



UDS

Mi Universidad



Ensayo

Nombre del Alumno: JESUS MANUEL GOMEZ GOMEZ

Nombre del tema: ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION

Parcial: I

Nombre de la Materia COMPUTACION I

Nombre del profesor: I.S.C. EVELIO CALLES PEREZ

Nombre de la Licenciatura: DERECHO

Cuatrimestre: I

INTRODUCCION

La computación o informática antes de llegar a ser como la conocemos hoy en día, tuvo sus inicios en el año 1823 por Charles Babbage quien creó la máquina analítica a la cuál él considero como la primera computadora, posteriormente ha ido evolucionando hasta ser más eficiente, ligera y práctica para diversos usos. Paso a ser de gran tamaño a ser más compacta y realizar operaciones aritméticas y lógicas.

La computación en nuestros días es una herramienta tan indispensable en la vida cotidiana, nos facilita el día a día en nuestras labores, y es fundamental el conocimiento de los sistemas informáticos para cualquier labor que desempeñemos, hace que las actividades sean más fáciles de resolver; nos brinda una amplia gama de funciones desde la elaboración de un documento hasta crear plantillas personalizadas, presentaciones, hojas de cálculos entre muchas funciones más. Y cobra más importancia cuando se profundiza a crear y diseñar algoritmos en diversas plataformas con la finalidad de que sean autosuficientes algunos programas, de esto se encargan los programadores quienes se dedican a sistematizar en diversas plataformas tales como visual basic, entre otras. Al hablar de computación la asociamos con informática, si bien es cierto que es lo mismo, más sin embargo, la computación no solo se trata de la computadora (monitor) sino que es algo mucho más complejo debido a que en su conjunto existen diversos componentes tanto físicos como lógicos, cada uno de estos cumpliendo una función específica. Tal como es el caso del HARDWARE que es todos y cada una de los componentes físicos de los que esta hecho el equipo. Y el SOFTWARE, que es el conjunto de programas o aplicaciones que hacen posible el funcionamiento del equipo de computo, en ellos podemos mencionar otros dispositivos los cuales pueden ser de entrada y salida en este caso el teclado sería un dispositivo de entrada y la pantalla o monitor uno de salida. Debemos de tener en cuenta que día a día todo se actualiza y que es de suma importancia saber como se manejan ciertos programas como la paquetería office puesto que en cualquier trabajo que se

requiera desempeñar nos piden conocimientos básicos de computación o informática esto con el fin de que las actividades sean más fáciles de llevarse a cabo en lugar de hacerlas a mano. Podemos tomar como ejemplos dar formato a un documento, realizar una carta, un escrito, como un caso muy especial; en las dependencias de gobierno en las cuales todo se maneja por base de datos, información en tablas, etc, es de vital importancia conocer y saber utilizar la informática o computación.

UNMG

La computación tiene sus antecedentes desde hace mucho tiempo en un principio eran grandes aparatos que se consideraban computadoras por ejemplo la máquina analítica, la cual fue desarrollada por Charles Babbage en los años 1823. Posteriormente se diseñó la Mark 1 en la universidad de Harvard, en el año 1944. En el año 1947 se construye la ENIAC en Pennsylvania por los ingenieros John Mauchly y John Eckert. La actualización continúa para que la siguiente máquina fuese más eficiente y se desarrolla la EDVAC pero aún contaba con cuatro mil bulbos y la memoria era de tipo tubos llenos de mercurio. Entre los mecanismos antiguos se empleaba el ábaco que era una herramienta para manipular datos, también se inventó en aquellos tiempos un artefacto llamado bastoncillos de Napier con este se podía multiplicar grandes cantidades de números. Posteriormente estos inventos sentaron las bases para que en 1939 John Atanasoff diseñara y construyera la primera computadora digital al tiempo se junto con un alumno y empezaron a trabajar en un modelo operacional llamado ABC, esta computadora se completó en 1942 usaba circuitos lógicos binarios y su memoria era regenerativa, en sí prácticamente todo surge como consecuencia de la ENIAC. Solo se fue actualizando ahora solo usaba 18 tubos al vacío y ya sostenía un bit de datos en la memoria.

Algo que no se sabe con exactitud, se debió a que a través de la historia de la informática a tres personajes o inventores se les atribuye como padres de la computadora, Charles Babbage fue considerado padre de la computadora puesto logró clasificar el almacenaje y el molino, por que prácticamente las computadoras modernas descienden del motor diferencial; John Atanasoff este, en la computadora que elaboró o diseñó ya usaba circuitos lógicos binarios y su memoria era regenerativa. Aquí entra el otro científico que juega un papel indispensable en la creación e innovación de las computadoras Howard Aiken este señor buscaba crear una computadora tomando como base el motor analítico de Babbage desafortunadamente la universidad no quiso patrocinarlo y le negó el apoyo, sin embargo había una compañía a la cual le agrado su idea de iniciar en el motor analítico y esta era IBM se pusieron a trabajar en la creación del dispositivo o

computadora y en 1943 se logra desarrollar la IBM esta computadora llevó a la cima a IBM. Más tarde se separarían IBM y Aiken posteriormente, ambos por separado siguieron innovando y creando máquinas con similitud a la Mark 1. En esos tiempos estaba la segunda guerra mundial y necesitaban más eficiencia en las máquinas. Ahora que ya hemos revisado un poco de como ha surgido o se ha creado y diseñado la computadora es necesario poder definir que esta, es un sistema electrónico el cual realiza una serie de operaciones que pueden ser aritmética y de lógica, esta misma esta programada mediante un algoritmo pues su trabajo radica en recepcionar datos, procesarlo y como resultado producir información.

Una computadora es un sistema capaz de procesar gran cantidad de datos muy rápidamente y está conformado por un conjunto de componentes físicos llamado hardware y un conjunto de programas y datos llamado software. El hardware incluye dispositivos y componentes electrónicos, electromecánicos u optoelectrónicos, que se encargan de captar, emitir, almacenar o transformar datos; y suele representarse como cuatro bloques independientes con diferente función que se activan según indique el software. (Jorge Vasconcelos Santillan, 2016)

Mediante esta máquina se representan y manipulan textos, símbolos y gráficos, así como número. Puesto que esta misma solo trabaja bajo el sistema binario, es decir ceros y unos, también hay algunas que son decimales octanales. Cada máquina o computadora esta formada por componentes, los cuales cumplen con una función específica, tales como el chasis, tarjeta madre, procesador. Memoria, dispositivos de almacenaje, así como aparatos de salida y entradas. Cabe mencionar que las computadoras se pueden clasificar en dos grupos principales de acuerdo al principio de operaciones que realicen, estas pueden ser Analógicas y Digitales. Las primeras se pueden describir por relaciones matemáticas similares, es decir, exponenciales y logarítmicas, estas máquinas pueden entregar las soluciones rápidamente pero tiene el inconveniente de que al cambiar el problema que se debe resolver tienen que rediseñar sus circuitos en este caso el Hardware; luego siguen las computadoras digitales estas máquinas estan basadas en dispositivos biestables las cuales pueden tomar dos valores posibles es decir que trabajan con ceros y unos binarias

son muy ventajosas puesto que pueden ejecutar diferentes programas para diferentes problemas sin tener la necesidad de modificar la máquina físicamente. Ahora bien vamos a ver y saber cuáles son sus componentes o sus respectivas partes empezando por el hardware, esta prácticamente se refiere a la parte física de una computadora a través de la cual se nos hace posible ver y procesar cosas, posteriormente hablamos de la placa base que es en la cual se encuentran los circuitos impresos de la computadora, en esta se encuentran componentes tales como CPU y RAM, la CPU esta es la unidad central de procesamiento aunque coloquialmente la conocemos como gabinete prácticamente es el cerebro de la máquina debido a que es la parte más importante ya que aquí en ella se interpretan las instrucciones que se les da a los programas; continuamos con la RAM esta es la memoria de acceso aleatorios y es el lugar donde de manera temporal se almacenan los datos y programas se considera que es un tipo de memoria volátil, unidad de disco óptico esta usa un láser para leer datos que se almacenan en medios como CD o DVD. Unidad de disco duro en este componente se aloja el sistema operativo y aplicaciones y suele usarse para que se almacene archivos digitales, luego tenemos el SSD que es la unidad de estado sólido el detalle de esta, es que no dispone de partes móviles; esta puede tener el inconveniente de que al fallar no se pueda rescatar algo puesto que al dañarse ya no se puede cambiar ninguno de sus elementos, esta es la desventaja a comparación de la unidad de disco duro, desde mi punto de vista es mejor esta última. La función de la Tarjeta de Red; radica en que permite la conexión de una red informática como una LAN O WAN, tarjeta gráfica o placa de video, esta proporciona capacidad gráfica al computador, procesa los datos que salgan del CPU para que la transforme en información. Fuente de alimentación o fuente de poder, convierte la corriente alterna en corriente continua esto con la finalidad de que el equipo funcione de manera correcta pues las computadoras funcionan con corriente continua, sistema de refrigeración, este sistema tiene por objeto disipar el calor que es generado en el CPU debido al flujo de electrones. Gabinete este prácticamente es el encargado de brindar protección a los componentes internos que están en él. Ahora es turno de

hablar del siguiente componente que desde mi punto de vista es más importante, este es el Software en sí, es el conjunto de programas, es decir, es la parte lógica de un computador mediante este se puede utilizar aplicaciones podemos decir que los sistemas operativos que más ocupamos son Windows y Linux. Aquí prácticamente podemos hablar ya de lo que son los lenguajes de programación estos se diseñan para que se controle el comportamiento físico y lógico de una computadora. Ahora que ya sabemos de los dos componentes de la computadora hardware y software nos falta algo por mencionar que son los dispositivos de entrada y salida de una computadora por ejemplos el ratón o mouse es un dispositivo de entrada, encargado de detectar movimiento que después refleja en el monitor, luego tenemos al teclado que es otro dispositivo de entrada, nosotros prácticamente lo empleamos para que le demos órdenes y enviemos datos a la computadora. Bien ahora es el turno de el dispositivo de salida en específico hablaremos del monitor en este caso es donde podemos ver de manera gráfica la información o datos que hallamos generado para la computadora algo que es realmente sorprendente es que al momento de escribir vemos letras y gráficos pero en realidad todo lo que vemos son binarios es decir que en el monitor solo hay ceros y unos pero mediante la programación vemos letras. Otro dispositivo de salida es el parlante, mediante el cual logramos escuchar sonidos que son emitidos por la computadora. ahora si podemos hablar de como se codifica una computadora lo que usualmente conocemos es el sistema multibyte lo ocuparemos si tratamos de representar un juego de más de 256 caracteres, la mayoría de los sistemas informáticos estos trabajan con información representada en binario, aunque algunas máquinas pueden manejar otro sistema informático tal como octal, decimal y hexadecimal. En cuanto a los sistemas operativos que más usamos tenemos a Windows que prácticamente es el que estoy usando en este momento para elaborar mi ensayo puesto que cuenta con un paquete al que conocemos como paquete office, en este caso sin este sistema operativo no sería posible realizar alguna actividad de esta índole.

El entorno de Windows ofrece ciertos aspectos que son presentar una distribución basada en ventanas, íconos y gráficos que nos facilitan el poder usarlo. Cuenta con barra de tareas, menú de inicio, área de notificaciones y como tal el escritorio. Dentro de lo que es Windows podemos encontrar herramientas específicamente los procesadores de textos en este caso hablamos de Word puesto que es el que más usamos de manera constante, sus funciones más esenciales son crear o modificar documentos de textos solo para hacer mención de otros procesadores de textos tales como Notepad, WordPad, OpenOffice, WordPerfect y kWord. Voy a citar algunos elementos de Word de Microsoft por ejemplo cuenta con un menú inicio, diseño de página, referencias, correspondencia, revisar y vista cada menú, cuenta con una serie de funciones indispensables para el manejo y modificación o edición de documentos, ya que mediante estos podemos personalizar cada trabajo a realizar, desde un escrito podemos ponerle pie de página, índice, cambiar la fuente o colocarle referencias tal a como nos enseñó el Ingeniero Evelio en clases pasadas de tal modo que un trabajo sea lo más presentable posible para eso nos brinda las barras de herramientas y menú de Word. Aquí en la edición de textos también podemos hacer el uso de meta comandos, es decir podemos usar combinaciones de teclas para seleccionar todo el texto en prosa por ejemplo control más E, podemos mandar a imprimir con control P, prácticamente estos nos facilitan mucho más la elaboración y edición de textos. Otro Software que usamos es un procesador de texto en este caso Power Point que es mediante el cual trabajaremos las presentaciones, como tal todo el trabajo es una presentación y cada hoja de esa presentación es una diapositiva, esta herramienta de presentación nos da soporte al momento de realizar alguna exposición logramos crearlas y colocarles hipervínculos de modo que para que desde la primera diapositiva nos envíe a la que nosotros necesitemos, esto siendo de gran utilidad, estas herramientas que nos han enseñado, de igual forma colocamos a la presentación transiciones y animaciones de tal modo que en este módulo nos da las herramientas para saber crear presentaciones de calidad y cantidad y así podríamos hablar de otros Software de aplicación como lo es Excel en donde de igual forma realizamos tablas de datos,

que son de suma importancia pero solo las mencionare puesto que entran a formar parte de lo que aprendimos con el ingeniero Evelio.

CONCLUSION

Mediante de este ensayo puedo llegar a la conclusión, de que en este módulo logré recordar detalles importantes que ya había olvidado, el cómo surge la idea de crear una máquina que pudiera realizar operación de manera rápida y eficiente y es así como Charles Babbage crea la primera máquina la cual sirvió de modelo para que en 1947 Von Neumann desarrollara la primera computadora electrónica la que le dio el nombre de EDVAC. De ahí todo se fue actualizando y sofisticando cada vez más hasta ser de menor tamaño, costo y mucho más rápida, ahora todas las computadoras en su mayoría son digitales por ser de tareas múltiples a diferencia de las análogas que solo pueden resolver un problema y si este cambia deben de modificar sus componentes pero no es lo recomendable es más eficiente una digital pues esta cuenta con un sistema operativo que puede ser Windows o Linux, en este caso estudiamos y analizamos lo que es la paquetería Office de Microsoft y en ellos vienen incluidos los procesadores de textos que en este caso hablamos de Word, Power Point y Excell. Por ejemplo las herramientas que nos da Word para editar, crear y desarrollar documentos también este procesador de texto cuentan con barras de tareas, títulos y otros que nos permiten realizar un documento, como es el caso de todo lo que hemos visto en clases, es decir, que es indispensable saber manejar y manipular datos en una computadora y mediante el estudio de este módulo logramos desarrollar conocimientos prácticos e histórico de la creación y evolución de la computadora, ahora sabemos cómo surge quienes son los pioneros y como podemos hacer uso de esta máquina para poder realizar nuestras actividades cotidianas de manera más fácil haciendo uso de esta misma.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografía

(s.f.).

Jorge Vasconcelos Santillan. (2016). *Informatica*. C.D Mexico: Patria.

UNMG