



Nombre del docente: **MsC. Guiselle Herrera Zúñiga**

Taller Exploratorio: Oficina Moderna

Guía # 4

Subárea: Digitación Computacional

Unidad de estudio: Evolución del Equipo

Nivel: **Noveno**

Horario de atención: **Presencial**

Centro educativo: **CTP de la SUIZA**

Escenario: 1 (☒) 2 (☐) 3 (☐) 4 (☐)

Período establecido para el desarrollo de la guía:

Del 19 al 30 de Abril del 2021

II Parte. Planificación Pedagógica

Espacio físico, materiales o recursos didácticos que voy a necesitar: (Importante considerar la situación de cada uno de los estudiantes)	Lapiceros, lápiz, computadora, calculadora, audífonos y cuaderno, material de reciclaje, herramientas tecnológicas
Indicaciones generales:	Todo el material se le hace llegar a los estudiantes por medio de teams, whatsapp, físico o correo donde luego es revisado en la clase virtual por medio de Teams, las tareas o trabajos son devueltos por whatsapp, teams o en físico para ser revisados.

Detalle de la planificación de las actividades que realiza el estudiante.

Resultado (s) de aprendizaje/Objetivo (s):

Reconocer los elementos básicos de la computadora, de la máquina de escribir manual, eléctrica y electrónica

Actividades de aprendizaje para la implementación de la mediación pedagógica en educación combinada	Ambiente de Aprendizaje	Evidencias
Construcción/Aplicación: Clasificación de los elementos que integran la computadora	Hogar (<input type="checkbox"/>) Centro educativo (<input checked="" type="checkbox"/>)	Tipo: (<input type="checkbox"/>) Conocimiento



El estudiante :

() Desempeño

(X) Producto

INSTRUMENTO DE EVALACION DE LAS EVIDENCIAS

Indicadores de criterio de desempeño-competencias del aprendizaje esperado

	Aún no logrado	En proceso	Logrado
Elabora mapa conceptual del tema “La Computadora”			
Ubica y nombra correctamente las partes de la Computadora			



Qué es una Computadora

Una computadora es un **dispositivo informático que es capaz de recibir, almacenar y procesar información** de una forma útil. Una computadora está **programada para realizar operaciones lógicas o aritméticas de forma automática**. Esta palabra se utiliza en la mayoría de países de Hispanoamérica, aunque en Chile y en Colombia es más común en masculino ('**computador**'). En España se usa más el término '**ordenador**' (del francés *ordinateur*). 'Computadora' procede del inglés *computer* y a su vez de latín *computare* ('calcular').

Partes de una computadora

Los **elementos básicos** de una computadora son la memoria (RAM y ROM), la tarjeta madre, el procesador, microprocesador o CPU (siglas en inglés para el concepto de 'unidad central de procesamiento', compuesta a su vez por la unidad de control y la unidad aritmético lógica) y los dispositivos de entrada y salida. Estos dispositivos auxiliares o periféricos son variados. Algunos de ellos son: el disco duro, el monitor, el ratón, el teclado, la impresora o los altavoces.

Vea también:

- [Memoria RAM](#)
- [Memoria ROM](#)
- [Tarjeta madre](#)



- [Microprocesador](#)
- [Disco duro](#)

Historia de la computadora

La computadora tiene su origen en dispositivos que permiten realizar **cálculos de forma mecánica** como el ábaco y la pascalina.

Charles Babbage inventa en 1882 la llamada '**máquina diferencial**' y posteriormente diseña la '**máquina analítica**' cuyos elementos como la memoria, el flujo de entrada y el procesador influyeron en posteriores computadoras más avanzadas. La MARK I, basada en dispositivos electromagnéticos, supuso también un hito en este campo.

Durante la segunda mitad del siglo XX se produjeron grandes avances en el desarrollo de las computadoras llegando a un público masivo y con la capacidad de realizar múltiples operaciones.



Computadora de escritorio



Una **computadora de escritorio** es un tipo de computadora personal que por sus dimensiones y características se utiliza en una ubicación fija, habitualmente sobre una mesa de trabajo (para uso doméstico o laboral). Este término se utiliza especialmente en Hispanoamérica y en España se conoce en ocasiones como '**ordenador de sobremesa**'. Procede del inglés **desktop** que se podría traducir como 'encima o sobre el escritorio'. Se diferencia así del término 'laptop' o computadora portátil.

HARDWARE Y SOFTWARE

A. Hardware: hace referencia a cualquier componente físico tecnológico, que trabaja o interactúa de algún modo con la computadora. No sólo incluye elementos internos como el disco duro, CD-ROM, disquetera, sino que también hace referencia al cableado, circuitos, gabinete, etc. E incluso hace referencia a elementos externos como la impresora, el mouse, el teclado, el monitor y demás periféricos. El hardware se puede clasificar como de salida, entrada y mixtos.

A.1. Los elementos del hardware más usados:

A.1.1. Monitor: dispositivo de salida que permite visualizar la información.

A.1.2. Impresora: dispositivo de salida de información, es un medio por el cual se obtienen resultados exactos de los trabajos realizados. Existen varios tipos: de Matriz de puntos, inyección de tinta, térmicas, etc.

A.1.3. Unidad Central de Proceso (CPU): es el cajón o armario donde se encuentran las principales partes de la computadora. CPU quiere decir unidad central de procesos, en sí se refiere al procesador, el cual determina en mayor parte la velocidad de la misma.



A.1.4. El ratón o mouse: Periférico de entrada para interactuar con la computadora a través de un puntero mostrado en pantalla en sistemas GUI (gráficos).

A.1.5. Teclado: Periférico de entrada que sirve para dar instrucciones y/o datos a la computadora a la que está conectada. Suelen conectarse al puerto serial o al USB. El conjunto de teclas esta dividido en cuatro partes principales:

- **Alfanumérica:** es parecido al de una máquina de escribir sumándole la barra espaciadora que se encuentra bajo la cuarta fila. Tiene algunas teclas más como, llaves, corchetes, barras inclinadas, etc.
- **Teclas de función:** Esc, tab, Bloq, Mayús, shift, ctrl, alt, Alt Gr, F1 a F12, tecla del menú de inicio, tecla para mostrar propiedades de objeto.
- **Teclado numérico:** contiene teclas para trabajar con aplicaciones aritméticas.
- **Teclado de movimiento:** permite mover el cursor en la pantalla.

B. Software

Parte lógica del computador que son los programas para poder manipular la computadora.

B.1. Sistema Operativo

Un Sistema Operativo es el software encargado de ejercer el control y coordinar el uso del hardware entre diferentes programas de aplicación y los diferentes usuarios. Es un administrador de los recursos de hardware del sistema. En una



definición informal es un sistema que consiste en ofrecer una distribución ordenada y controlada de los procesadores, memorias y dispositivos de E/S entre los diversos programas que compiten por ellos. A pesar de que todos nosotros usamos sistemas operativos casi a diario, es difícil definir qué es un sistema operativo. En parte, esto se debe a que los sistemas operativos realizan dos funciones diferentes: El primero es proveer una máquina virtual, es decir, un ambiente en el cual el usuario pueda ejecutar programas de manera conveniente, protegiéndolo de los detalles y complejidades del hardware; y el segundo es administrar eficientemente los recursos del computador.

B.1.1. Funciones Básicas de los Sistemas Operativos

Interfaces del usuario: Es la parte del sistema operativo que permite comunicarse con él, de tal manera que se puedan cargar programas, acceder archivos y realizar otras tareas. Existen tres tipos básicos de interfaces: las que se basan en comandos, las que utilizan menús y las interfaces gráficas de usuario.

Administración de recursos: Sirven para administrar los recursos de hardware y de redes de un sistema informático, como la CPU, memoria, dispositivos de almacenamiento secundario y periféricos de entrada y de salida.

Administración de archivos: Un sistema de información contiene programas de administración de archivos que controlan la creación, borrado y acceso de archivos de datos y de programas. También implica mantener el registro de la ubicación física de los archivos en los discos magnéticos y en otros dispositivos de almacenamiento secundarios.

Administración de tareas: Los programas de administración de tareas de un sistema operativo administran la realización de las tareas informáticas de los usuarios finales. Los programas controlan qué áreas tienen acceso al CPU y por cuánto



tiempo. Las funciones de administración de tareas pueden distribuir una parte específica del tiempo del CPU para una tarea en particular, e interrumpir al CPU en cualquier momento para sustituirla con una tarea de mayor prioridad.

Servicio de soporte: Los servicios de soporte de cada sistema operativo dependerán de la implementación particular de éste con la que estemos trabajando. Entre las más conocidas se pueden destacar las implementaciones de Unix, desarrolladas por diferentes empresas de software, los sistemas operativos de Apple Inc., como Mac OS X para las computadoras de Apple Inc., los sistemas operativos de Microsoft, y las implementaciones de software libre, como GNU/Linux o BSD producidas por empresas, universidades, administraciones públicas, organizaciones sin fines de lucro y/o comunidades de desarrollo.

Estos servicios de soporte suelen consistir en:

- Actualización de versiones.
- Mejoras de seguridad.
- Inclusión de alguna nueva utilidad (un nuevo entorno gráfico, un asistente para administrar alguna determinada función, ...).
- Controladores para manejar nuevos periféricos (este servicio debe coordinarse a veces con el fabricante del hardware).
- Corrección de errores de software.

ACTIVIDAD NOMBRAR Y UBICAR LAS PARTES DE LA COMPUTADORA



