

IES CAMPOS Y TOROZOS. DPTO TECNOLOGÍA

APUNTES COMPONENTES DEL ORDENADOR.

1.- DEFINICIÓN DE HARDWARE Y SOFTWARE:

1.1. EL HARDWARE: Componentes físicos del ordenador, es decir, todo lo que se puede ver y tocar. Clasificaremos el hardware en dos tipos:

- El que se encuentra **dentro de la torre o CPU**, y que por lo tanto no podemos ver a simple vista.

- El que se encuentra alrededor de la torre o CPU, y que por lo tanto, si que vemos a simple vista, y que denominamos **periféricos**, es decir, el teclado, ratón, monitor, impresora,....

1.2. EL SOFTWARE: Son las instrucciones que el ordenador necesita para funcionar, no existen físicamente, o lo que es igual, no se pueden ver ni tocar. También tenemos de dos tipos:

- **Sistemas Operativos:** Tienen como misión que el ordenador gestione sus recursos de forma eficiente, además de permitir su comunicación con el usuario. Nosotros utilizamos el Sistema Windows.

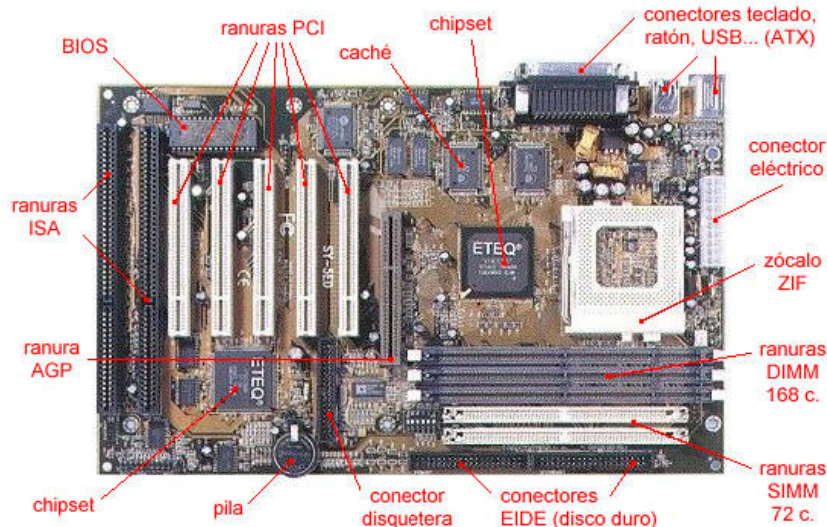


- **Aplicaciones:** Son programas informáticos que tratan de resolver necesidades concretas del usuario, como por ejemplo: escribir, dibujar, escuchar música,...



2. LA PLACA BASE:

Es el elemento principal de todo ordenador en el que se encuentran o al que se conectan todos los demás aparatos y dispositivos. A continuación vemos la imagen de una placa base:



Como podéis ver la placa base está llena de ranuras y conectores en los que podemos "pinchar" los distintos elementos del ordenador, cuando queremos ampliar o cambiar cualquier componente del ordenador lo podemos hacer nosotros mismos, lo único que

tendremos que hacer es comprar el componente en la tienda, abrir el ordenador, buscar la ranura adecuada e insertar el componente en dicha ranura.

3. EL MICROPROCESADOR:

Podríamos definirlo como el cerebro del ordenador.

El microprocesador se "pincha" en la placa madre a través de un hueco llamado SOCKET, cada modelo de microprocesador solo puede encajar en su hueco (socket), por lo que una vez que compramos un ordenador ya no podemos cambiar el microprocesador por otro más moderno, ya que no entraría en el hueco.



Las dos marcas de microprocesadores más conocidas del mercado son: Intel y AMD.



4. LA MEMORIA RAM:

La memoria RAM es el lugar en el cual se almacenan los datos que en un momento determinado se están utilizando en el ordenador.

Por ejemplo, al arrancar el ordenador y cargar el sistema operativo, lo que estamos haciendo es llevarlo a la memoria RAM, si abrimos un procesador de textos como el Word, también lo estamos llevando a la memoria RAM, y lo mismo sucede cuando escuchamos una canción o vemos una fotografía.

Si la memoria RAM es pequeña puede que no seamos capaces de abrir varios programas a la vez, o que se abran lentamente e incluso nos bloqueen el ordenador.



Cuando acabamos nuestro trabajo y cerramos por ejemplo la canción que estábamos escuchando, dicha canción vuelve otra vez al disco duro. Por esa razón, cuando apagamos el ordenador debemos esperar un breve espacio de tiempo para que cada archivo que forma parte del sistema operativo vuelva a su sitio.

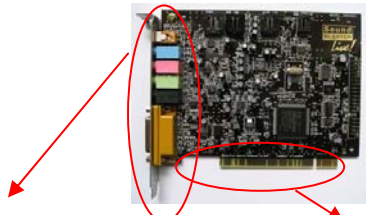
Una característica de la memoria RAM es que su contenido desaparece al apagar el ordenador.

Si vas a comprar una memoria RAM a una tienda, te preguntarán dos cosas:

- ¿De que capacidad la quieres?, las hay de 512Mb, 1Gb, 2Gb,....
- ¿Que tipo de ranura tienes en la placa madre para insertar la memoria?: Ahora, hay dos tipos de memorias RAM para dos tipos de ranuras de la placa madre, las antiguas SDRAM y la nuevas DDR.

5. LAS TARJETAS DE EXPANSIÓN:

A través de las ranuras de expansión podemos "pinchar" circuitos que nos pueden servir para conectar al ordenador unos altavoces, la antena de televisión, Internet,...



Esta zona saldrá por la parte de atrás del ordenador Por aquí pincho la tarjeta a la placa madre

Todas las ranuras están preparadas para que las tarjetas se sujeten a presión y posteriormente se fijan a la caja con un tornillo, sobresaliendo los conectores (para conectar el cable de la antena, el altavoz,...) de cada tarjeta por la parte trasera del ordenador.

Algunos ejemplos de este tipo de tarjetas son la:

- Tarjeta de Sonido: Preparada para conectar altavoces, micrófono,....
- Tarjeta de red: Sirve para poder comunicar a varios ordenadores entre sí, como en el aula de informática, o para conectar el ordenador de tú casa a Internet).
- Tarjeta de televisión: Sirve para poder ver y grabar en el ordenador los canales en la televisión.

6. LA TARJETA GRÁFICA:

Es la que se encarga de mandar la información del ordenador para que pueda ser representada en el monitor.

Es parecida a una tarjeta de expansión y que tiene una zona que se pincha en la placa madre, y otra que sobresaldrá del ordenador por la parte trasera.

En este caso, a la hora de cambiar de tarjeta gráfica, también será importante conocer que ranura utiliza nuestra placa madre, ya que las tarjetas gráficas antiguas iban pinchadas sobre una ranura AGP y las modernas sobre una ranura PCI Expressx16

7. EL DISCO DURO:

Sirve para almacenar todos los datos que tenemos guardados en el ordenador.



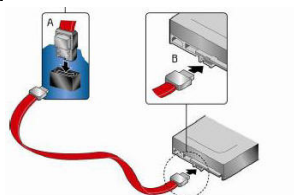
El disco va girando gracias a un motor, y hay una aguja que se encarga de ir leyendo la información.

Para conectar el disco duro a la placa madre puedo hacerlo empleando dos tipos de conectores distintos:

A) Con un cable IDE o bus de datos: Cada cable me permite conectar dos discos duros, o por ejemplo, un disco duro y una grabadora de DVD.



B) Con un cable SATA: Más modernos y mejores que el cable IDE, pero solo puedo conectar un disco duro por cable.



8. LOS PERIFÉRICOS:

Se denominan periféricos a los dispositivos a través de los cuales el ordenador se comunica con el mundo exterior.

Podremos clasificar los periféricos en grupos:

- **PERIFÉRICOS DE ENTRADA:** Nos van a servir para introducir información en el ordenador, por ejemplo, el teclado, el Scanner,....
- **PERIFÉRICOS DE SALIDA:** Los utilizamos para observar los resultados obtenidos en el ordenador, pertenecen por lo tanto a este grupo, el monitor, altavoces,...
- **PERIFÉRICOS DE ENTRADA/SALIDA:** Sirven para las dos cosas al mismo tiempo, por ejemplo, a través de la impresora podemos obtener resultados obtenidos por el ordenador en papel (periférico de salida), pero además la impresora puede mandar información al ordenador cuando por ejemplo, no tiene papel o está atascada (periférico de salida).