



Ensayo

Nombre del Alumno: Martha Laura Rueda Gómez.

Nombre del tema: Ensayo de la Computación.

Parcial: 1.

Nombre de la Materia: Computación 1.

Nombre del profesor: Evelio Calles Pérez.

Nombre de la Licenciatura: Trabajo social.

Cuatrimestre: 1.

Introducción

Durante este modulo hablaremos sobre la computadora, sus términos básicos que es cómo y como se conforma su evolución. Hoy en día la computadora es de Gran uso en nuestra vida cotidiana pues es una herramienta útil.

La historia de la computadora es una odisea fascinante que abarca varios siglos, desde los primeros intentos de automatizar cálculos hasta la creación de las potentes máquinas que hoy en día dominan nuestra vida diaria. Esta es solo una breve introducción a la rica historia de la computadora.

¡Claro! A continuación, te presento una visión detallada de la historia de la computadora y sus avances.

Si hablamos de la computadora es una herramienta necesaria para nuestra vida cotidiana.

Primero que nada hay una pregunta importante que responder.

¿Qué es la computadora?

La computadora es su sistema digital con tecnología microelectrónica capaz de procesar datos mediante un grupo de instrucciones denominado programa. La computadora se divide en dos tipos las analógica y las digitales.

Las analógicas: pueden entregar la solución muy rápidamente, pero tiene el inconveniente que al cambiar el problema a resolver hay que diseñar el circuito (cambiar hardware).

Las digitales: Estas están basadas en dispositivos que sólo pueden tomar 1 de 2 valores posibles (1,0).

Tienen como ventaja el poder ejecutar diferentes programas, para diferentes problemas sin tener la necesidad de modificar físicamente la máquina.

Hardware. Es una parte intangible que viene del inglés hard que significa duro firme . Con esta palabra se le denominada al conjunto de componentes físicos de conforman la computadora.

Si hablamos de los términos de la computadora está conformada por.

Datos: Es una palabra, un número un conjunto de palabras. Un número que aislados no tiene sentido o significado pero que si se relacionan con otros mediante algún tipo de procesamiento se convierte en formación significativa y útil .

Computación: Sinónimo de informática, es de origen francés. Se utilizó por primera vez en 1962, es la combinación de dos términos información y automática.

Se puede definir como el tratamiento automático de la información por medio de computadoras.

Sistema de cómputo: Es un conjunto de elementos organizados que interactúan unos con otros y con el ambiente, Para lograr objetivos comunes operando sobre información. Como computadoras, programas datos y usuarios.

De la misma manera durante este módulo conocimos los eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora como.

El ábaco: fondo de los primeros dispositivos mecánicos para contar. Este dispositivo consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez está montada en un marco rectangular.

La invención de la pascalina: en 1642 Blaise Pascal inventó la pascalina con estas máquinas los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente. Esta fue una de las primeras calculadoras mecánicas.

La máquina analítica: Fue creada por Charles Babbage en el siglo XIX, su idea nació debido a que la elaboración de las tablas mecánicas sería un proceso tedioso y propenso a errores. Babbage se dedicó al proyecto de la máquina analítica que se pudiera programar con tarjetas perforadas para efectuar cualquier cálculo.

La eniac: Se construyó en 1947 en la Universidad de Pensilvania, fue la primera computadora electrónica, el equipo que la diseñó lo encabezaron los siguientes ingenieros John Mauchly y John Eckert. Esta máquina ocupaba todo un sótano de la universidad, tenía más de 18 000 tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado, pero tenía la capacidad de realizar 5000 operaciones aritméticas en un segundo.

Hubieron muchos inventores que a lo largo del tiempo hicieron aportaciones importantes para la construcción y mejoración de la computadora como:

Los pioneros 1617 – John Napier: John Napier fue un matemático escocés que inventó los huesos o bastoncillos de Napier. Este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos.

1623 – Wilhelm Schickard: Wilhelm Schickard fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora. Para el año 1623, este matemático construyó un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir.

Ahora hablemos del software que viene de la palabra inglesa *software* que significa hablando, la palabra software se utiliza para designar la parte lógica de la computadora.

Se le llama parte lógica al conjunto de programas que se emplean para dirigir y controlar el funcionamiento de la máquina.

Este se clasifica en tres tipos: software de sistema, software de programación y software de aplicación.

La computadora tiene una unidad central de proceso llamada CPU, ese es el lugar donde se interpreta y ejecutan las instrucciones de los programas. En ese distinguen dos partes principales: la unidad de control y la unidad aritmético-lógica, esta unidad de control se encarga de dirigir y coordinar los elementos de la computadora.

Durante este modelo llevamos a la práctica algunas de las funciones del programa de Windows, en este caso trabajamos con Word y PowerPoint.

En Word trabajamos una de las opciones de la barra de herramientas. En este caso trabajamos con correspondencia. Diseñamos un documento que fue una carta modelo creando una base de datos usando correctamente las herramientas de correspondencia.

En PowerPoint del mismo modo trabajamos con su barra de herramientas. Utilizando las opciones de inicio, diseño, transiciones y animaciones. Para hacer una presentación formal.

Conclusión

Durante este modulo vivos desde los inicios de la computadora, sus principales aportaciones, su evolución, programa que la conforman como el windows y algunos de sus programas como Word y Powerpoints.

La computadora es una herramienta y una máquina con múltiples funciones, qué ha uno hace falta por conocer. Lo que sí nos queda claro es que la computadora es y será el invento más fascinante, puesto que debido a ella hoy en día podemos realizar formatos, presentaciones y documentos formales y concretos.

Bibliogra

Uds antología

Notas de clases

Actividad de cuadro sinóptico.