



**Nombre del alumno: Jesús Antonio
Guzmán Pérez**

**Nombre del profesor: MARIA ISABEL
ROBLERO ORDOÑEZ**

**Nombre del trabajo: mapa conceptual
“unidad 1,2”**

Materia: computación

Grado: 1er semestre

Grupo: A

frontera Comalapa Chiapas a 27 de septiembre de 2022.

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION

eventos históricos

Primer dispositivo

Ábaco

griega y Romana

muy sencillo

otros

la pascalina blaise Pascal (1623-1662)

Franca
gotfried wilhelm
von leibniz (1646-1716)

Alemania, Máquinas
datos

Se introducen
manualmente

1er computadora

charles
babbage

profesor
matemático

sigo XIX nació

elaboración
tablas
matemáticas

1823

apoyo
el proyecto máquinas de
diferencias

Sumas repetidas

Fabricante de
tejidos

charles jacquard
frances

Podia reproducir
automáticamente
patrones

tarjetas de papel
rjido

abandono la máquina
de diferencias

se dedicó

máquina
analítica

universidad de
Harvard

1944 se
construyó

la Mark 1

diseñada por un
equipo

por howard h.
alven

esa Máquina no
estaba

considerada
como una
computadora

universidad de
pennsylvania.

electronic numérical
integrator and
calculador

1er computadora
electrónica

diseñado Ing
john
y john edkert

Capacidad de
realizar

3mil operaciones

aritméticas
por segundo

algunos de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores

los Pioneros 1617
john napier

matemático
escocés
invento

huesos o
bastoncillos

permitia

multiplicar
números

calculadora
1623

wilhem
schickard

aleman

mecanismo
sumar, restar

Multiplicar y
dividir

stepped reckoner
1994

von Leibniz matemático
aleman

máquina
versátil,
podia

multiplicar y
dividir

sumar y
restar

motor Analítico
1812

charles
Babbage

ingles

almacenaje
memoria

el Molino

DEFINICION DEL TERMINO DE COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

computadora

sistema electrónico,
memoria, operaciones
aritméticas,

Información, datos,
guardar

Procesamiento de
almacenamiento,
modificar

sistema de computadora: una
combinación de partes que
trabajan en equipo son:
(Hardware-Software)

tipos de computadora

computadora
analógica

describen relaciones
matemáticas similares,
(exponencial, logarítmicas)
resuelve, hay que rediseñar
sus circuitos (cambiar el
hardware)

• Preciso, personalizado
• lento y rígido

computadora
digital

pueden ejecutar diferentes
programas, problemas sin
necesidad de modificar
físicamente la máquina

Dentro de los dígitos a
dos grupos, según su
aplicación general y
específica

Partes de una
computadora -
hardware

Tarjeta gráfica -

Se denomina también como
placa de vídeo, adaptador de
vídeo o tarjeta de vídeo. Es la
que le brinda capacidad
gráfica al computador.

Fuente de alimentación

También se conoce como
fuente de poder y es la que le
brinda la energía a las
computadoras. Está pensada
para convertir la corriente
alterna en corriente continua
de un voltaje menor.

Sistema de refrigeración -

Se genera calor a partir del flujo de
corriente entre los componentes
electrónicos, en donde el
funcionamiento va a ser mejor si la
temperatura se mantiene baja.

Gabinete

No es un dispositivo
electrónico, sino una
parte del computador,
reservada a donde se
encuentra a los
componentes internos
del PC, además de
obtener una protección
adecuada.

Unidad Central de
Procesamiento o CPU

En ocasiones se llama
simplemente procesador y se lo
clasifica como el cerebro de la
computadora. En cuanto a
capacidad de cómputo es la parte
más importante, ya que la mayor
parte de los cálculos son realizados
por el procesador.

Memoria de Acceso
Aleatorio o RAM

Es el componente en donde
de forma temporal se
almacenan los datos y los
programas que la CPU
utiliza. Es un tipo de
memoria volátil, así que el
contenido se va a borrar al
apagar el computador.

Unidad de disco
óptico

- Así se denomina porque usa un
láser para la lectura de los datos que
están almacenados en medios
ópticos como un CD, DVD o Blu-Ray.

Unidad de Disco
Duro o HDD -

Es un componente principal del
computador porque es aquí donde
se aloja el sistema operativo al
igual que las aplicaciones
informáticas. Es usado a su vez
para el almacenamiento de
archivos digitales como videos,
fotos, música y demás.

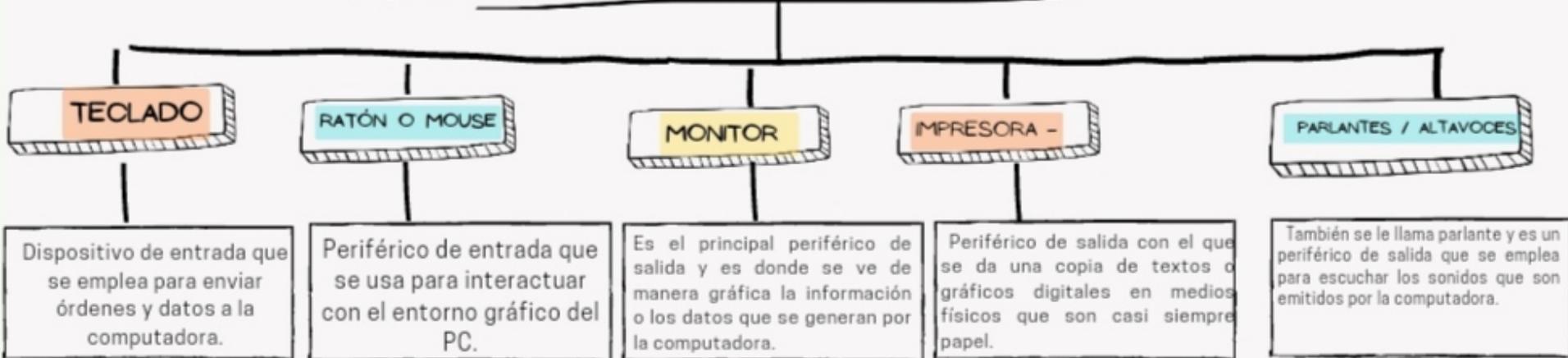
Unidad de Estado
Sólido o SSD

- Es un nuevo tipo de tecnología que busca
reemplazar los discos duros tradicionales.
No disponen de partes móviles y usan
semiconductores para el almacenamiento.
Debido a que no tienen partes móviles, usan
menor energía, no hay ruido y son menos
sensibles ante los golpes. Su escritura y
acceso es muchísimo más rápida.

Tarjetas de red

- Se conoce también como a placa
de red, adaptador de red o NIC. Es
la que permite la conexión a una
red informática. Según sea su tipo,
esa conexión se da con cables de
red o de manera inalámbrica.

PARTES DE UNA COMPUTADORA - PERIFÉRICOS O DISPOSITIVOS AUXILIARES



PARTES DE UNA COMPUTADORA SOFTWARE



EXPLICAR LA DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS

Dispositivos

Tipos de dispositivos

entrada

Son los que envían información a la unidad de procesamiento, en código binario.

salida

Son los dispositivos que reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible para la persona.

almacenamiento

Dispositivo de almacenamiento es todo aparato que se utilice para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal.

Una computadora

es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación.

- La computadora nunca se cansa, distrae, o se enoja.
- La información es procesada y almacenada.
- Realiza funciones con un índice menor de errores.
- Mayor rapidez en información.
- Ofrecer a los alumnos conocimientos y destrezas básicas sobre la informática.

Sistema multibyte

Versiones de este tipo de codificación

Objetivos de los Códigos

Características de los Sistemas de Códigos

Tipos de codificación

Significativos, No significativos

LA FUNCIÓN BÁSICA DEL CPU.

Se encarga de procesar la información y también de enviarla a cualquier componente que pueda ejecutar la acción. También llamado microprocesador o procesador, es el componente primordial de cualquier computador, para la programación y el proceso de datos.

Posee una memoria cache, la cual es un tipo de memoria muy rápida con la que se tienen datos que serán requeridos para las operaciones que se vayan a efectuar, sin la necesidad de que deba enviar información a la memoria RAM.

WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO.

entorno de escritorio

es un conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda.

Fecha y hora

Presenta la zona horaria, el mes, día y año que tiene el ordenador en el preciso momento. Ambas funciones pueden ser modificadas como se desee.

Barra de tareas

Cuando el ordenador está encendido, la barra de tareas es aquella línea horizontal que se ubica en la parte inferior de la pantalla.

Batería

Se encarga de informar si el computador está utilizando la batería o un cargador para suministrar la energía necesaria para que pueda trabajar.

Menú de inicio

Es aquel botón representado por el icono de Windows que te da la posibilidad de acceder al grupo de programas o aplicaciones instaladas en el sistema.

Antivirus

Es un programa encargado de mantener la computadora segura de cualquier software malicioso o virus que quiera afectar su desempeño. Informa inmediatamente si se debe remover cierto programa que resulte sospechoso.

Área de notificaciones

Constituye varios elementos de acceso y revisión rápida, que son propios de la barra de tarea.

Escritorio

Es la zona de trabajo inicial que se puede observar cuando la computadora se ha ejecutado. Se compone de ciertos elementos como: el fondo de escritorio, los iconos de acceso directo, la barra de herramientas, gadgets, entre otros.

PROCESADOR DE TEXTOS

USO DE SMARTART

es una representación visual de información e ideas, y un gráfico es una ilustración visual de datos o valores numéricos.

DIRECCIÓN DE TEXTO

Especificar la dirección del texto en un cuadro de texto o en una forma

Control + haga clic en el borde de la forma o cuadro de texto que contiene el texto y, a continuación, haga clic en Formato de forma.

1. En la forma o cuadro de texto, haga clic en el párrafo o línea de texto que desea modificar.
2. Haga clic en Inicio y a continuación, en el grupo párrafo, haga clic en la opción de alineación horizontal que desee.

WORDART

En la galería de WordArt, la letra A representa los diferentes diseños que se aplican a todo el texto que escribe.

ENCABEZADO Y PIE DE PÁGINA

1. Haga clic en Insertar y en Encabezado o Pie de página.
2. Haga clic en el diseño que quiera usar. Word viene con multitud de diseños integrados, así que es posible que tenga que desplazarse para verlos todos.

3. La mayoría de encabezados y pies de página contienen texto de marcador de posición. Escriba su propio texto encima del texto de marcador de posición.
4. Cuando haya terminado, en la pestaña Herramientas de encabezado y pie de página, haga clic en Cerrar encabezado y pie de página.

FORMATO DE PÁGINA

Para cambiar el diseño o el formato de una o varias páginas del documento se pueden utilizar saltos de sección. Por ejemplo, se puede diseñar parte de una página que sólo tiene una columna para que tenga dos.

Eliminar un encabezado o pie de página

1. Haga doble clic en el área de encabezado o pie de página (en la parte superior o inferior de la página) para abrir la pestaña Encabezado y pie de página.

2. En Encabezado y pie de página, haga clic en Encabezado o Pie de página.
3. Haga clic en Quitar encabezado o Quitar pie de página en la parte inferior de la ventana.