

OPERADOR DE INFORMÁTICA **PARA LA ADMINISTRACIÓN Y** **GESTIÓN**

PROF.: ROMERO CH., DAVID E.

ROMERO CH., ALESSANDRO E.

Antes de comenzar

Este capítulo puede ayudar a conocer los elementos básicos que componen y que rodean un ordenador y también a despejar el temor que infunde el trabajar con una herramienta nueva.

No te preocupes por estropear algo, porque seguro que tiene fácil arreglo y, si en algún momento te “desesperas”, es mejor que lo dejes para el día siguiente.

Para que tengas más seguridad, procura utilizar un ordenador de “confianza”, es decir, aquel en el que quienes lo utilicen tengan sus datos guardados; de esta forma, si ocurriese un “desastre”, no se habrá perdido nada de importancia.

CLASE N° 2

Objetivos:

- Conocer y distinguir los elementos básicos que configuran un puesto de trabajo con un ordenador (PC, computadora).

Contenido:

1. Los elementos básicos en el puesto de trabajo.

El monitor

Los monitores muestran tanto la información que aportamos, como la que el ordenador nos comunica. Por lo tanto, se trata de un dispositivo de salida que permite al ordenador comunicarse con el usuario. Algunos ejemplos de monitores pueden ser:



Siguiendo la dinámica que emprendimos, no trataremos de aburrirlos con todas las posibilidades técnicas de estos dispositivos, sino simplemente daremos a conocer las posibilidades que pueden encontrar en el mercado.

Básicamente encontraremos estas posibilidades:

- **Monitores CRT** (tubo de rayos catódicos):
Son muy similares a las televisiones convencionales. Su principal inconveniente podríamos decir que es su tamaño y, por lo tanto, el espacio que ocupan. Están quedando ya en desuso.
- **Monitores de Cristal Líquido** (LCD):
Cuyo nombre más popular es el de LCD por sus siglas en inglés que significan liquid cristal display. En español quiere decir, monitor de cristal líquido. Su estructura es delgada y funciona mediante una serie de píxeles monocromos que toman forma a través de una luz. La resolución mínima de este tipo de monitores tiene una definición que va desde 1280 x 720 píxeles, a los 3840 x 2160 píxeles. El tiempo de respuesta de la imagen es el mismo que el que tarda un píxel en cambiar de color y son una de las opciones más disponibles en el mercado.
- **Pantallas de LED**:
Este tipo de pantalla está compuesta por diodos emisores de luz o led. Su nombre proviene del inglés Light Emitting Diode, que se entiende como diodo emisor de luz. Estos paneles o módulos de led monocromáticos o policromáticos que permite visualizar datos e imágenes para el usuario de una PC, están hechos a su vez con led's RGB que van formando los píxeles de la pantalla. La resolución mínima de estos monitores es de 1024x768.

- **Monitor DLP:**

Es un monitor que tiene posiblemente la mayor definición en la actualidad. Funciona a base de los principios de los dispositivos digitales de microespejos o DMD. En este tipo de pantallas se modula digitalmente la luz mediante millones de microespejos.

Estas estructuras diminutas se coordinan para enviar esta luz hacia el espacio de un píxel. De este modo, pueden producir 1024 escalas de grises. Es una pantalla ideal para aquellos que prefieran jugar videojuegos o concentrarse en la edición de imagen o video.

Las características fundamentales que debes tener en cuenta a la hora de elegir un monitor, son las siguientes:

- **Tamaño:** Son las dimensiones de la diagonal de la pantalla. Esta dimensión se mide en pulgadas. Los monitores más habituales son de 17, 19, 21, 22 ó más pulgadas. Actualmente se instalan principalmente monitores de 19 pulgadas, aunque cada vez más se instalan de 21, 22 ó más pulgadas.
- **Relación de aspecto:** Es la relación entre el alto y el ancho de la pantalla; la clásica es 4:3, es decir, cuatro unidades de base por tres de altura, pero cada vez está más extendida la panorámica, con una relación de aspecto de 16:9.
- **Resolución:** Un píxel es la unidad mínima de información gráfica que se puede mostrar en pantalla. Cuantos más píxeles pueda mostrar el monitor, de más resolución dispondremos y, por lo tanto, mayor nitidez y calidad de la imagen.

El teclado

El teclado es un dispositivo de entrada, a través del cual podemos comunicarnos con el ordenador. Nos permite transmitir al ordenador caracteres, letras, números y comandos. Aunque hay muchos tipos de teclados, el más habitual es el llamado teclado expandido, en el que se pueden distinguir varias partes.

Observa detenidamente la siguiente imagen



- **Teclas Alfanuméricas:** como ves, contiene letras, números y símbolos especiales.
- **Teclas numéricas:** solamente contiene números y símbolos.
- **Teclas de Función:** tienen asignadas funciones diferentes, dependiendo del programa que estemos utilizando en cada momento.
- **Teclas de Dirección:** para moverse más rápida y cómodamente.
- **Teclas del Sistema:** Se utilizan solas o en combinación con otras teclas para realizar determinadas acciones
- **Teclas de Edición o desplazamiento:** Sirven para desplazarse por documentos, páginas web, objetos y editar algunos textos.

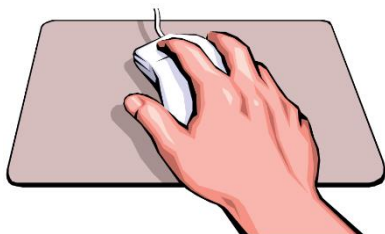
El Mouse (ratón)

Se trata del otro dispositivo de entrada más importante, junto con el teclado. Se convierte en una herramienta imprescindible en cualquier entorno gráfico. Por medio de él, damos órdenes de forma sencilla. En la pantalla del ordenador se representa como un puntero que habitualmente tiene forma de flecha.

Exteriormente es una carcasa de plástico, que se adapta a la mano y que posee dos botones en la parte superior (izquierdo y derecho o principal y secundario), aunque puede haber más. Se trata de un dispositivo configurable y por lo tanto podremos adaptarlo tanto a personas diestras como zurdas. Su configuración básica, y la que nosotros utilizaremos, es para personas diestras. En este caso, el botón principal es el izquierdo y el botón secundario el derecho.

La mayoría de modelos incorporan además una rueda (scroll) para facilitar el movimiento vertical por la pantalla.

El ratón, también conocido por su nombre inglés mouse, se lo sujeta tal y como se ve en el siguiente dibujo:



Al desplazar el ratón sobre una superficie, el cursor se mueve por la pantalla en la misma dirección y sentido que movamos nuestra mano.

Las operaciones básicas que podemos realizar con el ratón son las siguientes:

- **Seleccionar:** También se denomina hacer clic. Consiste en colocar el cursor del ratón sobre un objeto y pulsar su botón izquierdo. Al hacerlo oímos un “clic”. Al seleccionar un icono, tanto éste como su nombre cambian de color. Es el paso previo para otras operaciones que deseemos hacer, por ejemplo, borrarlo, copiarlo o cortarlo.
- **Ejecutar:** Se conoce también como hacer doble clic y consiste en pulsar rápidamente dos veces seguidas el botón izquierdo, sobre un icono o el nombre de un programa, por ejemplo, o sobre una carpeta o un archivo para abrirlos.
- **Arrastrar:** Esta operación consistirá en mover iconos de un lugar a otro. Para ello deberemos situar el cursor del ratón sobre el icono, hacer un clic y sin soltar el botón izquierdo, mover el icono hasta donde deseemos. Una vez en el lugar elegido, soltaremos el botón.