



## Datos Generales

Guía No.	
Ciclo:	
Área:	Tecnología e Informática
Docente:	Ameyder Manzano Gómez
Email docente:	d.cco.ameyder.manzano@cali.edu.co
Fecha en que el estudiante recibe la guía:	
Plazo máximo de entrega al docente de la(s) actividad (es):	

### Indicador de desempeño:

Reconocer los diferentes tipos de dispositivos de entrada/salida o mixtos, y de almacenamiento a los cuales les damos el nombre de periféricos.

### Introducción:

Las Computadoras son una herramienta esencial, prácticamente en casi todos los campos de nuestra vida actual; ayuda a la mejora y excelencia del trabajo.

En poco tiempo, las computadoras se han integrado de tal

manera a nuestra vida cotidiana, puesto que han transformado los procesos laborales complejos y de gran dificultad hacia una manera más eficiente de resolver los problemas difíciles, buscándole una solución práctica.

El papel que juegan los dispositivos periféricos de la computadora es esencial, ya que sin tales dispositivos la computadora no sería útil a los usuarios.

Un periférico es un dispositivo electrónico físico que se conecta o acopla a una computadora, pero no forma parte del núcleo básico (CPU, memoria, placa madre, alimentación eléctrica) de la misma.

Los periféricos sirven para comunicar la computadora con el exterior (mouse, monitor, teclado, etc) o como almacenamiento de información (disco duro, unidad de disco óptico, etc).

Los periféricos suelen poder conectarse a los distintos puertos de la computadora. En general, éstos pueden conectarse o desconectarse de la computadora, pero la misma seguiría funcionando, aunque con menos capacidades. Los periféricos son parte del hardware de la computadora, pero no todo hardware es periférico (por ejemplo, el microprocesador, la placa madre, etc. es hardware, pero no son periféricos).



## Momento 1. Exploro

### PERIFÉRICO

Es todo componente de un sistema informático gobernado por la unidad central de procesamiento (CPU) pero físicamente independiente de ésta. Por ejemplo, en un computador son elementos periféricos: el teclado, la pantalla, el ratón, la impresora, el escáner, etc.

Los periféricos son los dispositivos a través de los cuales el computador se comunica con el mundo exterior.



## TIPOS DE PERIFÉRICOS

Hay 4 tipos de periféricos según su uso: de entrada, de salida, de entrada/salida y de almacenamiento.

### Periféricos de entrada

Los dispositivos de entrada son cualquier elemento de hardware que envía datos, es decir, información (textos, números, sonido, gráficos, vídeo, movimiento, calor, tacto, etc.) a un computador. Son esenciales para interactuar con él y controlarlo. Estos datos, introducidos por usuarios u otros dispositivos, se captan y digitalizan y se envían al computador para ser procesados.

### Periféricos de salida

Los periféricos de salida son conocidos por recibir los datos desde un Computador y mostrar al operador las operaciones que se realizan. La mayoría de la información que se proyecta para informar, comunicar, alertar, etc., se convierte en legible y fácil de interpretar para cualquier usuario.

### Periféricos de entrada/salida (E/S)

Estos dispositivos permiten enviar información a un Computador (entrada) y recibir datos desde un Computador (salida). Su función principal se basa en almacenar o guardar, de manera permanente o virtual, todo lo que se haga para que otros usuarios o sistemas puedan utilizarlos.

### Periféricos de almacenamiento

Estos dispositivos se utilizan para almacenar información y datos durante bastante tiempo. La mayoría son de entrada/salida porque te permiten tanto extraer información del Computador y guardarla en el dispositivo, como copiar los datos almacenados de un dispositivo y copiarlos en el Computador.



## Momento 2. Conozco

## IMÁGENES DE PERIFÉRICOS

### PERIFÉRICOS DE ENTRADA

Teclado	Ratón o Mouse	Micrófono	Escáner
			
Cámara Web	Lápiz óptico	Joystick	Cámara digital
			



ALCALDÍA DE  
SANTIAGO DE CALI  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDAD CORDOBA

Bachillerato Técnico Comercial especialidad Auxiliar Contable/Sistemas Res. 4143.0.21.4525 marzo 26/12  
Bachillerato Académico – Educación de Jóvenes y Adultos - Res. 4143.2.214163 de junio 24/08  
Convenio de articulación SENA 22 julio/11  
Nit: 805027096-4 Dane: 176001015975  
Proceso Académico



## Guía de Aprendizaje

Versión

Página 3 de 14

Diseño: Tania Zulema Bryan P. – Tutora PTA  
Héctor Fabio Maturana M. – Coordinador  
Diseño Articulado con la Planeación Institucional

Game Pad	Filmadora	Tableta digitalizadora	Dispositivo biométrico

### PERIFÉRICOS DE SALIDA

Monitor	Impresora	Altavoces	Video beam
Audífonos	Teatro en casa (Subwoofer)	Minicomponente	Televisor

### PERIFÉRICOS DE ENTRADA/SALIDA (E/S)

Módem	Router	Fax	Impresora multifunción

### PERIFÉRICOS DE ALMACENAMIENTO

Memoria USB	Memorias flash	Disco duro externo	Lector / Grabador de CD, DVD



A continuación, se detallan algunos de los periféricos más usados.

## IMPRESORA

Dispositivo que permite obtener copia impresa en papel de la información generada por el computador.



## ESCÁNER

Un digitalizador óptico (o escáner óptico) emplea dispositivos fotosensibles para convertir imágenes (por ejemplo, una fotografía o un texto) en señales electrónicas que puedan ser manipuladas por la máquina. Por ejemplo, es posible digitalizar una fotografía, introducirla en una computadora e integrarla en un documento de texto creado en dicha computadora.

En la actualidad vienen impresoras integradas con escáneres.

## RATÓN O MOUSE

Dispositivo periférico de entrada de un sistema informático que se utiliza para desplazar el cursor por la pantalla y, mediante diversos botones, requerir la verificación de acciones específicas.

### Propiedades del mouse

El mouse puede realizar varias acciones:

1. **Señalar:** es desplazar el mouse sobre una superficie, por ejemplo, moverlo por la mesa. Esto hace que el puntero, una flecha pequeña, se mueva en pantalla. Esto indica nuestra ubicación en la pantalla y es como si tuviéramos una 'mano' dentro de la computadora que nos permite realizar acciones a través del mouse.
2. **Clic:** es presionar sobre uno de sus botones y soltarlo en seguida. (Es importante que el mouse no se mueva cuando se hace clic.) Se puede hacer clic con el botón izquierdo o con el derecho. (Algunos ratones vienen con un botón central también.)

**Nota:** Cuando se dice clic, siempre se refiere al botón izquierdo, que es el principal, salvo que se indique lo contrario. (Para los zurdos puede ser al revés si invierten las órdenes del mouse.)

3. **Doble clic:** es presionar sobre el botón izquierdo (principal) dos veces con cierta velocidad.
4. **Arrastrar y soltar:** consiste en pulsar con el botón principal sobre una palabra, icono u objeto y, sin soltar el botón, mover el ratón a otro lugar, y entonces soltar el botón. Verás como la palabra, icono u objeto ha sido arrastrado a ese lugar.





- 5. Clic en el botón secundario:** Normalmente aparece un menú contextual con las opciones más utilizadas según en la situación en que nos encontremos en cada momento. Por ejemplo, si tenemos seleccionada una tabla, aparecerán las opciones más usadas en el manejo de las tablas.
- 6. Ratón con rueda:** Estos ratones permiten desplazarse por un documento o página web moviendo la rueda. También permiten, al pulsar sobre la rueda entrar en un modo especial que hace que nos desplazemos por las páginas del documento solo moviendo el ratón.

### Punteros del ratón:

Los más conocidos son:



**Normal.** El aspecto normal del puntero del ratón es una flecha, pero puede tomar otras formas.



**Ocupado.** Tiene la forma de un reloj de arena. El Computador está procesando y no permite hacer ninguna otra operación hasta que no acabe la actual.



**Texto.** Cuando estamos en un lugar en el que es posible escribir texto toma la forma de un uno romano.

### Punto de inserción



Tiene la forma de una línea vertical. No confundir con el puntero del ratón. El punto de inserción es el lugar donde se insertará la próxima letra que escribamos. El punto de inserción se va desplazando solo según vamos introduciendo texto, pero también se puede desplazar con las teclas de las flechas del teclado, y también al hacer clic con el ratón se coloca en la posición donde esté el puntero.







### Forma correcta de colocar la mano en el ratón



Punteros			
Selección normal		Ajuste vertical	
Selección de Ayuda		Ajuste horizontal	
Trabajando en segundo plano		Ajuste diagonal 1	
Ocupado		Ajuste diagonal 2	
Selección precisión		Mover	
Selección de texto		Selección alternativa	
Escritura manual		Arrastre - copiar	
No disponible		Arrastre - acceso directo	
Selección de vínculo			

### TECLADO

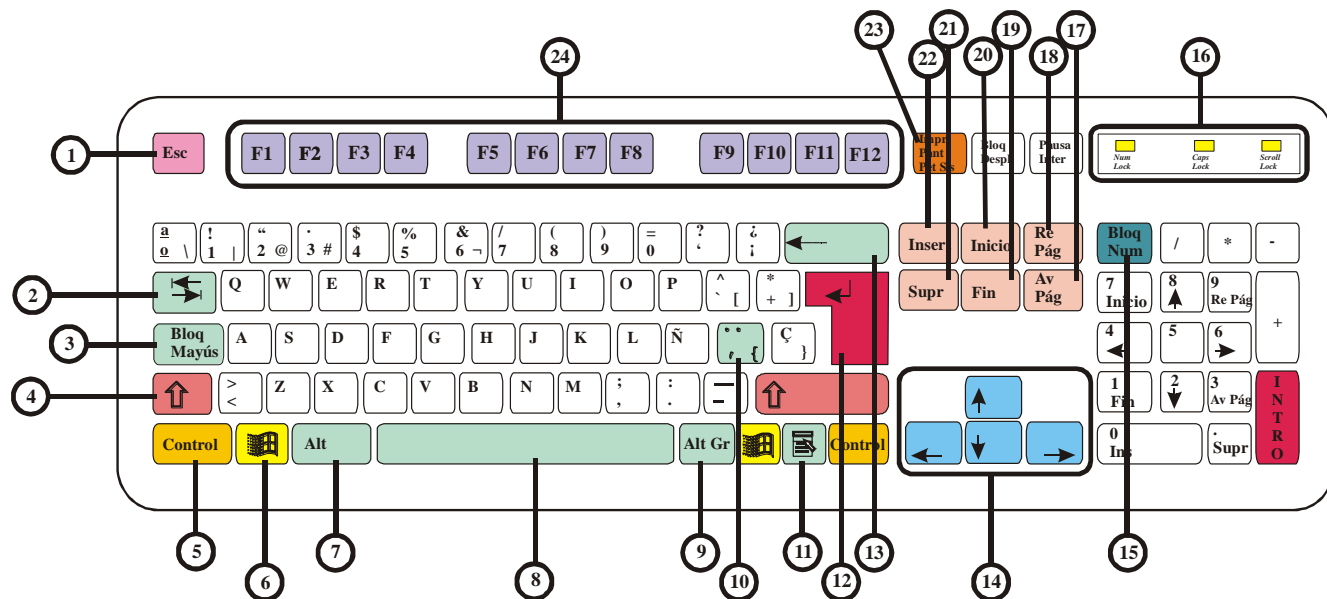
El teclado, básicamente, permite introducir texto. Pero también realizar algunas cosas más.

El teclado de un computador contiene las teclas estándar de una máquina de escribir, así como ciertas teclas especializadas, a saber, CONTROL, ESCAPE, ENTER. Además, puede incluir un teclado numérico tipo calculadora y teclas de función. Igualmente se podrán encontrar teclas cursoras (flechas) para desplazar el cursor en la pantalla (izquierda, derecha, arriba, abajo).



El teclado posee cuatro zonas bien definidas:




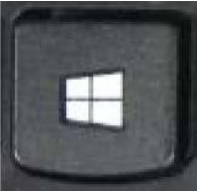



- **Zona de teclado alfabético:** Ocupa la parte más amplia del teclado, compuesta por las letras que integran el alfabeto. Es similar al teclado de una máquina de escribir tradicional.
- **Zona de teclado numérico:** Ubicada en la parte derecha del teclado. Es similar al teclado de una calculadora.
- **Zona de edición de página:** Se ubica en la parte intermedia entre el teclado alfabético y el numérico. Es muy útil para desplazarse en textos y editar documentos.
- **Zona de función:** Se despliega en forma horizontal en la parte superior del teclado. Las teclas de función sirven de 'atajos' para realizar ciertas tareas dentro de aplicaciones. Estas teclas, F1, F2, ..., F12 permiten realizar funciones específicas en cada programa. Como, por ejemplo, solicitar ayuda pulsando la tecla de función F1



**Funciones especiales de algunas teclas**







Ref.	Tecla	Función
1	Esc Escape 	<b>Escape.</b> Se utiliza como una tecla funcional y suele ser definida por el programa que se esté ejecutando. Generalmente permite al usuario salir de un comando o del programa mismo.
2	Tab 	<b>Tabulador.</b> Avanza un cierto número de espacios horizontalmente.









Ref.	Tecla	Función
3	<p>Bloq Mayus Caps Lock</p> 	<p><b>Bloqueo Mayúsculas.</b> Sirve para escribir todo en mayúsculas. Al presionarla se enciende una luz al lado derecho en la parte de arriba del teclado (Caps lock), indicando que el bloque esta activo. Se desactiva volviendo a presionarla.</p>
4	<p>Shift</p> 	<p><b>Shift.</b> Hay dos teclas de estas al lado derecho e izquierdo del teclado, en la parte inferior. Presionándola simultáneamente con una tecla que contenga una letra se obtiene la letra, pero en mayúscula. Algunas teclas tienen símbolos en la parte superior, estos se obtienen presionando simultáneamente la tecla Shift más la tecla que contiene el símbolo. Ejm: Presionando simultáneamente Shift + 5 se obtiene el símbolo %.</p>
6	<p>Control Ctrl</p> 	<p><b>Control.</b> Combinada con otras teclas se utiliza para los atajos del teclado.</p>
5	<p>Inicio Windows</p> 	<p><b>Windows.</b> Para acceder rápidamente al menú de inicio</p>
7	<p>Alt Alterna</p> 	<p><b>Alterna.</b> Combinada con números generan caracteres especiales.</p>
8	<p>Barra espaciadora</p> 	<p><b>Barra espaciadora.</b> Crea espacios entre palabras (corriendo el cursor hacia la derecha).</p>
9	<p>Alt Gr Gráfico Alternativo</p> 	<p><b>Gráfico Alternativo.</b> Activa la tercera función de una tecla. Presionándola simultáneamente con ciertas teclas, se obtienen los símbolos que se encuentran al lado inferior derecho. Ejm: Presionado simultáneamente Alt Gr + 2 se obtiene @</p>





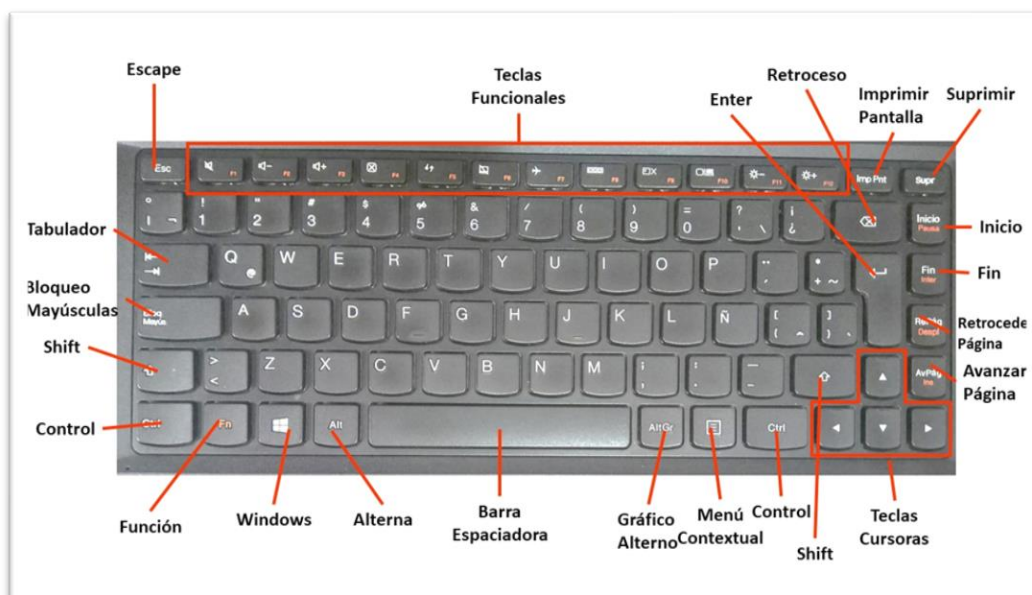
Ref.	Tecla	Función
10	<p><b>Tilde</b></p>  <p>δ</p> 	<p><b>Tilde.</b> Presionando esta tecla y después una tecla con una vocal, se obtienen las diferentes vocales tildadas. Ejm: á, é, í, ó, ú</p> <p>Presionando simultáneamente Shift más esta tecla y una vocal, se obtiene la diéresis en las vocales. Ejm: ä, ë, ï, ö, ü</p> <p>Presionando simultáneamente Alt Gr más esta tecla se obtiene la llave. Ejm: {</p> <p>La tecla para colocar la tilde depende de la configuración del teclado.</p>
11	<p><b>Menú contextual</b></p> 	<p><b>Menú contextual.</b> Abre el menú contextual, igual que el botón secundario del ratón.</p>
12	<p><b>Enter o Intro</b></p> 	<p><b>Enter.</b> Para ejecutar una tarea. En los procesadores de texto, sirve para iniciar un nuevo párrafo o renglón. En algunos computadores se denomina RETURN.</p>
13	<p><b>Retroceso Backspace</b></p> 	<p><b>Retroceso.</b> Borra el caracter a la izquierda del cursor.</p>
14	<p><b>Cursores</b></p> 	<p><b>Cursores.</b> Para mover el cursor por el texto. Tienen varios nombres: teclas cursoras, teclas de desplazamiento, teclas direccionales.</p>



Ref.	Tecla	Función
15	Bloq Num Num Lock 	<b>Bloqueo Numérico.</b> Activa el teclado tipo calculadora que contiene las teclas de dígitos decimales (0–9), y algunas teclas adicionales como el punto decimal, signos de suma, resta, multiplicación y división, también la tecla INTRO o ENTER, al desactivarlo se activan las teclas de flechas, más otras como Inicio, Fin, Re Pag, Av Pag, Ins y Supr. Si la luz indicadora (Num lock) al lado derecho en la parte de arriba del teclado está encendida, indica que el bloque está activo; se desactiva volviendo a presionar la tecla Bloq Num.
16	Luces indicadoras 	<b>Luces indicadoras.</b> Indican si están activadas las funciones de Num Lock, Caps Lock, Scroll Lock
17	Av Pág Page Down 	<b>Avanzar página.</b> Avanza un pantallazo.
18	Re Pág Page Up 	<b>Retroceder página.</b> Retrocede un pantallazo.
19	Fin End 	<b>Fin.</b> En un procesador de texto, el cursor va al final de la línea.
20	Inicio Home 	<b>Inicio.</b> En un procesador de texto, el cursor va al inicio de la línea.



Ref.	Tecla	Función
21	Supr Delete 	<b>Suprimir.</b> Borra el caracter a la derecha del cursor; también borra el texto, párrafo u objeto seleccionado.
22	Insert Ins 	<b>Insertar.</b> Si esta activada, permite insertar uno o más caracteres entre dos caracteres ya escritos, en caso contrario, es decir, si esta desactivada empezará a borrar los caracteres de la derecha a medida que se escribe.
23	Print Screen / SysRq 	<b>Imprimir pantalla.</b> Esta tecla tiene como función tomar una foto a lo que se encuentra en pantalla, es decir, al presionar esta tecla en un determinado momento el computador guardará en el Portapapeles de Windows la imagen que muestra la pantalla en ese momento, pudiendo pegarla como imagen en cualquier programa que lo permita como Paint, Word, PowerPoint, etc.
24	Función 	<b>Función.</b> Permiten ejecutar acciones rápidamente. Por ejemplo, presionando F1 se puede acceder a la ayuda de los programas.





**Momento 3. Practico**



**Actividad 1.**

1. Escriba el nombre del periférico


















2. Escriba la propiedad correspondiente del ratón o mouse

A. Consiste en pulsar con el botón principal sobre una palabra, icono u objeto y, sin soltar el botón, mover el ratón a otro lugar, y entonces soltar el botón.

B. Presionar sobre uno de sus botones y soltarlo en seguida. Se puede hacer con el botón izquierdo o con el derecho.

C. Normalmente aparece un menú contextual con las opciones más utilizadas según en la situación en que nos encontremos en ese momento.

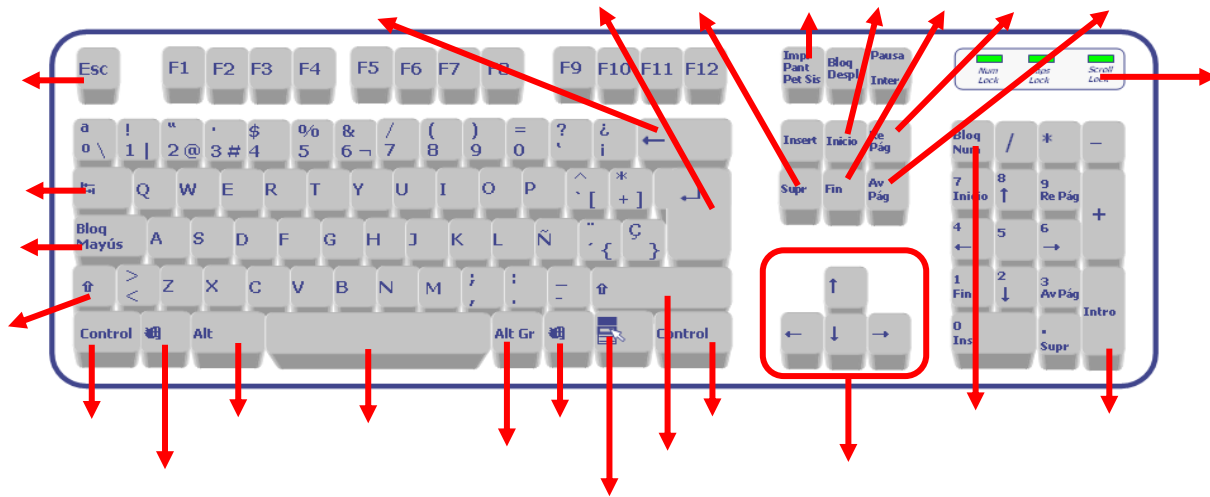
D. Presionar sobre el botón izquierdo (principal) dos veces con cierta velocidad.



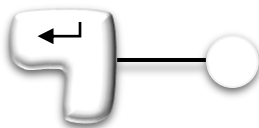
- E. Desplazar el mouse sobre una superficie, hace que el puntero, una flecha pequeña, se mueva en pantalla. Indica nuestra ubicación en la pantalla.



3. Coloque el nombre de cada una de las teclas señaladas



4. Relacione cada tecla con su nombre



Shift



Suprimir



Retroceso



Enter




Imprimir pantalla





**Momento 4. Resuelvo**

**Actividad 2.**

1. *Componente de un sistema informático gobernado por la unidad central de procesamiento (CPU) pero físicamente independiente de ésta.*
  - A. CPU
  - B. Periférico
  - C. Placa madre o motherboard
  - D. Procesador
2. *Dispositivos conocidos por recibir los datos desde un Computador y mostrar al operador las operaciones que se realizan.*
  - A. Periférico de almacenamiento
  - B. Periférico de salida
  - C. Periférico de entrada
  - D. Periférico de entrada / salida
3. *Dispositivo que permite obtener copia en papel de la información generada por el computador.*
  - A. Escáner
  - B. Monitor
  - C. Disco duro externo
  - D. Impresora
4. *Cuando el puntero del ratón adquiere la forma *
  - A. Indica que el Computador está ocupado y no permite hacer ninguna otra operación hasta que no acabe la actual.
  - B. Da a entender que es posible escribir texto.
  - C. Es posible mover un objeto.
  - D. Se puede seleccionar un vínculo.



**Momento 5. Me evalúo**

**Actividad 3.**

- I. *¿Consideras que las actividades planteadas son suficientes para asimilar correctamente los conocimientos de la guía?*
- II. *¿Dedicas el tiempo necesario para repasar la guía y hacer las actividades?*
- III. *¿Crees que los conocimientos adquiridos en esta guía te sirven o te servirán en algo?*
- IV. *¿Sacarías tiempo para profundizar y practicar lo aprendido en esta guía?*