



Nombre del alumno: María Regina Gómez Mazariego.

Nombre de la materia: Computación.

Nombre del profesor: Evelio Calles Pérez.

Nombre del tema: Unidad I a III.

Actividad realizada: Ensayo.

Nombre de la licenciatura: Psicología.

Cuatrimestre: Primero

Parcial: Primero.

Grupo: "A"

Pichucalco, Chiapas a 2 de diciembre de 2024

INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más interconectado, la tecnología se ha convertido en el motor que impulsa nuestras vidas diarias.

Sin duda alguna, una parte esencial de esta, y que es de gran relevancia para todos, es la computación. Pero, ¿qué es la computación? La computación ha evolucionado con el paso del tiempo y ha llegado a convertirse en una parte esencial de nuestra existencia. Actualmente, podríamos definir a la computación como *“la ciencia encargada de estudiar los sistemas, más precisamente computadoras, que automáticamente gestionan información.”*¹ (Concepto, 2023)

A continuación, veremos un poco más de cómo se ha desarrollado la historia de la computación, algunos términos relevantes para esta y algunas funciones de gran importancia.

Indudablemente, en sus inicios la computación era muy distinta a como la conocemos hoy en día. Con computación no nos referimos solamente a la invención de las computadoras, sino que ésta se remonta a muchos siglos antes. La computación surge de la necesidad de los seres humanos para facilitar ciertas actividades.

Uno de los primeros antecedentes de la computación fue el ábaco, el cual se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana; este fue uno de los primeros mecanismos para contar y en base al cual surgieron más invenciones que sentaron las bases para crear las primeras computadoras.

A pesar de que el ábaco ayudaba hasta determinado punto, no era suficiente, así que en 1642, Blaise Pascal inventó la pascalina, la cual era una máquina para sumar y restar que permitía manejar números hasta 999,999,999.

A medida que las civilizaciones humanas iban creciendo, surgían más necesidades, y es por ello que en 1823 Charles Babbage inventó la máquina analítica, la cuál, a pesar de ser una máquina que, actualmente se podría considerar algo básica, fue un precedente muy importante para la invención de la primera computadora, la Mark 1, también conocida como la IBM, creada en 1944 por Howard Aiken y un grupo de científicos, la cual sin lugar a dudas era muy distinta a las computadoras que conocemos hoy en día, ya que tenía un gran tamaño; su peso era de 5 toneladas, la cual obviamente no era muy práctica, esta requería mucho mantenimiento y era difícil de manejar.

Para 1945, John Von Neumann, en conjunto con un grupo, crearon la EDVAC (por sus siglas en inglés), la cual significó un gran cambio para las computadoras de esa época, debido a que, hasta ese momento, los programas se almacenaban externamente, en cambio la EDVAC, en lugar de usar tarjetas perforadas como sus predecesoras, comenzó a usar memorias similares a las que usamos hoy en día en los teléfonos móviles y en las computadoras. Aunque en ese entonces la capacidad era considerada enorme, para nosotros hoy en día es algo mínimo, ya que éstas tenían solo, una capacidad para almacenar un bit de datos.

A medida que la computación fue teniendo más avances, se tuvieron que ir creando términos para facilitar su comprensión, tanto entre programadores, como para que las personas supieran qué les convenía más al momento de adquirir un equipo (a como se muestra en la tabla, las medidas y equivalencias de la capacidad de memoria). Actualmente, los teléfonos tienen capacidades de memoria en gigabytes, que van desde 64, 128, etc. Antes las capacidades de almacenamiento eran muy pequeñas, entonces, en este aspecto, nos podemos dar una pequeña idea de cómo ha avanzado la tecnología hasta el día de hoy.

1 bit	0 a 1
1 byte	8 bit
1 kilobyte	1024 byte
1 megabyte	1024 kb
1 gigabyte	1024 mb
1 tetrabyte	1024 gb

A como había mencionado anteriormente, existe una terminología básica de la computación; esto incluye diversos conceptos que son relevantes para esta, entre ellos podemos mencionar el más importante: computadora.

“Un computador, computadora u ordenador es una máquina digital programable, de funcionamiento electrónico, capaz de procesar grandes cantidades de datos a grandes velocidades. Así obtiene información útil que luego presenta a un operador humano, o transmite a otros sistemas mediante redes informáticas de distinto tipo.” ² (Computación: concepto, 2024)

Las computadoras se pueden dividir en 2 grandes ramas: las **analógicas** y las **digitales**.

Las computadoras analógicas son artefactos más básicos, es decir, realizan funciones más simples, relacionadas con las matemáticas. Estas dan soluciones rápidas, pero solo están diseñadas para realizar una determinada función. Podemos encontrar este tipo de computadoras en el área de la salud; como en los en las máquinas para hacer ultrasonidos, radiografías, etcétera.

En cambio las computadoras digitales son las que usamos diariamente. Estas basan sus funciones en el sistema binario, “el lenguaje de la computación”; este se basa en códigos creados con ceros y unos, los cuales van creando códigos que son descifrados e interpretados por la computadora para que nosotros podamos obtener la información, desde un texto, como este, hasta más complejos, como lo son las imágenes.

Como las computadoras que utilizamos cotidianamente son las digitales nos centraremos en estas. Las computadoras están compuestas por 2 grandes conjuntos: el **hardware** y el **software**.

El hardware, es la parte física de una computadora, es decir, lo que se puede tocar. Este se compone de diversas partes: las partes internas, como lo son el microprocesador, la tarjeta madre, el disco duro, la memoria RAM, etcétera; y la parte externa, como lo son el monitor, el teclado, el mouse. Algunas partes externas varían dependiendo si es una computadora portátil o una computadora de escritorio, pero básicamente tienen las mismas funciones.

El software, en cambio, es la parte intangible de la computadora. Este, a su vez, se divide en varias partes: el software de sistemas, de programación, de aplicación, de unidad de control y aritmético-lógico.

El software de sistemas es el sistema principal de la computadora, este varía dependiendo la marca y son los conocidos sistemas operativos. Algunos ejemplos que podríamos mencionar son. Windows, Linux, entre otros.

El software de programación es el llamado lenguaje. Entre estos podemos encontrar el Pascal, Cobol, Java, etc.

El software de aplicación son básicamente las aplicaciones que usamos para trabajar, los diversos programas que tenemos instalados en la computadora: desde Word, Excel, WhatsApp, juegos, entre muchas otros.

Las computadoras nos son útiles para realizar diversas actividades, desde escribir un correo, hacer un archivo, editar una foto, entre muchas más.

Al momento de realizar un documento, en ocasiones queremos ejecutar ciertas acciones que se nos dificultan si no contamos en ese preciso instante con un mouse; para ello, nos son de mucha utilidad los comandos o atajos. Estos son combinaciones de 2 o más teclas para realizar determinadas acciones. Muchos de ellos son muy conocidos y otros no tanto. Actualmente, por lo general, es muy común utiliza el mouse, ya que nos facilita muchas acciones y no necesitamos aprender de memoria todos estos atajos, pero son muy importantes porque no siempre vamos a tener un mouse a la mano.

Entre estos comandos podemos encontrar los más conocidos como:

Ctrl+C: Copiar

Ctrl+P: Imprimir

Ctrl+V: Pegar

Ctrl+N: Negrita

Ctrl+G: Guardar

Entre los comandos no tan conocidos pero de gran importancia podemos mencionar:

Ctrl+E: Seleccionar todo

Ctrl+Y: Rehacer

Ctrl+T: Centrar

Ctrl+K: Cursiva

Ctrl+J: Justificar

Ctrl+S: Subrayado

Ctrl+Z: Deshacer

CONCLUSIÓN

En conclusión, la computación es una rama muy amplia, la cual abarca diversos aspectos desde hace muchos siglos.

A medida que avanzamos hacia un futuro impulsado por la tecnología, es crucial que tengamos conocimiento sobre la computación, ya que ésta forma parte de nuestra vida cotidiana y los avances y/o retrocesos que ésta tenga, sin duda alguna tendrán un impacto significativo en nuestra vida. Es por ello que es responsabilidad de todos nosotros educarnos en este tema tan importante.

Para finalizar este trabajo, me gustaría cerrar con una frase de Peter Drucker *“La mejor forma de predecir el futuro es crearlo”*.³

BIBLIOGRAFÍA

Computaciòn: concepto. (29 de 08 de 2024). Obtenido de <https://concepto.de/computadora/#ixzz8sizrGUeci>

Concepto. (19 de 11 de 2023). Obtenido de : <https://concepto.de/computacion/#ixzz8szMY4SsQ>

Universidad del Sureste. (2024). *Antologìa.*