

TALLER DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

El presente taller tiene varios tipos de pruebas, entre ellas: rellenar huecos, listas desplegables, selección múltiple, entre otros.

Lea el siguiente texto y responda las preguntas 1-2

¿Qué son el hardware y el software?

En informática, los términos hardware y software se emplean para referirse a los dos aspectos distintos y complementarios de todo sistema computarizado: el físico y tangible, por un lado; y el virtual y digital, por el otro. Cuerpo y alma, respectivamente, de cualquier sistema informático.

Cuando hablamos de hardware (del inglés hard, rígido, y ware, producto) nos referimos al conjunto mecánico, eléctrico o electrónico de las partes reales que integran el cuerpo de un computador, es decir, las placas, tarjetas, circuitos integrados, mecanismos, dispositivos eléctricos, encargados del procesamiento, soporte y conexión de la máquina.

Al hablar de software, en cambio, nos referimos al contenido virtual del sistema: los programas, aplicaciones, instrucciones y protocolos de comunicación que sirven de interfaz con el usuario y controlan el modo en que opera el sistema, y le brindan un sentido. Se trata de la "mente" del sistema.

Algunos ejemplos de hardware:

- **Monitores o proyectores.** Donde la información y los procesos son exhibidos para el usuario, se consideran hardware de salida, aunque existen ya monitores táctiles (que serían entonces periféricos mixtos).
- **Teclado y ratón.** Periféricos de entrada por excelencia, permiten el ingreso de datos del usuario: a través de botones (teclas) y a través de movimientos y botones, respectivamente.
- **Webcams.** También llamadas cámaras web, pues se popularizaron con la llegada de Internet y las videoconferencias, permiten el ingreso y transmisión de audio y video mediante el sistema.
- **Microprocesadores.** El núcleo de la CPU (La Unidad Central de Procesamiento), es un microchip muy potente, que realiza millares de cálculos lógicos por segundo.
- **Tarjetas de red.** Estos circuitos integrados a la placa base del CPU le brindan la posibilidad de interactuar con redes de datos a distancia, ya sea a través de cables, señal de radio, etc.

Algunos ejemplos de software:

- **Microsoft Windows.** Probablemente el más popular de los sistemas operativos empleados actualmente, es típico de los computadores IBM. Permite al usuario manejar y e interactuar con los distintos segmentos de un computador, mediante un entorno de usuario amigable, basado en ventanas y representación visual.
- **Mozilla Firefox.** Un navegador de Internet sumamente popular, disponible para descarga sin pago. Conecta al usuario con la World Wide Web, para realizar búsquedas de datos y otros tipos de operaciones virtuales.

- **Microsoft Word.** Parte del paquete de Microsoft Office, se trata de un procesador de texto de los más reconocidos que hay, e incluye herramientas para negocios, gestión de bases de datos, elaboración de presentaciones, entre otros.
- **Google Chrome.** Otro navegador de Internet, ofrecido por la empresa Google, cuya ligereza y velocidad lo hizo rápidamente popular entre los usuarios de Internet. Además, abrió la puerta a proyectos de un sistema operativo de Google.
- **Photoshop** Una conocida aplicación de edición de imágenes y elaboración de contenido visual, útil para el diseño gráfico y el retocado fotográfico, producto de la empresa Adobe Inc.

Fuente: <https://concepto.de/hardware-y-software/#ixzz7yxI9yf00>

1. Seleccione las imágenes que corresponden a elementos de hardware



2. Seleccione F si es falso o V si es verdadero de acuerdo a las siguientes informaciones

- | | |
|---|----------|
| ❖ Hardware (del inglés hard, rígido, y ware, producto) se refiere al conjunto mecánico, eléctrico o electrónico de las partes reales que integran el cuerpo un computador | V F |
| ❖ Se conoce como Software al contenido virtual del sistema: los programas, aplicaciones, instrucciones y protocolos de comunicación que sirven de interfaz con el usuario y controlan el modo en que opera el sistema, y le brindan un sentido. Se trata de la "mente" del sistema. | V F |
| ❖ Teclado y ratón. Periféricos de entrada por excelencia, permiten el ingreso de datos del usuario: a través de botones (teclas) y a través de movimientos y botones, respectivamente. | V F |

- ❖ Ejemplos de software son los siguientes: Teclado, mouse, monitor, proyectores, webcam, microprocesadores y tarjetas de red V F
- ❖ Ejemplos de hardware son los siguientes: Microsoft Windows, Microsoft Word, Google Chrome, y Photoshop V F

3. escoja la respuesta correcta en la lista desplegable

- ❖ Es el tratamiento automático de la información
- ❖ Dispositivo electrónico capaz de crear, guardar, editar o borrar la información
- ❖ Son los datos que hay en una PC ejemplo: videos, música, juegos, documentos
- ❖ Era una experiencia de computación en la antigüedad
- ❖ inventa en 1642 una máquina que suma resta y guarda los resultados
- ❖ En este Se inventa una calculadora casi automática
- ❖ Inventó una máquina para censar la población de EEUU, la cual funcionaba con electricidad y tarjetas perforadas.
- ❖ En este año se inventa la primera computadora electromecánica por el profesor Howard H. Aiken.
- ❖ Inventó en 1946 la primera computadora programable, la cual, podía memorizar datos e instrucciones y utiliza el sistema binario

