



**Nombre del alumno: Rodolfo Román  
Barrera López**

**Nombre del profesor: Jhonatan**

**Nombre del trabajo: mapa  
conceptual**

**Materia: Computación**

**Grado: primer cuatrimestre**

**Grupo: LEN10SDC221-A**

Chicomuselo Chiapas a 19 de septiembre del 2021

Antecedentes y conceptos básicos de la computación.

<b>1.1 mencionar los eventos históricos más importante que llevaron a la invención de la computadora.....</b>	<b>3</b>
<b>1.2 Mencionar alguno de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Definir el termino computadora y elementos que la integridad.....</b>	<b>3 y 4</b>
<b>1.3.1 explicar la diferencia y características esenciales entre computadora y otros dispositivos de computación.....</b>	<b>4 y 5</b>
<b>1.4 describir los elementos básicos del sistema codificación en una computadora.</b>	<b>5</b>
<b>1.5 describir la función básica del CPU.....</b>	<b>5</b>
<b>1.6 conceptos básicos sobre sistemas operativos y su clasificación para dispositivos.....</b>	<b>5</b>
<b>1.7 WINDOWS, funciones y entorno.....</b>	<b>5</b>

## **Unidad 2**

### **Procesador de textos**

<b>2.1 elementos básicos de Word.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1. metacomandos y su uso.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 formato de documentos.....</b>	<b>6</b>
<b>2.3. Bordes y sombreados.....</b>	<b>6</b>
<b>2.4. Numeración y viñetas.....</b>	<b>6</b>
<b>2.5 tabulación y sangrías.....</b>	<b>6</b>
<b>2.6 columnas.....</b>	<b>6</b>
<b>2.7 tabla.....</b>	<b>6</b>
<b>2.7.1. formato tabla.....</b>	<b>6</b>
<b>2.7.2. estilos.....</b>	<b>6</b>
<b>2.7.3. insertar y eliminar celdas, filas, columnas.....</b>	<b>6</b>
<b>2.7.4. combinar y dividir columnas.....</b>	<b>6</b>
<b>2.7.5 dirección del texto.....</b>	<b>7</b>
<b>2.8 imagen y cambio de formato.....</b>	<b>7</b>
<b>2.9. formas y cambio de formato.....</b>	<b>7</b>
<b>2.10 uso de smartark.....</b>	<b>7</b>
<b>2.11. Wordart.....</b>	<b>7</b>
<b>2.12. insertar gráficos y cambio de formato.....</b>	<b>7</b>
<b>2.13. formato página.....</b>	<b>7</b>
<b>2.13.1 encabezado y pie de página.....</b>	<b>7</b>

## Unidad 1

Antecedentes y conceptos básicos de la computación.

### 1.1 **mencionar los eventos históricos más importante que llevaron a la invención de la computadora.**

La historia de ellos comienza con el ábaco en la civilización griega y romana. Este mecanismo es práctico para contar en ella hay cuencas, varillas y un marco eso nos va ayudando como se vaya moviendo las cuencas para contar eso no puedes ser computadora ya que no tiene programas.

En el paso del tiempo fueron habiendo más inventos como la pascalina por varios que fueron dando ideas Blaise pascal Francia 1623 a 1962 y Gottfried de Alemania 1646 1716 este invento se iba introduciendo datos y los datos se veían como cuantificador de un automóvil.

En el siglo XIX comenzó el proceso de las computadoras por la mano de Charles Babbage él era un profesor de matemáticas, la idea comenzó ya que quería hacer más fácil las tablas de matemáticas con márgenes de error. Y para 1823 recibió ayuda del gobierno británico para crear sumas repetidas.

El francés Charles Jacquard él era un fabricante de tejidos, uno de ellos leía patrones codificados de agujas en unas tarjetas de papel rígido, al enterarse Babbage abandono la máquina de diferencias por la maquina analítica que se pudiera programar con una tarjeta para efectuar cualquier cálculo de 20 dígitos, para esa época había pocas posibilidades para hacer realidad sus ideas.

Para el año 1947 ya se construyó la primera computadora encabezado por el ingeniero John Mauchly y John Ecker. Ella ocupaba un sótano tenía 18 000 en vacío consumía 200 kW realizaba 5 000 operaciones aritméticas en un segundo.

John Von Neumann es considerado como el padre de las computadoras ya que dio muchas ideas para su funcionamiento. Una de sus ideas era que la memoria tenga datos con instrucciones para así ser programada a un lenguaje y no por alambres.

Requisitos: en la forma que están construidas y como nos comunicamos con ellas.

### 1.2 **Mencionar alguno de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.**

- El ábaco en el año 3000 BC, los babilonios
- Los pioneros 1617-John Napier escocés: permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación
- Calculadora Wilhelm Schickel 1623. Mecanismo para poder sumar, restar etc. en la década de 1970 se construyó un modelo de este tipo.
- 1642 Blaise Pascal: descubrió un error geométrico de Descartes invento una calculadora que no fue aceptada. Se le atribuye dos factores el almacenaje y el molino una unidad de procedimientos que lleva cálculos aritméticos
- 1880 perforadora, lectora y tabulación de tarjetas Herman Hollerith

### **La computadora moderna.**

1943 Howard Aiken propuso crear una computadora con el motor analítico fue la primera con todos los aspectos anteriores a partir de esto crearon a unas más computadoras, pero de la forma separadas entre ellos la empresa en hacer el sueño realidad fue IBM. 1939 John Atanasoff construyó la primera digital, esa computadora fue terminada en 1942 con circuitos regenerativos y lógicos binarios 1946 John Mauchly creó la primera computadora que era más rápida con el fin de llevar miles de cálculos para calcular tabla cabalística eso fue idea militar y la primera vez que lo encendieron bajo las luces de Fidelfia.

1945 la computadora ya guardaba información.

### 1.3 **Definir el término computadora y elementos que la integran.**

Es aquella máquina que permite varias funciones desde lo más mínimo hasta lo más complicado, ellas hacen operaciones aritméticas y de lógica. Pueden funcionar si la

necesidad humana la cual puede aceptar información/datos, procesarla y producir información ellas pueden manipular cualquier cosa que se les dé (la música, gráficos etc.)  
Sistema de computadoras: combinación de equipo hardware y software datos y gente.  
Entrada (input) cualquier información traducida a la computadora.

Tipo de computadoras: se clasifican:

Analógica: entregan solución rápida, el problema es que cambiar de problema hay que cambiar de circuitos

Digitales: esta basadas en dispositivos estables, solo puede tomar un valor '1' o '0' puede ejecutar varios programas si la necesidad de modificar.

### **Clasificación de computadoras**

Por su fuente de energía: puede ser:

Mecánicas: funciona por dispositivos mecánicos con movimiento.

Electrónicas: funciona por la energía eléctrica, las computadoras pueden ser:

Analógicas: proceso físico y na escala para trabajar, características

- Preciso, pero no exacto.
- Barato y rápido.
- Siempre asume un valor (infinitésimo)

Digitales: son rudimentariamente sus elementos de circuitos electrónicos son simples ya que solo hay dos: abierto y cerrado, manejan variables discretas, no hay valor intermedio, dentro de los digitales se agrupan 2 según su aplicación: que sería la aplicación general:

- Especial, se cambia de software por la velocidad de la memoria
- Especifica: solo sirve para unas cuentas tareas dentro de ellas hay 3 que son: incorporado (relojes etc.) basado en pluma (solo escribe en soft.) asistente personal digital (organizador de bolsillo)

Por su tamaño: por la capacidad de computo no por su tamaño físico puede realizar por tiempo. \* microcomputador \* minicomputador \* estación de trabajo \* microcomputador personal.

### **Partes de una computadora.**

- Placa base: tarjeta madre placa principal elementos claves CPU, RAM o BIOS.
- Unid central de procedimientos o CPU: procesador interpretador de los datos.
- Memoria de acceso aleatorio o RAM: almacén de datos temporal se borra apagdo.
- Unidad de discos óptico: usa lectura de lace como CD, DVD o Blu-Ray.
- Unidad de disco duro o HDD- sistema operativo y almacenamiento, graba inf.
- Unidad de estado sólido o SSD: busca remplazar discos y hacerlo más rápido.
- Tarjeta gráfica: tarjeta video \* fuente de alimentación: fuente poder energía
- Sistema refrigeración. Mantener temperatura baja \* Gabinete: protección

**Partes de una computadora:** teclado, ratón, monitor, impresora, altavoces.

**Software:** sistema operativo Windows y Linux, aplicación informática: programas informáticos (redactar textos), lenguaje de programación son para controlar la computadora, paquetes de software: conjunto de programas y requiere la intervención de otro, drivers: controlador o manejador del dispositivos interfaz

### **1.3.1 explicar la diferencia y características esenciales entre computadora y otros dispositivos de computación.**

Es un aparato con mecanismo determinadas a acciones.

#### **Tipos de dispositivos.**

Tiene de dispositivos entrada (envían inf.), salida (reciben inf) y almacenamiento (grabar inf)

Los componentes de una coputadora son hanware, periféricos y software. Al igual que tiene muchas ventajas como que nuca se cansa y ayuda a distraer entre otros factores. Y

asi como tiene ventajas al igual desventajas como que es costosa, falta de cultura al usarla entre otros.

#### **1.4. describir los elementos básicos del sistema codificación en una computadora.**

sus sistemas clasifican necesidades ordenan identifica etc. Eje códigos clasificados los sistemas multibyte, esto representa juegos utilizando varios caracteres **versiones de este tipo de codificación**, este es más utilizado para comunicarse porque usa solo 7 byte y entre más tenga será más accesible cada carácter utiliza 1 a 1 bytes el objetivo es que el dato sea interpretado

**objetivo de los códigos**, ellos nos ayudan desde facilitar los procedimientos hasta la recuperación y localización de datos

**características de los sistemas de códigos**. Ellos nos deben permitir en varios factores como expansión, uso, traducido, describir datos entre otros.

**tipos de codificación**. Son los caracteres que nos permite convertir en lenguaje natural, existen dos tipos significativos (entendible) y no significado (mediante etiquetas) existen otros como numéricos, alfabéticos, alfanuméricos entre otros algunos de ellos efectivo pero limita las letras 26 máximo. La mayor parte de los sistemas binarios, aunque hay ordenadores analíticos que estos casi no se usan el sistema informático usa 4 tipos binario 2, octal, 8, decima 10, hexadecimal 16.

**1.5 describir la función básica del CPU**. es el que manda la inf. A toda la computadora **funciones del CPU** memoria cache más rápida, entre mejor el procesador mejore operaciones finalmente realiza tipo lógico aritmético y operaciones las 4 funciones del CPU: traer instrucciones, codificar instrucciones binarias, la ejecución dadas al procesador, y ultimo el CPU da instrucciones.

El CPU se divide en procesador, memoria monitor y circuitos auxiliares, el CPU es importante para pueda enviar información.

#### **1.6 conceptos básicos sobre sistemas operativos y su clasificación para dispositivos**

SO es conjunto de programas destinado a ordenar y gestionar el hardware, el sistema operativo administra todo el recurso del disco, memoria y monitor

##### **Clasificación de los sistemas operativos**

**Administración de tareas**: monitorea (un programa a la ves) multitarea (varias tareas)

**Administración de usuarios**: monousuario (permite trabajar un solo usuario) multiusuario (varios usuarios).

**Organización interna o estructurada**: monopolio, jerarquico, cliente sericio.

**Manejo de recursos a acceso a servicios**: centralización (dados u solo ordenador) distribuidos (si permite utilizar los recursos)

**Ejemplo de sistema operativo**: DOS, WINDOWS, UNIX, GNU/LINUX.

#### **1.7 WINDOWS, funciones y entorno**

en su entorno dos da una interpretación más amigable y cómoda en la barra, carpeta etc.

**Características**. Nos ofrece ventanas, uso de mouse, navegador y los paquete de oficina y ahí en otras categorías.

**Barra de tareas**, aquella que nos da acceso a varios iconos.

Las funciones que tenemos en la barra de tareas son: aero peek, lista de saltos, menú inicio, grupo de programas, aérea de notificaciones, fecha y hora, altavoces, batería, acceso redes, actualizador de Windows, antivirus y escritorio

## Unidad 2

### Procesador de textos.

Su principal función es crear o modificar documentos de textos y ello tiene varias funciones y letras usualmente en documentos y nos permite otras funciones al paso del tiempo hasta llegar a estos tiempos ya están más modificados y los programas fueron creados más por matemáticas que por informática en el año de 1964 se creó la máquina de procedimientos de textos que permitía la corrección de textos en 1970 se creó los disquetes que ayudaba almacenar páginas que tenía un límite de 100 hojas.

**Ventajas:** es que en un texto podemos poner y quitar varios factores como imágenes, tipo de letra hasta hacer correcciones de diferentes formas y en ellos hay varios procesadores como Word, notas y otras que hay una gran variedad de ellas.

**2.1 elementos básicos de Word:** él nos ayuda a la creación y edición de distintos párrafos.

**Acceso a Word desde Windows 10:** esta aplicación lo encontramos en la plataforma con su nombre marcado así lo deseamos en barra estará.

**Elementos básicos de Word 2016** este tipo nos traía varias opciones para mejorar nuestro trabajo además nos marca trabajos hechos y guardado desde Drive y podemos encontrarlo desde cualquier dispositivo, al abrir un documento en blanco nos dará varias opciones como barra de título, herramientas, acceso rápido (y si queremos algo de ella solo con darle clic nos dará acceso). Barra de acceso (al pulsar cualquier una de ellas nos dará varios accesos como archivos, inicio, insertar, diseño, formato, referencias, la correspondencia revisar vista y hasta que hacer) novedades, barra de estado, barra de desplazamiento botones complementarios (configuración de la cinta de opciones, minimizar doc., minimizar ventana y cerrar programas

**2.1.1. metacomandos y su uso:** son las diferentes formas de entrar para más facilidad o de hacer esas abreviaturas nos ayuda desde copiar hasta reducir tamaños de una fuente o alguna otra cosa que deseamos

**Trabajar comentarios:** funciona cuando el panel está abierto de comentarios

### **2.2 formato de documentos.**

Word, plantillas Word, formato de texto, texto sin formato, pagina web, PDF, documentados habilitados con macros, plantilla habilitada con macros de Word, documentos XML de Word, documento XML 2003, diseño de fondo de documentos de Word, corrector ortográfico de conclusión, Word 4.0-6.0/95 compatible, tema de office

**2.3. Bordes y sombreados:** en ello hay varios pasos a seguir, pero la función es ponerle bordes a un texto o hacer un cuadro y se le puede hacer de varias formas los cuadros o líneas.

**2.4. Numeración y viñetas:** la función es poner punto a punto tu información para hacer separaciones y más claro.

**2.5 tabulación y sangrías:** es el espacio que uno quiere agregar a cada párrafo.

**2.6 columnas:** es de cuantas columnas quieres tu texto sea de una o de dos o bien a qué lado las quieres

**2.7 tabla.** En ello nos ayuda de cuantas columnas y filas lo queremos para que así nos no sea costoso al formularlo.

**2.7.1 formato tabla.** Es para ponerle que espacio la queremos cada uno de los recuadros

**2.7.2. estilos:** nos da varios diseños de ellas y diversos colores.

**2.7.3. insertar y eliminar celdas, filas, columnas:** en ello vemos si nos hace falta o nos sobra ellas

**2.7.4 combinar y dividir columnas:** nos da la función de unir las u dividir las columnas.

**2.7.5 dirección del texto:** hacia que parte si izquierda o derecha lo deseamos.

**2.8 imagen y cambio de formato:** si deseamos imágenes para dibujar de diferentes formas.

**2.9. formas y cambio de formato:** como instalar las imágenes, eliminarlas sus correcciones efectos y hasta comprimir la imagen.

**2.10 uso de smartark:** son representaciones graficas de una ilustración grafica están diseñados para texto y los gráficos para número. En ellos son los organigramas, enumerar números, crear ilustraciones matriciales.

**2.11. Wordart:** tipo de letra en sus diferentes estilos.

**2.12. insertar gráficos y cambio de formato:** en qué posición quieres tu texto y si le pones imágenes quieres que este centrado.

**2.13. formato página.** Si gustamos en ponerle número a nuestras páginas trabajadas

**2.13.1 encabezado y pie de página.** Nos ayudara a hacer más elegante y con diferente estilo y colocar algunos temas. En ello podemos modificar a nuestro modo e ir cambiando su diseñado encabezado y si nos llegara a satisfacer lo podemos eliminar