PRÁCTICA DE PROCESADOR DE TEXTOS: EDICIÓN Y CORRECCIÓN DE DOCUMENTOS

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD El alumno aplicará las herramientas fundamentales de un procesador de textos (formato de párrafos, estilos de título, corrección ortográfica y gramatical, alineación, interlineado y tipografía) mediante la edición de un documento extenso sobre arquitectura de computadoras, hardware y software.

INDICACIONES PARA EL ESTUDIANTE

1. **Corrección Ortográfica:** Utiliza la herramienta de revisión de tu procesador de textos para identificar y corregir las faltas de ortografía y acentuación distribuidas a lo largo del texto.
2. **Formato de Títulos:** Aplica estilo "Título 1" a los temas principales y "Título 2" a los subtemas. Modifica la tipografía de los títulos a Arial, tamaño 16pt, en negrita.
3. **Formato del Cuerpo del Texto:** Aplica alineación justificada a todos los párrafos. Configura una tipografía Calibri de 12pt con un interlineado de 1.5 y un espacio entre párrafos de 6pt.
4. **Encabezado y Pie de Página:** Inserta el número de página en la esquina inferior derecha y coloca tu nombre completo en el encabezado.
5. **Configuración de Páginas:** Modifica las márgenes del documento a 2.5 cm por cada lado (superior, inferior, izquierdo y derecho).

CUARTILLA 1: INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS Y SU EVOLUCIÓN

La computadora es una de las herramientas mas importantes de la era moderna. Desde su invención, ah transformado la forma en que los seres humanos trabajan, se comunican y procesan la información. En esencia, una computadora es un sistema electrónico diseñado para recibir datos, procesarlos mediante un conjunto de instrucciones preestablecidas y ofrecer un resultado útil para el usario.

Para comprender a fondo como funciona este dispositivo, es fundamental dividir su estructura en dos grandes pilares: el hardware y el software. Ninguno de estos dos elementos puede funcionar sin el otro. El hardware representa la estructura física, todo aquello que se puede tocar, mientras que el software constituye la parte lógica, es decir, los programas y las ordenes que le dicen a la máquina qué hacer.

A lo largo de las últimas décadas, las computadoras han evolucionado de manera sorprendente. En sus inicios, ocupaban habitaciones enteras y consumían enormes cantidades de energía eléctrica. Hoy en dia, encontramos computadoras con una capacidad

de procesamiento infinitamente superior en dispositivos tan pequeños como un reloj de pulsera o un teléfono movil.

El estudio de la informática requiere analizar minuciosamente cómo se relacionan estos componentes. La forma en que la memoria guarda la información, el modo en que el microprocesador realiza cálculos a velocidades inimaginables y cómo los sistemas operativos coordinan cada tarea son aspectos esenciales para entender el entorno digital actual.

En esta guía detallada exploraremos minuciosamente cada uno de los componentes fundamentales que integran un equipo de computo. Analizaremos tanto los elementos internos de la torre o gabinete como los periféricos externos, pasando despues al ámbito de los programas informáticos y las aplicaciones que usamos a diario en nuestras labores academicas y profesionales.

CUARTILLA 2: EL HARDWARE Y SUS COMPONENTES INTERNOS

El termino *hardware* abarca todas las partes tangibles de un sistema informático. Dentro de la caja o gabinete de una computadora se encuentran los elementos mecánicos y electrónicos mas complejos, encargados de llevar a cabo el procesamiento de datos a gran velocidad.

La Placa Base o Tarjeta Madre

La tarjeta madre es el circuito impreso mas grande de la computadora y actúa como el sistema nervioso del equipo. Sobre ella se conectan directamene o mediante ranuras de expansión todos los demás componentes. Su función principal es permitir la comunicación entre el procesador, la memoria RAM, los discos de almacenamiento y las tarjetas de expansión. Además, contiene los circuitos de distribución de energía y el chip de la BIOS, el cual gestiona el arranque inicial del sistema.

El Microprocesador (CPU)

Conocido como la unidad central de procesamiento, el CPU es conciderado el cerebro de la computadora. Este pequeño chip de silicio realiza miles de millones de operaciones matemáticas y lógicas por segundo. Su rendimiento se mide en gigahercios (GHz) y en la cantidad de núcleos de procesamiento independientes que posee. Cuanto mayor sea la velocidad y el numero de núcleos, mayor será la capacidad del equipo para ejecutar multiples tareas al mismo tiempo sin congelarse.

La Memoria RAM

La memoria de acceso aleatorio (RAM por sus siglas en ingles) es la memoria de trabajo temporal de la computadora. En ella se almacenan los datos de los programas que se están

ejecutando en el momento presente. Una característica fundamental de la RAM es que es volátil, lo que significa que cuando la computadora se apaga o se reinicia, toda la información contenida en ella se borra por completo. Tener una cantidad suficiente de memoria RAM es vital para que el sistema operativo funcione con fluidez.

CUARTILLA 3: ALMACENAMIENTO Y COMPONENTES DE ENERGÍA

A diferencia de la memoria RAM, los dispositivos de almacenamiento secundario tienen la tarea de guardar la información de forma permanente, de modo que los archivos, documentos y programas continúen guardados incluso si la computadora carece de energía eléctrica.

Discos Duros (HDD) y Unidades de Estado Sólido (SSD)

Durante muchos años, los discos duros mecánicos (HDD) fueron la tecnología estándar para guardar datos. Estos dispositivos utilizan platos magnéticos que giran a gran velocidad y un cabezal que lee y escribe la información. Sin embargo, en los últimos años han sido reemplazados progresivamente por las unidades de estado sólido (SSD). Las SSD no tienen partes móviles, consumen menos energía y ofrecen una velocidad de lectura y escritura mucho mas rapida, lo que acelera enormemente el arranque del sistema.

La Fuente de Alimentación

La fuente de poder o alimentación es el componente encargado de transformar la corriente alterna que proviene de la red eléctrica del hogar u oficina en corriente continua de bajo voltaje. Esta energía es distribuida adecuadamente hacia la tarjeta madre, los discos duros y los sistemas de ventilación. Una fuente de baja calidad puede provocar inestabilidad en el sistema e incluso dañar los componentes internos ante variaciones de voltaje.

Sistemas de Refrigeración

Debido a que el procesador y la tarjeta gráfica generan una gran cantidad de calor durante su funcionamiento, es imprescindible contar con sistemas de enfriamiento eficaces. Estos pueden ser mediante disipadores de aluminio con ventiladores de aire o a traves de sistemas de refrigeración líquida. Mantener una temperatura adecuada previene el desgaste prematuro de los circuitos y evita que el equipo se apague por sobrecalentamiento.

CUARTILLA 4: LOS PERIFÉRICOS DE ENTRADA Y SALIDA

Los componentes internos realizan el trabajo pesado de procesamiento, pero los seres humanos necesitan una forma de interactuar con la máquina. Para esto existen los dispositivos o periféricos de entrada, salida y mixtos.

Dispositivos de Entrada

Son aquellos que permiten al usuario introducir datos, instrucciones o comandos a la computadora. Entre los mas comunes encontramos:

- **El Teclado:** Permite la introducción de texto y comandos mediante un conjunto de teclas con caracteres alfanuméricos y de función.
- **El Ratón o Mouse:** Facilita la navegación en entornos gráficos mediante la detección del movimiento sobre una superficie plana.
- **El Escáner y la Cámara Web:** Capturan imagenes físicas o vídeo en tiempo real para convertirlos en formato digital.
- **El Micrófono:** Permite la entrada de audio para llamadas, grabaciones o comandos de voz.

Dispositivos de Salida

Estos periféricos reciben los datos procesados por la computadora y los presentan de forma comprensible para el usuario.

- **El Monitor o Pantalla:** Es el medio visual principal donde se muestran las ventanas, aplicaciones e imágenes. Su calidad se mide por la resolución y la tasa de refresco.
- **Las Impresoras:** Plasman en formato físico (papel) los documentos, fotografías o gráficos digitales procesados en el equipo.
- **Los Altavoces y Auriculares:** Reproducen las señales de audio que genera el sistema operativo o los reproductores multimedia.

Dispositivos Mixtos o de Almacenamiento Externo

Son aquellos que pueden enviar y recibir información simultaneamente. Un ejemplo claro son las memorias USB, los discos duros externos y las pantallas táctiles, las cuales funcionan al mismo tiempo como medio de entrada y salida visual.

CUARTILLA 5: EL SOFTWARE Y SUS CATEGORÍAS

El hardware por sí solo es simplemente un conjunto de cables, circuitos y plástico inerte. Para cobrar vida, requiere del *software*, que comprende la totalidad de programas, rutinas, aplicaciones y reglas lógicas que hacen posible el funcionamiento del sistema.

Software de Sistema

Es el programa básico que permite la gestión de la computadora y la comunicación entre el usuario y los componentes físicos. El elemento central del software de sistema es el **Sistema Operativo**. Entre los mas populares del mercado se encuentran Microsoft Windows, macOS y las distribuciones de Linux. El sistema operativo administra los

recursos del hardware, gestiona los archivos en los discos y controla el acceso de los usuarios a las distintas aplicaciones.

Controladores de Dispositivo (Drivers)

Son pequeños programas especializados que le enseñan al sistema operativo cómo interactuar con un componente de hardware específico. Por ejemplo, cuando se conecta una impresora nueva, se requiere instalar su controlador para que el sistema sepa enviar las ordenes de impresión de manera correcta.

Software de Utilidad y Mantenimiento

Incluye herramientas diseñadas para analizar, optimizar y mantener la computadora en buen estado. En esta categoría entran los programas antivirus, los desfragmentadores de disco, las herramientas de limpieza de archivos temporales y los gestores de copias de seguridad. Mantener un software de utilidad actualizado previene infecciones por virus informáticos que puedan ralentizar el equipo.

CUARTILLA 6: SOFTWARE DE APLICACIÓN Y CONCLUSIÓN

El software de aplicación comprende todos aquellos programas creados para realizar tareas específicas que benefician directamente al usuario en su día a día.

Aplicaciones de Uso Cotidiano

Existen miles de tipos de aplicaciones adaptadas a diferentes necesidades:

- **Procesadores de Texto:** Aplicaciones como Microsoft Word o Google Docs que permiten redactar, dar formato e imprimir documentos escritos.
- **Hojas de Cálculo:** Herramientas como Excel enfocadas en la realización de operaciones matemáticas, presupuestos y gráficos estadísticos.
- **Navegadores Web:** Programas como Chrome, Firefox o Edge que permiten explorar la red de internet y acceder a paginas web.
- **Diseño y Multimedia:** Software especializado en la edición de fotografía, vídeo, audio y modelado en tres dimensiones.

Conclusión y Reflexión Final

En conclusión, una computadora no debe verse como una serie de elementos aislados, sino como un ecosistema donde el hardware y el software dependen directamente el uno del otro. Sin el soporte físico del hardware, no habría lugar donde ejecutar las lineas de código del software; y sin el software, los componentes físicos no serían mas que piezas inútiles de metal y silicio.

A medida que avanza la tecnología, la barrera entre ambos mundos se vuelve mas delgada. Conceptos emergentes como la Inteligencia Artificial, el almacenamiento en la nube y la computación cuántica prometen revolucionar nuevamente la estructura de los equipos informáticos. Para cualquier estudiante o profesional moderno, dominar el uso de los procesadores de texto y comprender la arquitectura básica de su computadora es una habilidad esencial que le permitirá desempeñarse con éxito en el mundo digital.