

ÁREA SISTEMAS
GUÍA DE APRENDIZAJE No.
Periféricos

Profesor: Ameyder Manzano Gómez

EJES TEMÁTICOS

Pág.

PERIFÉRICO	1
IMPRESORA.....	3
ESCÁNER.....	3
RATÓN O MOUSE.....	4
<i>Propiedades del mouse</i>	4
<i>Punteros del ratón:</i>	4
TECLADO	6
FUNCIONES ESPECIALES DE ALGUNAS TECLAS	7
CARACTERES ESPECIALES.....	11

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.

Veamos algunos:

CAMARA WEB	CAMARA DIGITAL	MEMORIA USB	GAME PAD
			
JOSTICK	MANOS LIBRES	ALTAVOCES	MICRÓFONO
			

<p>ESCÁNER</p> 	<p>RATÓN O MOUSE</p> 	<p>TECLADO</p> 	<p>IMPRESORA</p> 
<p>REPRODUCTOR MP3/MP4</p> 	<p>FILMADORA</p> 	<p>TABLETA DIGITALIZADORA</p> 	<p>SUBWOOFER</p> 
<p>LÁPIZ ÓPTICO</p> 	<p>TABLET</p> 	<p>IPOD</p> 	<p>TELÉFONO CELULAR</p> 
<p>MINICOMPONENTE</p> 	<p>TELEVISOR</p> 	<p>DISCO DURO EXTERNO</p> 	<p>DVD / BLURAY</p> 
<p>MEMORIAS FLASH</p>  <p>Memorias Flash</p>	<p>LECTOR MEMORIAS</p> 	<p>VIDEO BEAM</p> 	

IMPRESORA

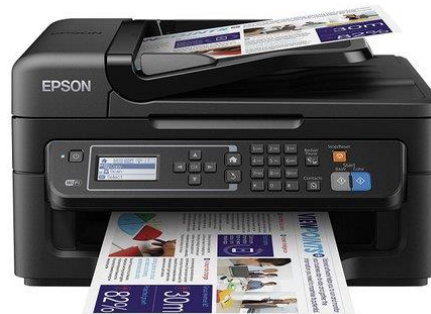
Dispositivo que permite obtener copia impresa en papel de la información generada por el computador.



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 mouse 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 ordenador 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 (I).
- *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.



Botón izquierdo

- ☞ Selección normal
- ☞ Arrastre normal

Botón derecho

- ☞ Menú contextual
- ☞ Arrastre especial

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	
Occupado		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.

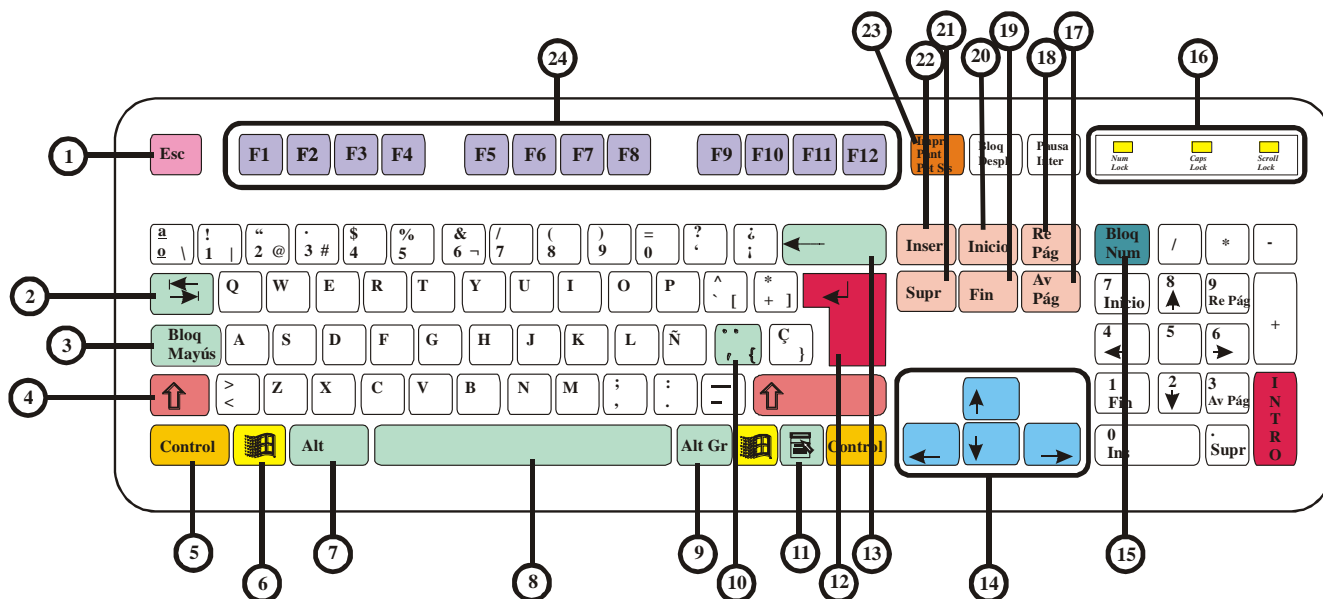
El teclado de un computador contiene las teclas estándar de una máquina de escribir, así como ciertas teclas especializadas, a saber, CONTROL, ESCAPE, ENTER, etc. Además, puede incluir un teclado numérico tipo calculadora y teclas de función. Igualmente se podrán encontrar teclas cursoras (flechas) para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



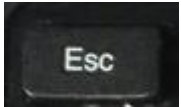
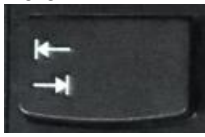


El teclado posee cuatro zonas bien definidas:






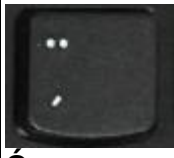

- Zona de teclado *alfabético*: Ocupa la parte más amplia del teclado, compuesta por las letras que integran el alfabeto. Es similar al teclado de una máquina de escribir tradicional.
- Zona de teclado *numérico*: Ubicada en la parte derecha del teclado. Es similar al teclado de una calculadora.
- Zona 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.




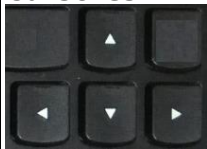



- Zona de *función*: Se despliega en forma horizontal en la parte superior del teclado. Las teclas de función sirven de 'atajos' para realizar ciertas tareas dentro de aplicaciones. Estas teclas, F1, F2, ..., F12 permiten realizar funciones específicas en cada programa. Como, por ejemplo, solicitar ayuda pulsando la tecla de función F1










FUNCIONES ESPECIALES DE ALGUNAS TECLAS

Ref.	Tecla	FUNCIÓN
1	ESC ESCAPE 	Escape. 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 	Tabulador. Avanza un cierto número de espacios horizontalmente.
3	Bloq Mayus Caps Lock 	Bloq Mayus. 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.
4	Shift 	Shift. 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

Ref.	Tecla	FUNCIÓN
		simultáneamente la tecla Shift más la tecla que contiene el símbolo. Ejm: Presionando simultáneamente Shift + 5 se obtiene el símbolo %.
6	Control Ctrl 	Control. Combinada con otras teclas se utiliza para los atajos del teclado.
5	Inicio Windows 	Windows. Para acceder rápidamente al menú de inicio
7	ALT Alterna 	Alterna. Combinada con números generan caracteres especiales.
8	Barra espaciadora 	Barra espaciadora. Crea espacios entre palabras (corriendo el cursor hacia la derecha).
9	Alt Gr Gráfico Alternativo 	Alt Gr. 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 @
10	Tilde  	Tilde. Según la configuración del teclado, se encuentra al lado derecho de la P o de la Ñ. Presionando esta tecla y después una tecla con una vocal, se obtienen las diferentes vocales tildadas. Ejm: á, é, í, ó, ú Presionando simultáneamente Shift mas esta tecla y una vocal, se obtiene la diéresis en las vocales. Ejm: ä, ë, ï, ö, ü Presionando simultáneamente Alt Gr mas esta tecla se obtiene la llave. Ejm: {

Ref.	Tecla	FUNCIÓN
11	Menú contextual 	Menú contextual. Igual que el botón secundario del ratón.
12	Enter o Intro 	Enter. Para ejecutar una tarea. En los procesadores de texto, sirve para iniciar un nuevo párrafo o renglón. En algunos computadores se denomina RETURN.
13	Retroceso Backspace 	Retroceso. Borra el caracter a la izquierda del cursor.
14	Cursores 	Cursores. Para mover el cursor por el texto.
15	Bloq Num Num Lock 	Num Lock. 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, mas 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 	Luces indicadoras. Indican si están activadas las funciones de Num Lock, Caps Lock, Scroll Lock
17	Av Pág Page Down 	Av Pág. Avanza un pantallazo.

Ref.	Tecla	FUNCIÓN
18	Re Pág Page Up 	Re Pág. Retrocede un pantallazo.
19	Fin End 	Fin. En un procesador de texto, el cursor va al final de la línea de párrafo.
20	Inicio Home 	Inicio. En un procesador de texto, el cursor va al inicio de la línea de párrafo.
21	Supr Delete 	Supr. Borra el carácter a la derecha del cursor; también borra el texto, párrafo u objeto seleccionado.
22	Insert Ins 	Ins. 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 / Imp Pnt / SysRq 	Imp Pnt. 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, Microsoft Photo Editor, etc.
24	Función 	Fn. Permiten ejecutar acciones rápidamente. Por ejemplo, presionando F1 se puede acceder a la ayuda de los programas.

CARACTERES ESPECIALES

A continuación, se presenta una tabla de caracteres especiales que servirán en caso que el teclado no los tenga.

Caracter	Teclas	Caracter	Teclas
!	ALT + 33	\	ALT + 92
#	ALT + 35]	ALT + 93
%	ALT + 37	^	ALT + 94
&	ALT + 38	{	ALT + 123
(ALT + 40		ALT + 124
)	ALT + 41	}	ALT + 125
-	ALT + 45	~	ALT + 126
:	ALT + 58	ñ	ALT + 164
;	ALT + 59	Ñ	ALT + 165
<	ALT + 60	º	ALT + 167
=	ALT + 61	¿	ALT + 168
>	ALT + 62	½	ALT + 171
?	ALT + 63	¼	ALT + 172
@	ALT + 64	«	ALT + 174

NOTA: La tecla **Alt** se deja presionada mientras se marcan los números de la parte numérica (derecha) del teclado y se suelta de última.