

Taller de Iniciación a la Informática

Para niños entre 10 y 14 años

Docente Responsable: Lic. Ana Carolina Pauletto

Coordinador General: Mgter. María Isabel Korzeniewski

Julio de 2023

CLASE I – La computadora – Hardware y Software



Hoy veremos



¡¡HOLA!!

**¿Qué es la
computadora?**



LA COMPUTADORA



Una computadora es una máquina que puede ser programada para aceptar datos (entradas), procesarlos, producir información útil (salidas) y almacenarla para su uso futuro.

Podemos definir a una computadora mediante estas 4 funciones básicas

Aceptar entradas. Una entrada es cualquier tipo de dato que introducimos a la computadora como: palabras y símbolos de un documento, números para realizar cálculos, instrucciones para realizar procesos, imágenes, sonidos, etc. Se utilizan diferentes dispositivos de entrada.

Procesar datos. Consiste en manipular los datos de diferentes maneras para: realizar cálculos, modificar palabras e imágenes, ordenar o alterar el orden de los datos.

Almacenar datos e información . La computadora debe almacenar datos para que estén disponibles durante el procesamiento.

Producir salidas. Son los resultados generados por la computadora. Algunos ejemplos de resultados son: reportes, documentos, gráficas, imágenes, etc.

TRABAJAR **DIBUJAR**
COMUNICARNOS

VER PELICULAS

ESTUDIAR **INFORMARNOS**

MÁQUINA



JUGAR **GAURDAR DATOS**



NAVEGAR EN INTERNET **ESCUCHAR MÚSICA**

Tipos de computadoras que conocemos



Computadora de escritorio



NETBOOK – NOTEBOOK - LAPTOP



TABLET



SMARTPHONE O CELULAR

CONOCIENDO LA COMPUTADORA



IMPRESORA

MONITOR O
PANTALLA



C.P.U. U
ORDENADOR
U TORRE



CAMARA WEB



PARLANTES

RATÓN O
MOUSE



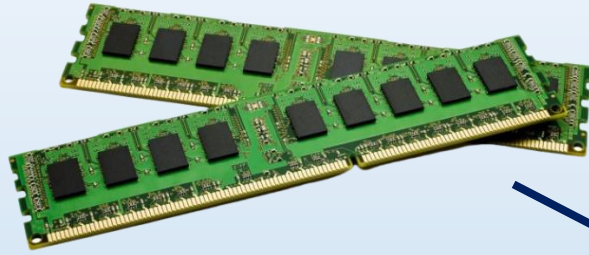
MICRÓFONO



PEN DRIVE

TECLADO

C.P.U (UNIDAD Central de proceso) - ORDENADOR - TORRE

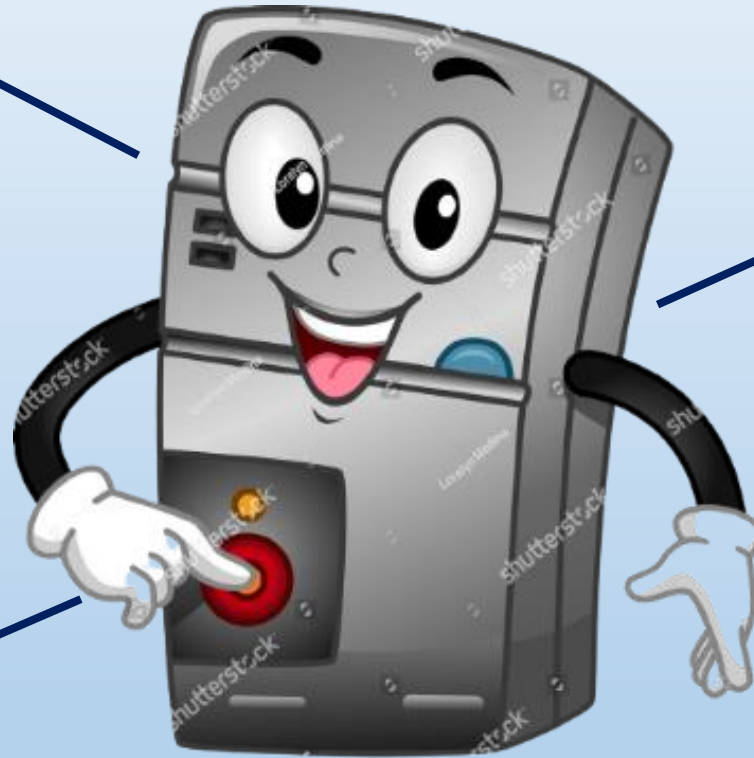


MEMORIA RAM O MEMORIA DE TRABAJO

Es la memoria que permite que la información se almacene y se recupere. Es una memoria volátil, si apagamos la torre se limpia.



LECTOR DE DVD



DISCO DURO



C.P.U (UNIDAD Central de proceso) - ORDENADOR - TORRE

**ENTRADA DE CONEXIÓN
ELECTRICA**



PUERTOS USB

**CONEXIÓN DE
AURICULARES –
MICROFONO -
PARLANTES**



VENTILADOR

**CONEXIÓN DE CABLE DE
RED**





PANTALLA O MONITOR



Nos permite ver toda la información que tenemos en la computadora

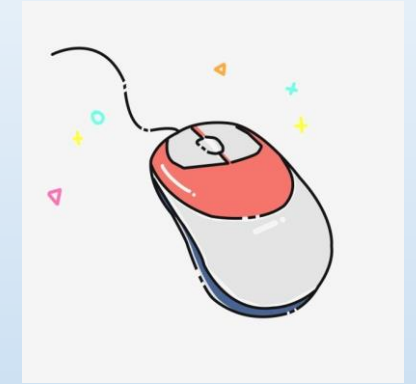
Y todo lo que estamos haciendo en ella



TECLADO



Nos permite escribir, ya sea para crear textos o para buscar información



RATON O MOUSE



Nos permite ir a diferentes elementos que se encuentran en la pantalla y seleccionarlos. Junto con el mouse en la pantalla se visualiza un puntero



¿Cómo sabe una computadora que tiene que hacer?

Hasta ahora todo lo que vimos se lo conoce como **Hardware**, pero existe otro elemento esencial de la computadora que se llama **Software**. Sin software, lo único que podemos hacer con una computadora es encenderla y apagarla.

Software: conjunto de programas, o series de instrucciones, que le indican a la computadora cómo debe realizar tareas específicas, por ejemplo: cómo debe interactuar con el usuario, cómo debe procesar los datos, etc.

Lo que determina que puede hacer una computadora es el software. Podemos agruparlos en 3 categorías:



DE SISTEMA

DE APLICACION

DE DESARROLLO

De sistema: Este tipo de software es el que le indica a la computadora cómo utilizar sus componentes para poder llevar a cabo las instrucciones del usuario. Cuando se enciende la computadora, el software que se carga es lo que se conoce como sistema operativo. Podemos decir que sirve como un enlace entre la computadora y el usuario.



Windows 10



Linux™



De Aplicación: El término de software de aplicación se utiliza para referirse a programas que ayudan a las personas a realizar tareas específicas como escribir, hacer cálculos, hacer búsquedas, dibujar, etc. Existen miles de aplicaciones disponibles, algunas son mu comunes y otras específicas de las tareas que se quieren realizar con una computadora.



 **Paint**

De desarrollo: Son lenguajes de programación que se utilizan para desarrollar cualquier tipo de software (de sistema o de aplicación). Como ejemplos tenemos PHP, Javascript, Scratch etc



GRACIAS!!!

