

Guía Pedagógica N° 2**Escuela: C.E.N.S. JUAN DE GARAY****Docentes: Saban, Marcelo - Rojas, Elías****Curso: 1º 1ª 2ª 3ª****Ciclo Lectivo: 2020****Turno: Noche****Área Curricular: FTP****Actividad**

Leer de manera atenta la guía de contenidos propuesta teniendo en cuenta que de ello depende su comprensión, entendiéndose la importancia de la lectura dentro del campo educativo y como herramienta vital para acceder al conocimiento.

Contenidos:**Conceptos Básicos****Periféricos**

Los periféricos son dispositivos electrónicos físicos que le permiten a la computadora interactuar con el mundo exterior. Son considerados también Periféricos los sistemas que almacenan o archivan la información. Son todos los dispositivos que ayudan al usuario y la computadora a interactuar. No son esenciales, aunque se puede decir que algunos son indispensables.

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 representar y mover un cursor o puntero en la interfaz gráfica del usuario. Cumplen funciones similares: el Touchpad y el Lápiz óptico.



El mouse cuenta con 2 botones y un scroll.

Botón izquierdo “Principal”: sirve para Señalar, seleccionar, arrastrar y ejecutar haciendo doble click.

Botón derecho o Secundario: Al hacer click con este se sobre un icono o programa nos despliega un menú de opciones varias y para elegir alguna de ella tendremos que usar el botón izquierdo.

Botón Scroll o Desplazamiento: lo podemos identificar como una rueda en el centro del mouse y como su nombre lo sugiere nos sirve para para desplazarnos hacia arriba y abajo en una página web o documento.

Teclado: es un componente fundamental para la entrada de datos en una computadora. Algunos cuentan con atajos multimedia y Normalmente son de distribución qwerty. Fue diseñado y patentado por Christopher Sholes en 1868. Su nombre proviene de las primeras seis letras de su fila superior de teclas.



Con un teclado podemos introducir letras, números y otros símbolos en una computadora, con sólo pulsar las teclas correctas, y esto no sólo nos sirve para poder ingresar texto en un programa de procesamiento de texto, sino que también nos sirve para ingresar comandos. En cuanto a la conexión que existe entre el teclado y la computadora, en el caso de las PCs de escritorio, los mismos pueden conectarse a través de cable, por ejemplo un teclado USB, o de forma inalámbrica, por ejemplo un teclado Bluetooth.

Además de ello existen teclados que vienen incorporados directamente en los equipos, como sucede con los que incluyen las notebooks, como así también existen dispositivos portátiles que utilizan teclados en pantalla táctil, como es el caso de los teclados que se despliegan en teléfonos inteligentes y tablets.

Escáner: Este dispositivo permite digitalizar documentos o imágenes, que luego serán utilizados o transferidos través de internet.



Es un periférico que se utiliza para "copiar", mediante el uso de la luz, imágenes impresas o documentos a formato digital (a color o a blanco y negro). El escáner nace en 1984 cuando Microtek crea el MS-200, el primer escáner blanco y negro. Los escáneres pueden tener accesorios como un alimentador de hojas automático o un adaptador para diapositivas y transparencias. Al obtenerse una imagen digital se puede corregir defectos, recortar un área específica de la imagen o también digitalizar texto mediante técnicas de OCR. Estas funciones las puede llevar a cabo el mismo dispositivo o aplicaciones especiales.

Lector de código de barras:

Es un dispositivo electrónico que por medio de un láser lee el código de barras impreso por el fabricante donde se detalla la descripción del producto.



La función del escáner es leer el símbolo del código de barras y proporcionar una salida eléctrica a la computadora, correspondiente a las barras y espacios del código de barras. Sin embargo, es el decodificador el que reconoce la simbología del código de barras, analiza el contenido del código de barras leído y transmite dichos datos a la computadora en un formato de datos tradicional. Tiene varios medios de conexión: los más modernos por orden de aparición USB, bluetooth, wifi, los más viejos puerto serie.

Micrófono:

Es un dispositivo de entrada de audio que se utiliza para grabar sonidos o transmitirlos en conferencia.



Muchos equipos vienen con micrófonos incorporados dentro de la pantalla o monitor, especialmente los computadores portátiles.

Cámara Web: digitaliza imágenes que pueden ser grabadas o transmitidas en formato de video.



Por lo general puede transmitir imágenes en vivo, pero también puede capturar imágenes o pequeños videos (dependiendo del programa de la cámara web) puede ser grabado y transmitido por Internet. Dentro de la distinción tradicional de los accesorios de PC, la cámara web es un dispositivo de entrada, ya que por medio de él podemos transmitir imágenes hacia la computadora, tomarse fotos y editarlas.

Joystick, Volante, Gamepad: permiten controlar los juegos de computadora.



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.

Parlantes: forman parte del sistema de sonido de la computadora. Se conectan a la salida de la placa de audio (muchas veces incorporada a la placa madre).



También conocido como **altavoz** es un transductor electroacústico utilizado para la reproducción de sonido. Uno o varios altavoces pueden formar una pantalla acústica.

Impresora: ilustra o imprime documentos informáticos en papel o en otros medios. Existen de diferentes tipos por ejemplo las de chorro a tinta y las laser.



Muchas de las impresoras son usadas como periféricos de salida, 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.

Monitor o pantalla: sirve para representar en una interfaz gráfica la información que proviene de la Computadora. Existen de diferentes tipos los primeros eran con tubos de rayos catódicos, luego aparecieron los Lcd y los Led.



También puede considerarse un periférico de entrada/salida si el monitor tiene pantalla táctil o multitáctil.

Plotter: Plotter o plóter es un periférico de computadora que permite dibujar o representar diagramas y gráficos. Existen plotters monocromáticos y de cuatro, ocho o doce colores.



En la actualidad los plotters de inyección son los más usados, ya que realizan dibujos no lineales con mayor precisión y resultan más rápidos y silenciosos. Los plotters más antiguos, en cambio, se limitaban a realizar dibujos lineales.

Impresora 3D:

Una impresora 3D es una máquina capaz de realizar réplicas de diseños en 3D, creando piezas o maquetas volumétricas a partir de un diseño hecho en computadora, obtenido a partir de un escáner 3D o descargado de internet. Surgen con la idea de convertir archivos de 2D en prototipos reales o 3D. Comúnmente se ha utilizado.



Actividad

Responder el cuestionario teniendo en cuenta los siguientes criterios de evaluación.

- ✓ Correcta presentación.
- ✓ Buena ortografía, coherencia y redacción.
- ✓ Conceptos claros y precisos.
- ✓ Desarrollo de todas las actividades propuestas.
- ✓ Uso correcto de lenguaje Técnico

➤ Cuestionario

- 1- ¿Qué son los periféricos?
- 2- ¿A qué se denomina periféricos de entrada?
- 3- Nombre 3 periféricos de entrada y describa su funcionamiento.
- 4- ¿A qué se denomina periféricos de salida?
- 5- Nombre 3 periféricos de salida y describa su funcionamiento.

Directora: Graciela Perez.