Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

**NOMBRE DEL ALUMNO:** García Hernández Danna Fernanda

**LICENCIATURA:** Psicología

**ASIGNATURA:** Computación

**NOMBRE DEL MAESTRO:** Evelio Cruz Calles

**ACTIVIDAD REALIZADA**: Ensayo

**GRADO:** 1er cuatrimestre

**ENSAYO DE LA UNIDA 1 Y LAS PREACTICAS EN CLASE**

**INTRODUCCIÓN:**

Imagina un mundo sin computadoras, sin internet, sin redes sociales… Es difícil ¿verdad? La computación a cambiado nuestra forma de vivir y de trabajar, y en este ensayo exploraremos sus antecedentes y conceptos básicos.

**DESARROLLO:**

La historia de la computación se remota a la antigüedad, cuando se utilizaban dispositivos mecánicos para realizar cálculos. Uno de los primeros dispositivos de este tipo fue el ábaco, inventado en Mesopotamia alrededor del 2500 a.c.

Así como también hubo más inventos mecánicos como la PASCALINA inventada por **Blaise Pascal (1623 – 1662)** de Alemania.

Hablamos de las computadoras de ahora, pero en realidad no sabemos la historia de las computadoras y quienes fueron los inventores.

En 1947 se construyo en la universidad de Pennsylvania la **ENIAC**

**(Electronic Numerical Integrator And Calculator)** que en esos tiempos fue la primera computadora electrónica.

Además de las antecedentes de la computación y de las primeras maquinas, también es importante destacar los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora.

El sistema de codificación y la necesidad de la clasificación surge en la necesidad de registrar, enmarcar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos para facilitar su registro y transmisión.

EMEPLO: El código morse escritura enclave, código de clasificación bibliotecaria, códigos de productos, etc.

Muchas veces compramos una computadora y no sabemos cómo usarla o cuales son sus partes y para que sirven cada una de ella, pues aquí también en esta unidad pudimos mis compañeros y yo las partes y lo importante que es saber para que funciona cada una de ella ya que así tenemos más entendimiento sobre el tema.

Pero antes de hablar de las partes de la computadora hablaremos sobre el **Software** y **Hardware**.

SOFTWARE: es un conjunto de programas, procedimientos, reglas, datos y documentación que permiten que un dispositivo electrónico funcione y realice tareas específicas.

HARDWARE: es el conjunto de componentes físicos que integran una computadora, es decir, todas las partes que se pueden ver y tocar.

Ahora si habláremos sobre las partes de la computadora solo de algunas de las más importantes, placa madre o tarjeta madre, unidad central de procesamiento, memoria de acceso aleatorio, unidad de procesamiento gráfico, dispositivo de almacenamiento, conectores, cables.

Son algunos en si cada componente de una computadora es importante por mas chica que sea todo eso va dirigido al Software.

También uno de los temas que abarca esta unidad son las características y diferencias de algunos otros dispositivos de computación, entre ellos están las computadoras personales y los servidores: como sabemos las computadoras personales están diseñadas están diseñada para uso individual mientras que los servidores están diseñados para manejar múltiples usuarios y aplicaciones. Otra opción puede ser las computadoras y las consolas de videojuego, las computadoras están diseñadas para realizar una variedad de tareas mientras que las consolas de videojuego están diseñadas específicamente para jugar juegos electrónicos.

Es importante mencionar las ventajas y desventajas de los dispositivos de computación.

LAS COMPUTADORAS PERSONALES: las ventajas. Alta potencia de procesamiento, gran capacidad de almacenamiento Desventajas: requiere espacio físico y puede ser costoso, requiere mantenimiento regular.

DISPOSITIVOS MOVILES: Portabilidad, acceso a internet en todo momento, capacidad par realizar tareas simples. Desventaja: Limitada potencia de procesamiento, limitada capacidad de almacenamiento.

**ACTIVIDADES EN EL AULA**

Durante las prácticas en el área de computación fueron algunas funciones del teclado de la computadora, que son muy esenciales y de gran ayuda para realizar nuestras tareas con mayor facilidad.

Vimos lo que es una carta modelo, de lo cual les puedo explicar que es un documento de Word que contiene un formato de uso general al que se le puede personalizar ciertos datos como el domicilio, el destinatario, es muy útil cuando se desea enviar un mismo documento a un grupo muy extenso , el maestro nos enseño de manera detallada como hacer una, también nos enseño a hacer una base de datos: es un conjunto de datos que ha sido organizado bajo un mismo contexto.

También vimos por lo que se conforma una hoja de cálculo en Excel que las columnas se llaman campos, filas- registros, las hojas – tablas.

Las funciones básicas de las teclas ctrl + E = Seleccionar todo ctrl+T= Centrar ctrl+D= Alinear a la derecha ctrl+Q= Alinear a la izquierda ctrl+J= Justificar ctrl+Z= Deshacer.

En la última clase nos enseñó sobre el estilo apa, es un conjunto de pautas para una comunicación académica clara y precisa, que ayuda a los autores a alcanzar la excelencia en la escritura, de igual manera nos enseñó las referencias bibliográficas: es el conjunto mínimo de datos que sirve para identificar y describir un documento u otro tipo de obra intelectual (autor, año de publicación, editorial), sobre las citas bibliográficas: es una herramienta que sirve para reproducir un fragmento.

Bibliografía: se le denomina a la redacción lista de un conjunto de libros o escritos utilizado como material de consulta.

Todo lo que vimos en las practicas nos es muy útil para realizar nuestras tareas.

**CUNCLUCIÓN:**

En conclusión, la computación ha experimentado un crecimiento experimental a lo largo de la historia desde los primeros dispositivos mecánicos hasta las computadoras personales y los dispositivos móviles de hoy en día. Como sabemos que el impacto en la sociedad ha sido profundo, ha cambiado la forma en la que vivimos y trabajamos.

Fue de mucha ayuda esta unidad aprendimos más sobre la tecnología y funciones y atajos para facilitar las actividades y el uso de la computadora.

# BIBLIOGRAFIA (https://www.unirioja.es/cu/jearansa/1011/ficheros/Tema\_1.pdf, s.f.) (https://es.snhu.edu/blog/diferencias-entre-computacion-e-informatica, s.f.)