



<b>DOCENTE</b>	JAVIER BUENAÑO – ALFRED ACEVEDO	<b>TECNOLOGÍA E INFORMATICA</b>	<b>GRADO</b>	6
<b>TEMA</b>	<b>COMPONENTES DEL COMPUTADOR</b>		<b>TRIMESTRE</b>	1
<b>DBA Y/O DESEMPEÑOS</b>	Expresar conceptos básicos de los componentes del computador Establece diferencias entre HARDWARE Y SOFTWARE			
<b>NOMBRE</b>			<b>FECHA</b>	

## EXPLORACIÓN

¿Qué impacto tiene el uso del computador en la vida del ser humano?



  
RgABAQAAAQABAAD/2wCEAAoGBxQ

## RECORDANDO CONCEPTOS

Señala con una x los aparatos que sean computadores



## APROPIACIÓN DEL CONOCIMIENTO

### COMPONENTES BÁSICOS DE UN COMPUTADOR

Una computadora es un dispositivo electrónico compuesto básicamente de procesador, memoria y dispositivos de entrada/salida.

Los componentes de una computadora pueden clasificarse en dos:

- **HARDWARE**
- **SOFTWARE**

### HARDWARE DE UNA COMPUTADORA

El **hardware** son todos los componentes físicos que forman parte o interactúan con la computadora. Existen diversas formas de categorizar el hardware de una computadora, pero aquí he decidido clasificarlo en cuatro áreas:

### COMPONENTES BÁSICOS INTERNOS

Algunos de los componentes que se encuentran dentro del gabinete o carcasa de la computadora son:

**Placa Madre:** toda computadora cuenta con una placa madre, pieza fundamental de una computadora, encargada de intercomunicar todas las demás **placas, periféricos** y otros componentes entre sí.





**Microprocesador:** ubicado en el corazón de la placa madre, es el "cerebro" de la computadora. Lógicamente es llamado **CPU**.



**Memoria:** la memoria **RAM**, donde se guarda la información que está siendo usada en el momento. También cuenta con memoria **ROM**, donde se almacena la **BIOS** y la configuración más básica de la computadora.



**Cables de comunicación:** normalmente llamados **bus**, comunican diferentes componentes entre sí.



**Otras placas:** generalmente van conectadas a las bahías libres de la placa madre. Otras placas pueden ser: aceleradora de gráficos, de sonido, de red, etc.



**Dispositivos de enfriamiento:** los más comunes son los **coolers** (ventiladores) y los disipadores de calor.



**Fuente eléctrica:** para proveer de energía a la computadora.



**Puertos de comunicación:** **USB**, puerto serial, puerto paralelo, para la conexión con periféricos externos.



## COMPONENTES DE ALMACENAMIENTO

Son los componentes típicos empleados para el almacenamiento en una computadora. También podría incluirse la memoria **RAM** en esta categoría.

**Discos duros:** son los dispositivos de almacenamiento masivos más comunes en las computadoras. Almacenan el sistema operativo y los archivos del usuario.



**Discos ópticos:** las unidades para la lectura de CDs, DVDs, Blu-Rays y HD- DVDs.



**Disquetes:** las unidades para lectura de disquetes, casi sin uso en la actualidad



Otros dispositivos de almacenamiento: **ZIP**, memorias flash, etc.



## COMPONENTES O PERIFÉRICOS EXTERNOS DE SALIDA

Son componentes que se conectan a diferentes puertos de la computadora, pero que permanecen externos a ella. Son de "salida" porque el flujo principal de datos va desde la computadora hacia el periférico.



**Monitor:** se conecta a la placa de video (muchas veces incorporada a la placa madre) y se encarga de mostrar las tareas que se llevan a cabo en la computadora. Actualmente vienen en CRT o LCD.



**Impresora:** imprime documentos informáticos en papel u otros medios



**Altavoces:** forma parte del sistema de sonido de la computadora. Se conecta a la salida de la placa de sonido (muchas veces incorporada a la placa madre)



## COMPONENTES O PERIFÉRICOS EXTERNOS DE ENTRADA

Son componentes que se conectan a diferentes puertos de la computadora, pero que permanecen externos a ella. Son de "entrada" porque el flujo principal de datos va desde el periférico hacia la computadora

**Mouse o ratón:** dispositivo empleado para mover un cursor en los interfaces gráficos de usuario. Cumplen funciones similares: el Touchpad, el Trackball, y el Lápiz óptico



**Teclado:** componente fundamental para la entrada de datos en una computadora.



**Webcam:** entrada de video, especial para videoconferencias



**Escáner:** permiten digitalizar documentos u objetos



**Joystick, volante, gamepad:** permiten controlar los juegos de computadora.



## SOFTWARE DE UNA COMPUTADORA

**Sistema operativo:** software que controla la computadora y administra los servicios y sus funciones, como así también la ejecución de otros programas compatibles con éste.



El más difundido a nivel mundial es **Windows**, pero existen otros de gran popularidad como los basados en **UNIX**.



**Aplicaciones del usuario:** son los programas que instala el usuario y que se ejecutan en el sistema operativo. Son las herramientas que emplea el usuario cuando usa una computadora. Pueden ser: navegadores, editores de texto, editores gráficos, antivirus, etc.



**Firmware:** software que generalmente permanece inalterable de fábrica, y guarda información importante de la computadora, especialmente el **BIOS**. Es también considerado "hardware".



Observa los siguientes videos para repasar el tema vistos



### REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

[www.alegsa.com.ar](http://www.alegsa.com.ar)

## APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO



Ayuda a **Daniela** a resolver el crucigrama

### HORIZONTALES

1. Se encarga de mostrar las tareas que se llevan a cabo en la computadora
2. Software que permanece inalterable de fábrica y guarda información importante de la computadora, especialmente el BIOS
3. Permiten digitalizar documentos u objetos
4. Imprime documentos informáticos en papel u otros medios
5. Entrada de video

### VERTICALES

1. Se encuentra ubicado en el corazón de la placa madre, es el cerebro de la computadora
2. Dispositivo electrónico compuesto básicamente de procesador, memoria y dispositivos de entrada/salida.
3. Son todos los componentes físicos que forman parte o interactúan con la computadora
4. Son los dispositivos de almacenamiento masivos más comunes en las computadoras (Hacia arriba)
5. Dispositivo empleado para mover un cursor en los interfaces gráficos de usuario
6. Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas (Hacia arriba)
7. Parte de una computadora en la que se encuentran los elementos que sirven para procesar datos (Hacia arriba)
8. Componentes para la entrada de datos en una computadora



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO TOLEDO PLATA



Creado por Decreto N° 029 de Enero 26 de 2005  
Aprobado por Resolución n° 003341 de Noviembre 17 de 2009  
Nit. 807000645-8 DANE 154001008975

