



INFORMÁTICA GENERAL (PARTE A)

PRÁCTICAS (curso 15/16)

PRÁCTICA 1

ESTRUCTURA DE UN ORDENADOR. CONEXIONES

- **Duración.- 2 sesiones (4 horas)**
- **Objetivos.**
 - Conocer la estructura de un ordenador atendiendo a aspectos prácticos asimilando correctamente las relaciones existentes con los contenidos teóricos estudiados.
 - Efectuar el desmontaje y montaje de forma correcta de un ordenador, además de ser capaz de añadir y/o sustituir dispositivos hardware con el fin de mejorar sus prestaciones.
- **Materiales.**
 - o Ordenadores tipo PC.(los de la asignatura).
 - o Componentes hardware de diverso tipo que sirvan de apoyo a las explicaciones.
 - o Destornilladores estrella.
- **Desarrollo de la práctica.**
 - 1ª fase desarrollada por parte del profesorado en la que se van a explicar los aspectos meramente prácticos relativos a la estructura de un ordenador tipo PC:
 - Manipulación de componentes internos. Descarga electrostática.
 - Carcasa. Fuente de alimentación.
 - Placa base.
 - Microprocesador. Zócalo.
 - Chipset (NorthBridge y SouthBridge).
 - Buses. Tipos de buses. Características.
 - Conectores de dispositivos IDE, SATA y disquetera.
 - Zócalos memoria RAM.
 - Discos duros.
 - ROM BIOS. Flash BIOS.
 - Jumpers
 - Puertos y conexiones: Serie, paralelo, USB, Firewire (IEEE 1394), LAN, WLAN, bluetooth, Infrarrojos, S-video,...
 - 2ª fase desarrollada por parte del alumnado que efectuará la comprobación de los equipos arrancándolos, el correcto desmontaje y montaje de los equipos de aula, y comprobación posterior de arranque, aplicando los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la fase anterior.