



## GUÍA DE MÓDULO

**NOMBRE DEL DOCENTE:** Lourdes Reyes

**NOMBRE DEL ESTUDIANTE:** \_\_\_\_\_ **GRADO:** Séptimo

**ASIGNATURA:** Mecanografía computarizada **FECHA DE ENTREGA:** 06 de abril de 2020

### INTRODUCCIÓN AL TEMA:

- A continuación te mostramos un módulo que te va a permitir identificar las distintas partes que componen el computador, por el momento vamos a ver sólo las físicas y tangibles, es decir, el hardware, son las que comúnmente observar al utilizar este sistema tecnológico.

### OBJETIVO DE APRENDIZAJE

- ✓ Identificar las diferentes partes físicas y tangibles del computador.
- ✓ Comprende la importancia de cada una de las partes que forman el computador.

### COMPETENCIAS BASICAS

**Tratamiento de la información y competencia digital:** Le permite aplicar habilidades para realizar sus actividades investigativas, una vez localizada, la procesa y transmite los conocimientos adquiridos, por medio de los recursos tecnológicos que tenga a su disposición.

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE SOBRE LOS CONTENIDOS:

1. GLOSARIO
2. CRUCIGRAMA
3. DIBUJA Y PINTA LAS DIFERENTES PARTES DE LA COMPUTADORA.

Es de suma importancia que leas detalladamente cada uno de los módulos que son elaborados en las diferentes materias. No dejes de enfatizar en los aspectos más importantes.

### EVALUACIÓN (FORMATIVA/SUMATIVA)

1. Glosario
2. Crucigrama
3. Dibujo

### BIBLIOGRAFÍA (WEB, LIBROS DE TEXTO, ETC.)

1. Álvarez, M., Desgrenger, G., & Torres, N. (2010). Principios de la Mecanografía. Orientado al Uso de la Computadora. Panamá: Editora Novo Art, S.A.
2. Julio, I. (Marzo 23, 2014). Partes y estructuras del computador. Marzo 31, 2020, de Conocimiento Digital Sitio web:  
<https://grupo4herramientasinformatica.blogspot.com/2014/05/estructuras-del-computador.html>








## PARTES DE LA COMPUTADORA

### 1.1. HARDWARE

El computador consta de una serie de partes, estas a su vez son las que permiten su funcionamiento, al trabajar de forma conjunta, en este módulo vas a conocer las que puedes ver y tocar, conocida comúnmente como el Hardware. Para hacerte llegar este contenido de forma más clara vamos a trabajar con los ejemplos de computadores con los cuales contamos en el salón de tecnología comercial.



A continuación te presentamos las siguientes:

	<p>1. <b>Bocinas:</b> Son dispositivos que permiten la amplificación del sonido. Debes tener en cuenta que están transforman energía eléctrica en energía sonora, por lo general las puedes observar en pares, su finalidad es; que el sonido que se emita sea más agradable para quien lo escucha.</p>
	<p>2. <b>Disco Duro:</b> Se utiliza para guardar información; este almacenaje se realiza gracias a procedimientos magnéticos. Cuando no cuentas con una unidad de almacenamiento externo, por ejemplo, un USB, que utilizas frecuentemente en el laboratorio de clases; guardas tus proyectos en la computadora, pues bien, específicamente se guardan en el disco duro de la computadora.</p>
	<p>3. <b>Disco Flexible:</b> Alude a un soporte que se emplea para almacenar información. Este tipo de almacenamiento, ya no es utilizado, pues era de muy baja capacidad, solo queremos que conozcan los que se utilizaban en años anteriores. En la actualidad en de mayor uso es el USB.</p>
	<p>4. <b>Impresora:</b> Es el periférico que nos permite pasar a papel los documentos almacenados en el PC. Existen las que utilizan cartuchos de tintas y otras tóner, las cuales hacen uso de la tecnología láser, también como has podido observar en el colegio hay algunas que son de gran tamaño y otras que son pequeñas.</p>
	<p>5. <b>Monitor:</b> Dispositivo mediante el cual los usuarios pueden comunicarse con el ordenador recibiendo datos desde este. Es muy similar a la pantalla de un televisor</p>



	<p>6. <b>Ratón:</b> Es la parte del computador que te permite interactuar con los objetos que aparecen en la pantalla. También se conoce con el nombre de mouse, este lo puedes conectar a la computadora por medio de USB o simplemente adquiere uno inalámbrico (si te es más funcional).</p>
	<p>7. <b>Escáner:</b> Es un dispositivo que se utiliza para la exploración el registro de una imagen. Este te va a permitir guardas imágenes y contenidos impresos en tu computador, es decir, a modo digital, facilitando su manejo y conservación.</p>
	<p>8. <b>Teclado:</b> Es una de las principales herramientas que usamos para interactuar e introducir datos en el computador.</p>
	<p>9. <b>Unidad de control:</b> Es un circuito digital que gobierna las operaciones y maneja todas las señales de control dentro del procesador de un computador.</p>
	<p>10. <b>Webcam:</b> Cámara digital que se conecta a una computadora para registrar y transmitir imágenes.</p>

Existen otros elementos que se encuentran en la parte delantera y posterior de la CPU como lo son: puertos, conectores, memoria primaria y secundaria, vías de circuito y ranuras de expansión.

## ACTIVIDAD #1. GLOSARIO

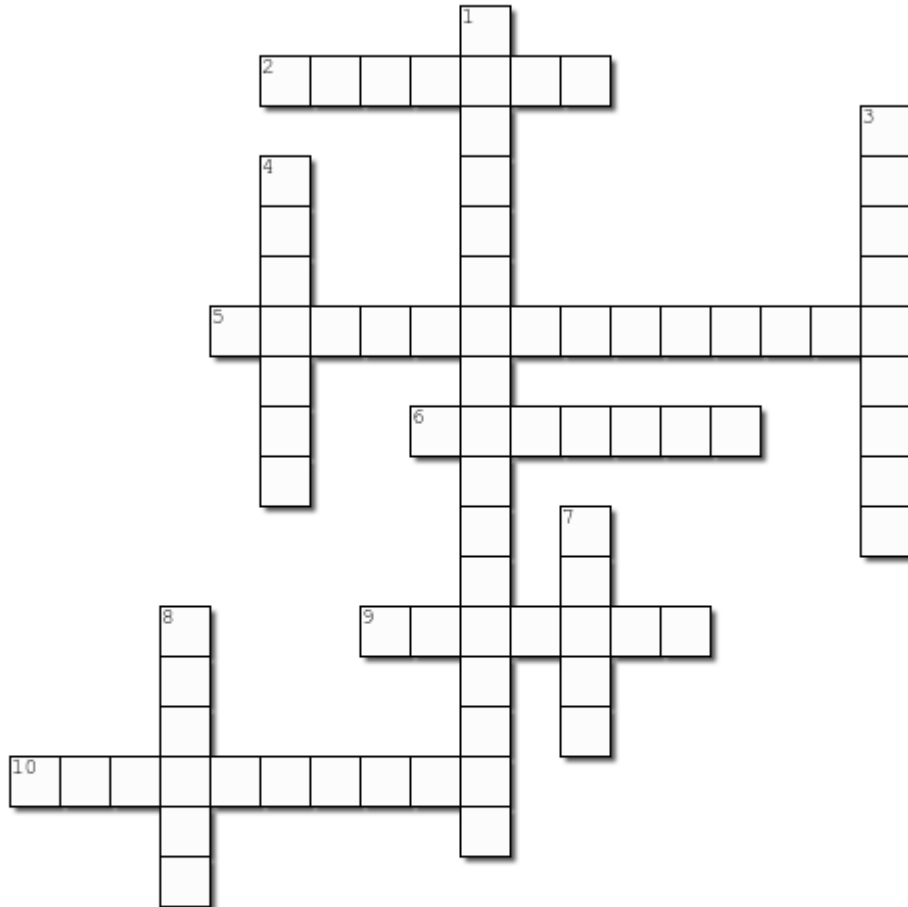
Te invito a investigar el significado de los siguientes conceptos: puertos, conectores, memoria primaria y secundaria, pantalla, ROM, RAM, CPU, proyector, micrófonos, lector, vías de circuito y ranuras de expansión.



Name: \_\_\_\_\_

## Partes de la Computadora (Hardware)

Completa el siguiente crucigrama.



Created using the Crossword Maker on [TheTeachersCorner.net](http://TheTeachersCorner.net)

### Across

2. Es un dispositivo que se utiliza para la exploración el registro de una imagen.
5. Alude a un soporte que se emplea para almacenar información.
6. Es una de las principales herramientas que usamos para interactuar e introducir datos en el computador.
9. dispositivo mediante el cual los usuarios pueden comunicarse con el ordenador recibiendo datos desde este.
10. Se utiliza para guardar información; este almacenaje se realiza gracias a procedimientos magnéticos.

### Down

1. Circuito digital que gobierna las operaciones y maneja las señales de control dentro del procesador de un computador.
3. Es el periférico que nos permite pasar a papel los documentos almacenados en el PC.
4. Son dispositivos que permiten la amplificación del sonido.
7. Es la parte del computador que te permite interactuar con los objetos que aparecen en la pantalla,
8. Cámara digital que se conecta a una computadora para registrar y transmitir imágenes.