos hasta de nuestras maquinas (computadoras) que procesan grandes cantidades de datos y nos ayudan a guardar.

En el siguiente apartado hablaremos acerca de los primeros inventos dentro de la computación

## •INTRODUCCIÓN AL CAMPO DE LA COMPUTACIÓN

Hablemos de un dispositivo muy sencillo, pero no insignificativo que lleva por nombre (ábaco) que consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular que al desplazar las cuentas sobre varillas su posición representa valores almacenados, sin olvidar que este fue uno de los primeros dispositivos mecánicos para guardar información, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griegas y romanas.

Dándole continuidad a los inventos. La pascalina fue una de las calculadoras que funcionaba a base de ruedas y engranajes creada en 1642 se dice que era una caja de madera con una hilera de discos numerados en la tapa y ventanillas para alinear las unidades que eran decenas, centenas, etc. Producto que fue inventado por un filósofo y matemático “francés Blaise Pascal” (1623-1662).

Charles Babbage, profesor matemático de la universidad de Cambridge en el siglo XIX creo la primera computadora analítica debido a que el aprendizaje de las tablas de multiplicar era muy tedioso y en 1823 el gobierno británico apoyo la idea del matemático dándole continuidad a una maquina para resolver sumas repetidas.

Existió un francés llamado Charles Jacquard, él fue un fabricante de tejidos él tuvo la idea de crear una tela en tarjetas de papel rígido donde gravo patrones fácilmente de recrear.

La universidad de Harvard fue construida en 1944, la Mark I fue diseñada por el equipo Howard H, esta máquina no era considerada una computadora electrónica debido a que no era de uso general.

## **MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN Y SUS INVENTORES**

**JOHN NAPIER-1617:** el matemático escocés inventó los huesos o bastoncillos de Napier lo cual eran unas grandes ayudas para poder hacer multiplicaciones.

**WILHELM SCHICKARD-1623:** fue el primer matemático nativo de Alemania que construyó un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir.

**BLAISE PASCAL-1642:** el matemático francés antes de los trece años de edad ya había inventado una calculadora que ya podía sumar y restar conocida como el Pascalino.

**HERMAN HOLLERITH-1880:** el norteamericano inventó una perforadora y tabuladora de tarjetas.

**DR. JOHN MAUCHLY Y J. PRESER ECKERT- 1946:** con la desgracia de la segunda guerra mundial los militares necesitaban una computadora que fuera realmente veloz para mandar información y para recopilar tablas para ver los nuevos cañones y misiles navales.

**JOHN NEWMANN-1945:** él ayudó al grupo de Moore a adquirir el contrato para el desarrollo de la EDVAC.

## **DEFINIR EL TERMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN**

**¿QUÉ ES UNA COMPUTADORA?** Una computadora es un maquina procesadora que permite la entrada, la salida y el procesamiento de datos, nos ayuda a hacer trabajos, nos permite tener aplicaciones para realizar operaciones matemáticas, nos permite comunicarnos.

**SISTEMA DE COMPUTADORA:** hardware y software

**TIPOS DE COMPUTADORAS:** analógica y digital

**LA COMPUTACIÓN Y SUS DOS GRANDES ÁREAS:** la informática y la computación

**ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA:** las partes de una computadora se dividen en dos partes que son hardware y software.

placa base-placa madre, tarjeta madre

unidad central de procesamiento-CPU

memoria de acceso aleatorio-RAM

unidad de disco óptico

unidad de disco duro-HDD

unidad de estado sólido-SSD

tarjeta de red

tarjeta gráfica

fuentes de alimentación

sistema de refrigeración

gabinete

## **DESCRIPCIÓN BÁSICA DEL CPU**

El CPU en una computadora es muy importante ya que de ahí es donde se pasa información de maquina a máquina, que por dentro tiene miles de elementos con los cuales se pueden realizar el trabajo que se quiera adquirir.

## **WINDOWS**

Es un software desarrollado por la compañía Microsoft, cuya es el manejo de un ordenador desde un entorno accesible a todo tipo de usuarios.

## **PROCESADOR DE TEXTOS**

Un procesador de texto lleva muchos puntos que debemos de tener en cuenta, es una de las herramientas tecnológicas más comunes del mundo, ya que permite a los usuarios crear currículos y cartas de presentación, correspondencia comercial, entradas de blog, novelas y mucho más.

## **LA CREACIÓN DE DOCUMENTOS PROFESIONALES**

En una creación de documentos profesionales de igual manera se llevan muchas cosas a cabo desde su título hasta su número de página, si tiene que llevar sangría, interlineado son puntos que deben ser muy importantes.

## **CONCLUSIÓN**

La tecnología hoy en día se ha modernizado demasiado, ahora no solo necesitas una máquina para trabajar, ahora ya desde tu teléfono lo haces, pero hay que tener en cuenta que si se toman todos los puntos importantes para alguna actividad o trabajo que tengamos siempre saldrá perfecto

## **BIBLIOGRAFÍA**

[I5fabca56c4a075e2e834a8f2f280ca8-LC-LTSI05COMPUTACIÓNI.pdf](#)