



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTÍFICOS Y TECNOLÓGICOS No. 13
"RICARDO FLORES MAGÓN"
SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA



GUÍA

de estudio para
presentar **ETS** de la
UNIDAD DE APRENDIZAJE
COMPUTACIÓN BÁSICA I
Semestre 2023/1

TURNO MATUTINO

Fecha de elaboración: 22 / Noviembre / 2022



FORMATO DE LA GUÍA DE ESTUDIO

Área:	Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Nivel/semestre:
Básica	COMPUTACIÓN BÁSICA I	NMS / Primero

Instrucciones generales de la guía:

Anotar aspectos que el alumno debe considerar antes de presentar el examen:

La presente guía solo ofrece una representación práctica como un medio de aprendizaje para el estudio, repaso y reconocimiento de los temas contemplados en el programa de estudios como un apoyo para que el alumno presente el Examen a título de suficiencia, sin embargo, no tiene ningún valor para la calificación final del resultado del examen.

Debido a lo anterior no es obligatorio entregarla.

Procedimiento para la revisión del ETS.

El alumno deberá asistir al área correspondiente para solicitar el formato de revisión de examen, en dónde el jefe de área firmará e informará al profesor correspondiente para realizar dicha revisión.

El profesor tiene 72 horas. A partir de la aplicación del examen para subir calificaciones de tal manera que el alumno puede solicitar la revisión a partir de que transcurra ese tiempo.

Presentación:

En la Unidad de Aprendizaje Computación Básica I se espera que el alumno desarrolle habilidad en el manejo de herramientas informáticas vigentes que le permitan operar la computadora, buscar y organizar información, procesarla y presentarla electrónicamente, con el fin de utilizar estas herramientas en la toma de decisiones. Por lo que la presente guía es una referencia para lograrlo.



Propósito:

El objetivo de la presente guía, es que el alumno tenga una idea general de los temas que contendrá el examen, en el entendido que todos los contenidos son importantes y por lo tanto la ponderación en la evaluación es la misma para cada tema.

Justificación:

Los temas antes mencionados son los contemplados en el programa de estudios, la forma en la que se plantean en la presente guía pretende ilustrar casos prácticos

Estructura y contenidos

- Unidad I SISTEMA OPERATIVO GRÁFICO.
- Unidad II INTERNET
- Unidad III PROCESADOR DE TEXTOS
- Unidad IV DISEÑADOR DE PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS

Evaluación:

La presente guía solo ofrece una representación práctica como un medio de aprendizaje para el estudio, repaso y reconocimiento de los temas contemplados en el programa de estudios como un apoyo para que el alumno presente el Examen a título de suficiencia, sin embargo, no tiene ningún valor para la calificación final del resultado del examen.

Materiales para la elaboración de la guía:

Libro de Texto y guía.

Computadora.

Software (Office, de preferencia versión 2013 o la más versión más reciente).



Actividades de estudio

Da solución de las siguientes prácticas:

UNIDAD I SISTEMA OPERATIVO GRÁFICO:

HARDWARE Y SOFTWARE.

En base a lo visto durante el curso y apuntes que hayas tomado contesta con 5 ejemplos los siguientes Cuadros correspondientes a los temas de hardware y software.

Se te proporciona el siguiente material de apoyo (imágenes interactivas) y un video para que se refuerce alguno de los temas:

Puertos de comunicación y video

<https://view.genial.ly/61ae4561ebbf050d587b572c/interactive-image-puertos-de-comunicacionconexion-de-la-computadora>

Línea del tiempo evolución de los dispositivos de almacenamiento

<https://view.genial.ly/61f425bbb6132f001183e8ea/interactive-content-linea-tiempo-disp-almacenamiento>

Tipos de software

<https://view.genial.ly/63175775c163470013913a62/interactive-image-clasificacion-software>

HARDWARE			
Periféricos de entrada	Periféricos de salida	Dispositivos de almacenamiento	Dispositivos de red



SOFTWARE		
Sistema operativo	Ofimática	Software de utilidad

VIRUS.

Realiza pequeñas entrevistas a un docente, un compañero de otro salón, un ama de casa y un profesionalista. Pregunta si en alguna ocasión han tenido virus en su máquina, qué tipo de virus y cuál es el antivirus que utilizaron para desinfectar su computadora. Completa el siguiente cuadro con la información obtenida.

Entrevistados	Ha tenido virus en su equipo de cómputo Si/No	Tipo de virus	Daño provocado	Antivirus empleado
Docente				
Compañero				
Ama de casa				
Profesionista				



Ambiente gráfico de sistema operativo

Función que tiene la barra de Tareas

Concepto del explorador de Windows

Para que se utiliza

Crea una estructura jerarquizada de directorios.

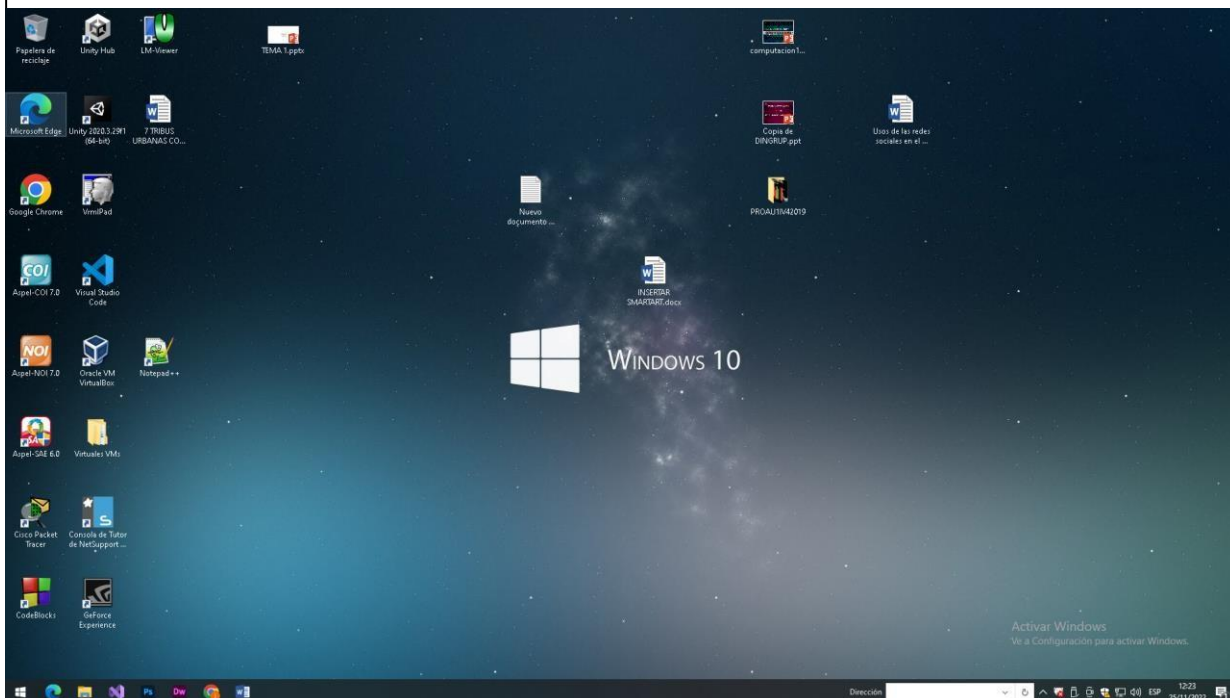
Concepto de archivo

Copia archivos de diversas fuentes y los organiza en la estructura creada.

Crea imágenes a través del editor, utilizando todas las herramientas, guardándola con diversos formatos.

Modifica imágenes desde archivo, guardándolas con diversos formatos.

Guarda los anteriores archivos de imágenes en diferentes carpetas.





En la imagen anterior tendrás que señalar los siguientes elementos, que son los que conforman la ventana de escritorio del ambiente gráfico.

Papelería de reciclaje.

Iconos.

Ventana de inicio Windows 10, o en
su defecto Windows 11, si cuentas con
el sistema operativo.

Fondo de pantalla.

Barra de tareas e iconos de acceso rápido.

Área de notificación.

UNIDAD II INTERNET:

Investiga los siguientes términos:

Diversos dominios

Redes

Ftp

Dominios

Direcciones en internet (URL)



Con la ayuda de un navegador, consulta las siguientes páginas y llena el cuadro con los datos que se te piden.

Dirección Web	Tipo de información que contiene la página	País de origen
www.ecolink.com.ar		
www.cnnmexico.com		
www.sectur.gob.mx		
www.conacyt.mx		
www.mercadolibre.com.ve		

UNIDAD III PROCESADOR DE TEXTOS

En un documento de Word teclea el siguiente texto. Copia y pega 4 veces el párrafo.

Párrafo 1.

Procesador de Texto.

Un procesador de texto es una aplicación informática que permite crear y editar documentos de texto en una computadora. Se trata de un software de múltiples funcionalidades para la redacción, con diferentes tipografías, tamaños de letra, colores, tipos de párrafos, efectos artísticos y otras opciones.

Al párrafo 1, cambia el tipo de fuente a Bodoni MT con un tamaño 11, una alineación a la izquierda, un color de fuente rojo, un interlineado doble, y revisión de ortografía y gramática.



Párrafo 2.

Procesador de Texto.

Un procesador de texto es una aplicación informática que permite crear y editar documentos de texto en una computadora. Se trata de un software de múltiples funcionalidades para la redacción, con diferentes tipografías, tamaños de letra, colores, tipos de párrafos, efectos artísticos y otras opciones.

A este párrafo aplica una sangría a primera línea, justifica el texto, aplica un interlineado sencillo, aplica un color de resaltado verde a todo el párrafo, tipo de fuente calibri, tamaño 11.

Párrafo 3.

Procesador de Texto.

Un procesador de texto es una aplicación informática que permite crear y editar documentos de texto en una computadora. Se trata de un software de múltiples funcionalidades para la redacción, con diferentes tipografías, tamaños de letra, colores, tipos de párrafos, efectos artísticos y otras opciones.

A este párrafo aplica una sangría francesa, justifica el texto, aplica un interlineado exacto, un sombreado de color gris al 25%, tipo de fuente times new roman, tamaño 12.

Párrafo 4.

Procesador de Texto.

Un procesador de texto es una aplicación informática que permite crear y editar documentos de texto en una computadora. Se trata de un software de múltiples funcionalidades para la redacción, con diferentes tipografías, tamaños de letra, colores, tipos de párrafos, efectos artísticos y otras opciones.



A este párrafo aplica letra capital a 3 líneas, tipo de fuente arial narrow, tamaño 11, justifica el texto, y coloca el párrafo en columnas.

Párrafo 5.

Procesador de Texto.

Un procesador de texto es una aplicación informática que permite crear y editar documentos de texto en una computadora. Se trata de un software de múltiples funcionalidades para la redacción, con diferentes tipografías, tamaños de letra, colores, tipos de párrafos, efectos artísticos y otras opciones.

A este párrafo aplica al título Procesador de Texto, negritas en tipo de fuente arial, tamaño 12, al resto del párrafo aplica el mismo tipo de fuente, con un tamaño de 11, justificado y en cursiva, aplica un comentario en la segunda línea que diga “tu nombre completo”.

Aplica un encabezado con tipo de fuente arial, tamaño 14, centrado, en mayúsculas, en negritas, que diga “COMPUTACION BASICA I”.

Aplica un encabezado en donde aparezca el número de página y alineado a la izquierda, tipo de fuente comics, tamaño 12, que diga tu nombre completo y grupo.

Aplica a todo el documento un borde de página en donde se pueda apreciar tanto el encabezado y el pie de página, este borde tiene que aplicarse en 3D.

Después de capturar los párrafos anteriores, inserta un cuadro de texto que diga, “Computación Básica I, Modelo Educativo 2008”, elige la fuente y tamaño que gustes.

Inserta un letrero artístico que diga, “COMPUTACION BASICA I.”, esto debe quedar centrado en la hoja.

Posteriormente inserta una imagen, esta puede ser de las que tengas guardadas en tu máquina, o la que desees, esta imagen debe de tener un iluminado del color que gustes, la imagen debe estar centrada.



Aplica a todo el documento una marca de agua con texto que diga, “ETS COMPUTACION.”, con un tipo de fuente arial, del tamaño que gustes, esta tiene que ser visible en todo el documento.

Realizado lo anterior, configura tu documento cambiando los márgenes, superior e inferior a 1.5 cm., izquierda y derecha a 2.0 cm.

Captura la tabla siguiente, aplica viñetas en cada una de tus anotaciones, no olvides combinar celdas en donde te sea requerido.

HARDWARE			
Periféricos de entrada	Periféricos de salida	Dispositivos de almacenamiento	Dispositivos de red

UNIDAD IV DISEÑADOR DE PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS

Presentación electrónica en la que utiliza las herramientas para presentar la información, contemplando los siguientes parámetros:

Configura la página

Utiliza diferentes diseños de diapositivas

Aplica formatos

Aplica temas y estilos

Aplica transición

Inserta, edita y anima objetos

Inserta hipervínculos

Inserta y edita botones de acción

Abre una presentación en power point, inserta 5 diapositivas con un tema que desees.

La primera diapositiva tendrá un letrero artístico que diga, “Computación Básica I”, este letrero debe tener una transición que tú elijas.



La diapositiva 2, tendrá un texto el cual escribirás a tu gusto, con un tipo de fuente calibri, tamaño 12, en negritas, justificado el texto.

La diapositiva 3, inserta una imagen que ocupe toda la diapositiva, esta imagen tendrá una animación y sonido, los que tengan en máquina o desees.

La diapositiva 4, tendrá la siguiente tabla, no olvides combinar celdas donde te sea requerido.

SOFTWARE		
Sistema operativo	Ofimática	Software de utilidad

La diapositiva 5, tendrá un cuadro de texto que tú elijas, el texto debe estar justificado, aplica por lo menos tres transiciones en diferentes áreas del texto.

Aplica en todas las diapositivas botones de acción, debes de considerar que en cada diapositiva debe tener, botón de siguiente, botón atrás, y en la última diapositiva un botón de finalizar, toda la presentación debe contar por lo menos con una animación o transición visible al usuario.

Información Adicional

Las imágenes que se utilizarán pueden ser extraídas de internet, pero que tengan relación con los textos de los que se habla.

Bibliografía Básica

Libro de texto y guía Computación Dinámica I

Autor: Antonio Romero Gómez

Editorial: Éxodo