

**RECURSOS DIGITALES DIDACTICOS
DE LAS PARTES DEL COMPUTADOR
& HADWARD**

Por:

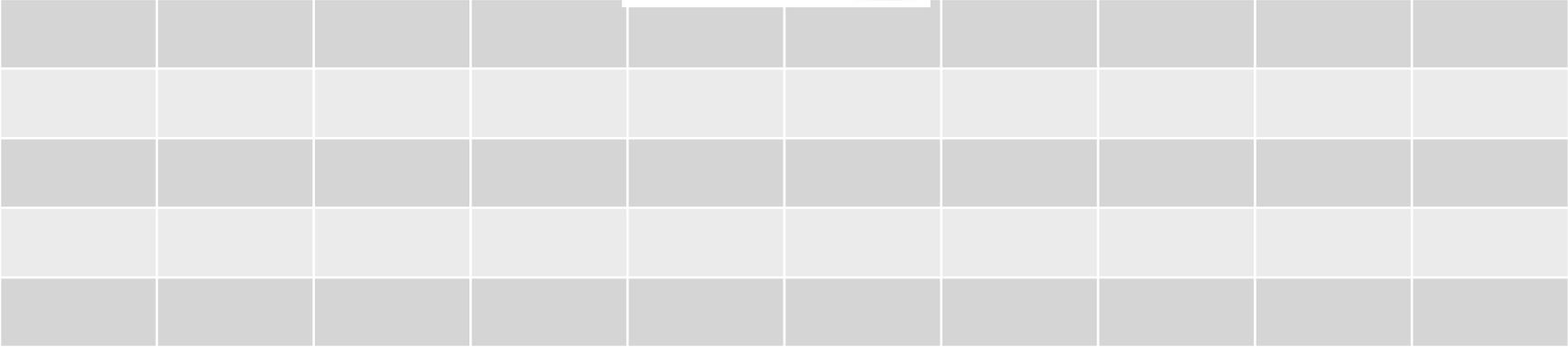
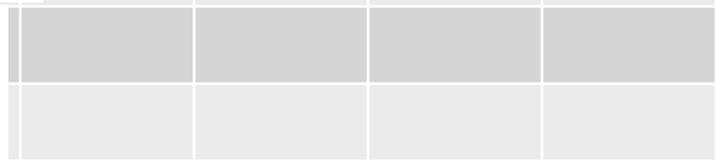
Santiago Fernandez Hernandez

Jhorman Cifuentes Trujillo

9°B

2014

TABLA DE CONTENIDOS



EL MONITOR O PANTALLA

El monitor es el hardware periférico encargado de traducir a imágenes las señales enviadas por la tarjeta gráfica, referente a los datos provenientes de una computadora.

El monitor es un dispositivo de salida de datos, por el cual nos enteramos de la información contenida en una computadora de una forma visual. (En el caso de un monitor de pantalla táctil también funciona como dispositivo de entrada tanto para introducir datos, como para ejecutar comandos).

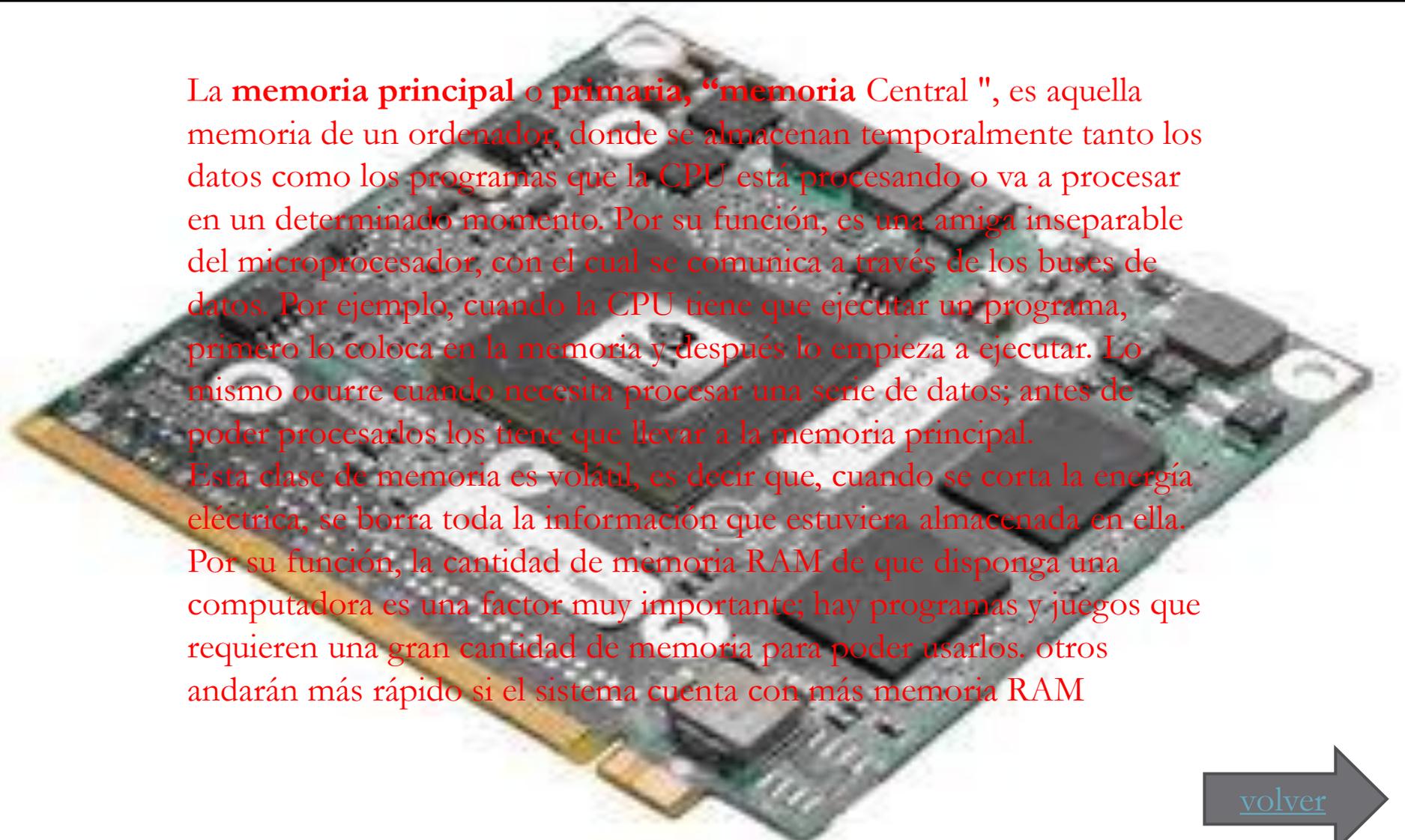
Los primeros monitores eran monocromáticos, de 1 bit por píxel, solo soportaban 2 colores, verde o ámbar y negro. Se usaban en modo texto, porque aún no existían los entornos gráficos en las computadoras..

CPU o procesador, es el componente principal del ordenador y otros dispositivos programables, que interpreta las instrucciones contenidas en los programas y procesa los datos. Las CPU proporcionan la característica fundamental del ordenador digital (la programabilidad) y son uno de los componentes necesarios encontrados en los ordenadores de cualquier tiempo, junto con la memoria principal y los dispositivos de entrada/salida. Se conoce como microprocesador el CPU que es manufacturado con circuitos integrados. Desde mediados de los años 1970, los microprocesadores de un solo chip han reemplazado casi totalmente todos los tipos de CPU y hoy en día, el término "CPU" es aplicado usualmente a todos los microprocesadores. La expresión "unidad central de proceso" es, en términos generales, un dispositivo lógico que pueden ejecutar complejos programas de ordenador. Esta amplia definición puede fácilmente ser aplicada a muchos de los primeros ordenadores que existieron mucho antes que el término "CPU" estuviera en amplio uso. Sin embargo, el término en sí mismo y su acrónimo han estado en uso en la industria de la Informática por lo menos desde el principio de los años 60



[Volver](#)

LA TARJETA DE MEMORIA



La **memoria principal** o **primaria**, "**memoria Central**", es aquella memoria de un ordenador, donde se almacenan temporalmente tanto los datos como los programas que la CPU está procesando o va a procesar en un determinado momento. Por su función, es una amiga inseparable del microprocesador, con el cual se comunica a través de los buses de datos. Por ejemplo, cuando la CPU tiene que ejecutar un programa, primero lo coloca en la memoria y después lo empieza a ejecutar. Lo mismo ocurre cuando necesita procesar una serie de datos; antes de poder procesarlos los tiene que llevar a la memoria principal. Esta clase de memoria es volátil, es decir que, cuando se corta la energía eléctrica, se borra toda la información que estuviera almacenada en ella. Por su función, la cantidad de memoria RAM de que disponga una computadora es un factor muy importante; hay programas y juegos que requieren una gran cantidad de memoria para poder usarlos. Otros andarán más rápido si el sistema cuenta con más memoria RAM.

[volver](#)

EL TECLADO

El teclado nos permite comunicarnos con la computadora e ingresar la información. Es fundamental para utilizar cualquier aplicación. El teclado más común tiene 102 teclas, agrupadas en cuatro bloques: teclado alfanumérico, teclado numérico, teclas de función y teclas de control.

se utiliza como una máquina de escribir, presionando sobre la tecla que queremos ingresar. algunas teclas tienen una función predeterminada que es siempre la misma, pero hay otras teclas cuya función cambia según el programa que estemos usando.

Tiene además teclas Control y Alt adicionales y un conjunto de teclas para el movimiento del cursor y para edición entre la parte principal del teclado y el teclado numérico. Otras diferencias incluyen cambios en la posición de determinadas teclas, como Escape y Control, y modificaciones en las combinaciones de teclas, como Pausa e Imprimir Pantalla. El teclado extendido y su homónimo de Apple son similares en configuración y diseño.

Las partes del teclado

IMPRESORA

Una impresora es un dispositivo periférico del ordenador que permite producir una gama permanente de textos o gráficos de documentos almacenados en un formato electrónico, imprimiéndolos en medios físicos, normalmente en papel, utilizando cartuchos de tinta o tecnología láser con Tóner. Muchas impresoras son usadas como periféricos, y están permanentemente unidas al ordenador por un cable. Otras impresoras, llamadas impresoras de red, tienen una interfaz de red interno (típicamente Wireless o Ethernet), y que puede servir como un dispositivo para imprimir en papel algún documento para cualquier usuario de la red.

[volver](#)

EL MOUSE O RATON

El mouse o ratón es un pequeño dispositivo que permite señalar e ingresar información. Se le denomina ratón debido a su apariencia. Un mouse regularmente es arrastrado sobre una superficie plana y el movimiento realizado por el mismo se ve reflejado dentro del monitor mediante una flechita llamada puntero del mouse. La acción de pulsar y soltar un botón se denomina clic.

Dicho dispositivo generalmente está fabricado con material plástico.

Para que sirve el mouse:

Si se quisiera contar cuantas vueltas gira una rueda, esta presenta sobre su circunferencia exterior unos flejes metálicos radiales que rozan con un clavo ubicado en una posición fija y generan un sonido audible. Al ponerse la rueda en movimiento, una vez que un fleje rozó con el clavo y la rueda avanzó 30° se escucha un sonido en correspondencia al fleje que roza con el clavo. Finalmente, contando el número de estos sonidos discontinuos se puede cuantificar cuantas vueltas a girado la rueda.

TARJETA DE SONIDO

permite la salida de audio controlada por un programa informático llamado controlador. El uso típico de las tarjetas de sonido consiste en hacer, mediante un programa que actúa de mezclador, que las aplicaciones multimedia del componente de audio suenen y puedan ser gestionadas. Estas aplicaciones incluyen composición de audio y en conjunción con la tarjeta de videoconferencia también puede hacerse una edición de vídeo, presentaciones multimedia y entretenimiento. Algunos equipos tienen la tarjeta ya integrada, mientras que otros requieren tarjetas de expansión. También hay equipos que por su uso (como por ejemplo servidores) no requieren de dicha función.



[volver](#)

VIDEOCAMARA

La cámara de tu computadora sirve para que la persona con la que te estas comunicando (podría ser mediante mensajes) pueda verte en vivo, o para realizar una video conferencia.(que sería audio y video en tiempo real)

Puedes usarla con el MSM.

Además hay algunos programas que te permiten sacar fotografías

CREDITOS

Elaborado por:

°Santiago Fernandez Hdz & Jhorman Cifuentes T.

°Todo fue tomado de wikipedia yahoo y otras fuentes

°Las imágenes sacadas de google imágenes