

GUÍA PEDAGÓGICA

DOCENTES:

✚ Jacqueline, Barrionuevo 2°1°

✚ Vanesa, Giménez 2°2°

AÑO: 2°do

Turno: Noche

ÁREA CURRICULAR: Formación Teórica Práctica

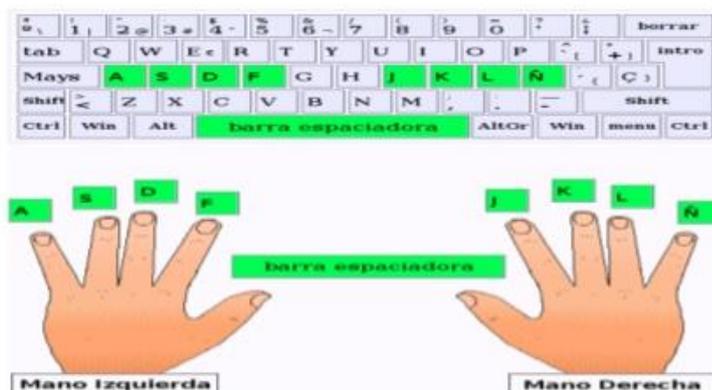
TEMA

Actividades de diagnóstico



Manejo del teclado

- Las letras F y J, ubicadas en la fila "guía" tienen cada una un relieve () que sirven como posición inicial de digitación, donde se debe ubicar la punta de los dedos índice, de ambas manos.



PARTES DEL TÈCLADO



PRINCIPALES COMPONENTES DE UNA COMPUTADORA

HARDWARE Es el conjunto de elementos físicos ó periféricos del sistema: el procesador, las plaquetas, los circuitos electrónicos, el disco duro, el monitor, el teclado, etc.

SOFTWARE Es el conjunto de datos que necesita la computadora para poder trabajar. Los datos varían según el tipo de operación que deba realizar la computadora, y por eso se agrupan formando PROGRAMAS distintos.

También podemos decir que SOFTWARE, es el conjunto de programas y utilidades que se encargan de explicar al HARDWARE lo que tiene que hacer.

CLASIFICACIÓN DE SOFTWARE.

- DE SISTEMA.
- DE APLICACIÓN.
- DE PROGRAMACIÓN

SOFTWARE DE SISTEMAS

Dentro del SOFTWARE, es necesaria la presencia de un SISTEMA OPERATIVO, cuya principal función es la de traducir nuestras órdenes a la P.C. de modo tal que pueda entenderlas. El sistema operativo más conocido y/o más usado por los usuarios de las PC de escritorio o portátiles en las últimas 2 décadas viene de la mano de la empresa Microsoft y es WINDOWS. En sus distintas versiones Windows98, Windows ME (Millennium), Windows XP, Windows Vista y el último, Windows 7. Existen otros sistemas operativos, como Unix, Mac OS, Linux, Chrome OS, etc.

No todas las computadoras personales son iguales, pero sí comparten los mismos elementos. Desde que IBM introdujo la PC original, muchos otros fabricantes se han ido añadiendo al mercado, diversificando los modelos y formas de las máquinas y sus complementos.

Un concepto importante que debemos señalar, es la compatibilidad entre los componentes de una computadora al modificar o actualizar los equipos. Desde la 4ª

generación de PC cualquier computadora que pudiera utilizar el mismo software que una PC IBM se la denominaba COMPATIBLE.

En la década del 70 dos jóvenes, William Gates y Paul Allen, fundan una empresa de nombre MICROSOFT CORPORATION. Crean un intérprete de lenguaje BASIC para la Altair 8800.

1981: IBM inicia la era P.C. (Computadora Personal) con su línea de computadoras personales. Traían incorporada la primera versión de D.O.S. ó SISTEMA OPERATIVO de MICROSOFT.

1990: Microsoft lanza al mercado WINDOWS 3.0.

1995: Microsoft lanza al mundo WINDOWS' 95.

1998: Microsoft y su nueva versión de WINDOWS' 98.

2000: En enero surge en Estados Unidos, WINDOWS 2000. Después de tres años de desarrollo, Microsoft reveló a sus fabricantes el código de su nuevo y tan esperado sistema operativo: Windows 2000. La euforia se debe a que Windows 2000 es más que una versión actualizada. Se trata de un sistema totalmente nuevo, cuyo objetivo es reforzar el comercio electrónico y las operaciones comerciales en Internet. El principal mercado para Windows 2000 está compuesto por clientes corporativos que requieren servidores poderosos, computadoras que manejen redes comerciales y grandes bases de datos. Sale al mercado la versión nueva de Windows llamada Millennium (para uso hogareño), como así también aparece la versión de Office 2001.

2001: A fin de este año se lanza la versión de Windows XP o eXPerience (que en Ingles significa: experiencia). Home edition, profesional... estas versiones están orientadas según el perfil de un usuario hogareño o empresarial corporativo y profesional. Este producto es uno de los más robustos y estables que ha presentado hasta el momento MS como proveedor de software, mejorando la imagen en el mercado de consumo y la confianza en sus clientes más exigentes.

2007: Después de muchas modificaciones para la puesta a punto del producto, lo cual demoró su lanzamiento (estaba pensado para el 2005), Microsoft lanza Windows Vista (versiones: Home, Premium, Profesional y otras). Los cambios son "visibles" pero no se adecua a las exigencias del mercado en función del hardware disponible en los equipos (requerimientos mínimos). Es decir, los equipos tienen un tiempo de respuesta muy lento o no óptimo. Por lo cual, los nuevos equipos con este sistema operativo eran eliminados, hasta no disponer de microprocesadores más potentes, como Corel Dúo o 2 Dual Core (doble núcleo en el micro) y memorias de trabajo de 1 GB o más.

2009: Aparece Windows 7 con novedades que repercuten sobre las exigencias de un entorno gráfico más enriquecido, alcanzando una definición mejorada de los objetos en pantalla y aplicaciones que se ejecutan directamente desde la red (internet). Una de las

novedades, por ejemplo, el sistema operativo tiene instalado los controladores para equipos con pantallas táctiles (touch screen).

UNIX: Portable, multitarea y multiusuario. Desarrollado en 1969. Más conocido como “sistema operativo para redes Novell”. Novel Inc es una empresa que colocó estos productos mayormente en empresas e industrias. No fue considerado como un software de uso familiar o para el consumidor final. Los más conocidos son UNIX system 3 y 4.

MAC OS: Multiusuario y multitarea. Basado en estructura UNIX. Este sistema operativo fue desarrollado para un producto en particular. Las computadoras que vienen con este SO pertenecen a la empresa Apple (“la empresa de la manzanita”). MAC en sus distintas versiones fue orientado para un usuario exigente y que desarrolla tareas orientadas a manipular objetos en pantalla (Ej. Diseño gráfico). Su uso no deja de ser sencillo e intuitivo. Fue y es, uno de los que lucha por la vanguardia innovando permanentemente en sus productos. El costo no es menor en relación a otros equipos sino lo contrario. Su última versión es.

Linux: Multiusuario y multitarea. Combinación de Núcleo “Kernel Libre” similar a UNIX y es usado con herramientas de sistemas GNU. Desde hace casi una década es el sistema operativo que se pudo consolidar en el mercado como alternativa concreta respecto a Windows. Este producto, a diferencia de MS promueve la filosofía del Software Libre con Copyleft. Como anteriormente mencionamos estos productos o programas son GNU/GLP (No es UNIX/ Licencia Publicas Generales). Esto quiere decir que el código es abierto (código fuente) y los usuarios pueden modificarlo y acondicionarlo como requieran. Para esto hay tener conocimientos en desarrollo o programación.

Chrome OS: Multiusuario y multitarea. Es desarrollado para computadores portátiles y facilita a los usuarios su código fuente (Linux y Open Source). Esto quiere decir que está pensado desde y para la web. Lo cual indica que es una respuesta a las necesidades o tendencias en el uso en los usuarios móviles y conectados a la nube todo el tiempo. Versátil en su implementación tanto, para equipos PC (de escritorio) como para los mini portátiles como Netbook, celulares y otros. El lanzamiento de este producto fue pautado para julio de 2010 y es la competencia en el mercado para Windows 7.

SOFTWARE DE APLICACION

Son prácticamente “INCONTABLES”. Así existen programas que nos permiten resolver cálculos matemáticos, otros con los que podemos jugar, aquellos que sirven para dibujar y los que nos permiten comunicarnos con otras computadoras a través de la línea telefónica o redes inalámbricas. También existen distintos programas para proyectar un edificio, para hacer videos musicales, para crear efectos especiales en una película, etc. Las posibilidades

crecen día a día, y éstas dependen de los programas y del tipo de HARDWARE que se utilice.

Por ejemplo Software Antivirus: El objetivo de este tipo de software es detectar y eliminar virus informáticos. Con el avance de Internet y las modificaciones de las distintas versiones de sistemas operativos continuamente se evoluciona en las actualizaciones de los programas que buscan detectar virus, bloqueando y desinfectando e incorporando acciones de prevenir una infección y reconocer otros tipos de ataques de malware (software malicioso) cuyo objetivo es el de infiltrarse y dañar una computadora sin el consentimiento de su dueño, como los spyware que son programas espías cuya función más común es la de recopilar información sobre el usuario y distribuirlo a empresas publicitarias u otras organizaciones interesadas. Un virus informático es un malware que tiene por objeto alterar el normal funcionamiento de la computadora. Los virus, habitualmente, reemplazan archivos ejecutables por otros infectados con el código de este. Los virus pueden destruir, de manera intencionada, los datos almacenados en una PC, aunque también existen otros más inofensivos, que solo se caracterizan por ser molestos. Los virus informáticos tienen, básicamente, la función de propagarse a través de un software, no se replican a sí mismos porque no tienen esa facultad como el gusano informático, son muy nocivos.

SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN

Es el conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica. Un lenguaje de programación es un idioma artificial diseñado para expresar instrucciones que pueden ser llevadas a cabo por máquinas como las computadoras. Pueden usarse para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar algoritmos con precisión, o como modo de comunicación humana.

Está formado por un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones. Al proceso por el cual se escribe, se prueba, se depura, se compila y se mantiene el código fuente de un programa informático se le llama programación. También la palabra programación se define como el proceso de creación de un programa de computadora, mediante la aplicación de procedimientos lógicos, a través de los siguientes pasos:

1. El desarrollo lógico del programa para resolver un problema en particular.
2. Escritura de la lógica del programa empleando un lenguaje de programación específico (codificación del programa).
3. Ensamblaje o compilación del programa hasta convertirlo en lenguaje de máquina.
4. Prueba y depuración del programa.

5. Desarrollo de la documentación.

Todo esto, a través de un lenguaje que intenta estar relativamente próximo al lenguaje humano o natural. Una característica relevante de los lenguajes de programación es precisamente que más de un programador pueda usar un conjunto común de instrucciones que sean comprendidas entre ellos para realizar la construcción de un programa de forma colaborativa. Ejemplos de lenguajes son Delphi, Visual Basic, C, C++, Pascal, Java, etc.

Actividades

1. Recupera los apuntes del año anterior y realiza un esquema de los siguientes temas Concepto, Ramas y Aplicaciones de la Informática.
2. El teclado es el periférico de entrada por excelencia presente en todos los ordenadores. Investiga para que sirven las teclas de funciones (F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10, F11, F12) Y las teclas ALT, CONTROL, TAB y las Teclas Windows.
3. Observa el siguiente video “Evolución histórica de la computadora” <https://www.youtube.com/watch?v=a8Q2xpl7hbs> .Elabora una opinión de no más de 5 renglones al respecto.
4. Elegir 5 medidas preventivas del Coronavirus (COVID-19) y del Dengue:
 - ✚ Grabar un video no mayor a 5 minutos, en el que ustedes expliquen las medidas,
 - ✚ Compartir con sus compañeros el video por WhastApp.
 - ✚ 2º1º enviar al correo mamilin264@gmail.com Prof. Jacqueline Barrionuevo.
 - ✚ 2º2º enviar al correo bonjovina@gmail.com Prof. Vanesa Giménez.