



Las Conexiones De La Computadora

Antes de revisar las conexiones de la computadora, vamos a recordar primero todas las partes que componen una computadora.

Monitor. Unidad de salida, es semejante a una televisión y sirve para visualizar los archivos de la computadora.

Gabinete. Llamado también CPU. Contiene los circuitos principales y el chip microprocesador principal de la computadora.

Unidad de disco flexible. Lee y escribe información en disquetes.

Unidad lectora de disco compacto. Sirve para leer gran cantidad de información en discos compactos (CD).

Botón de encendido. Enciende el gabinete.

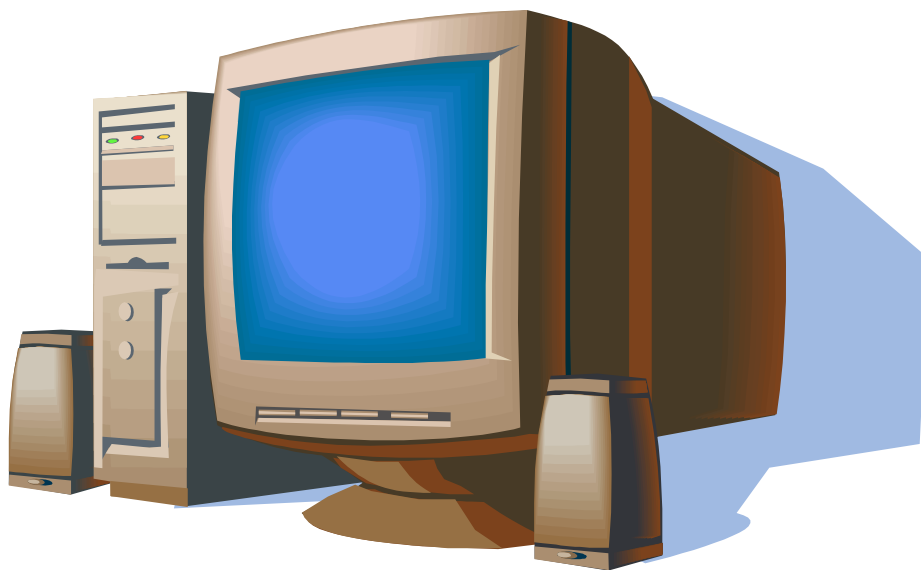
Teclado. Es la unidad de entrada de datos mediante teclas.

Ratón o mouse. Pieza de plástico con una rueda que transmite el movimiento de la mano a un cursor que en la pantalla puede realizar acciones.

Parlantes. Son las encargadas de reproducir el sonido de los programas.

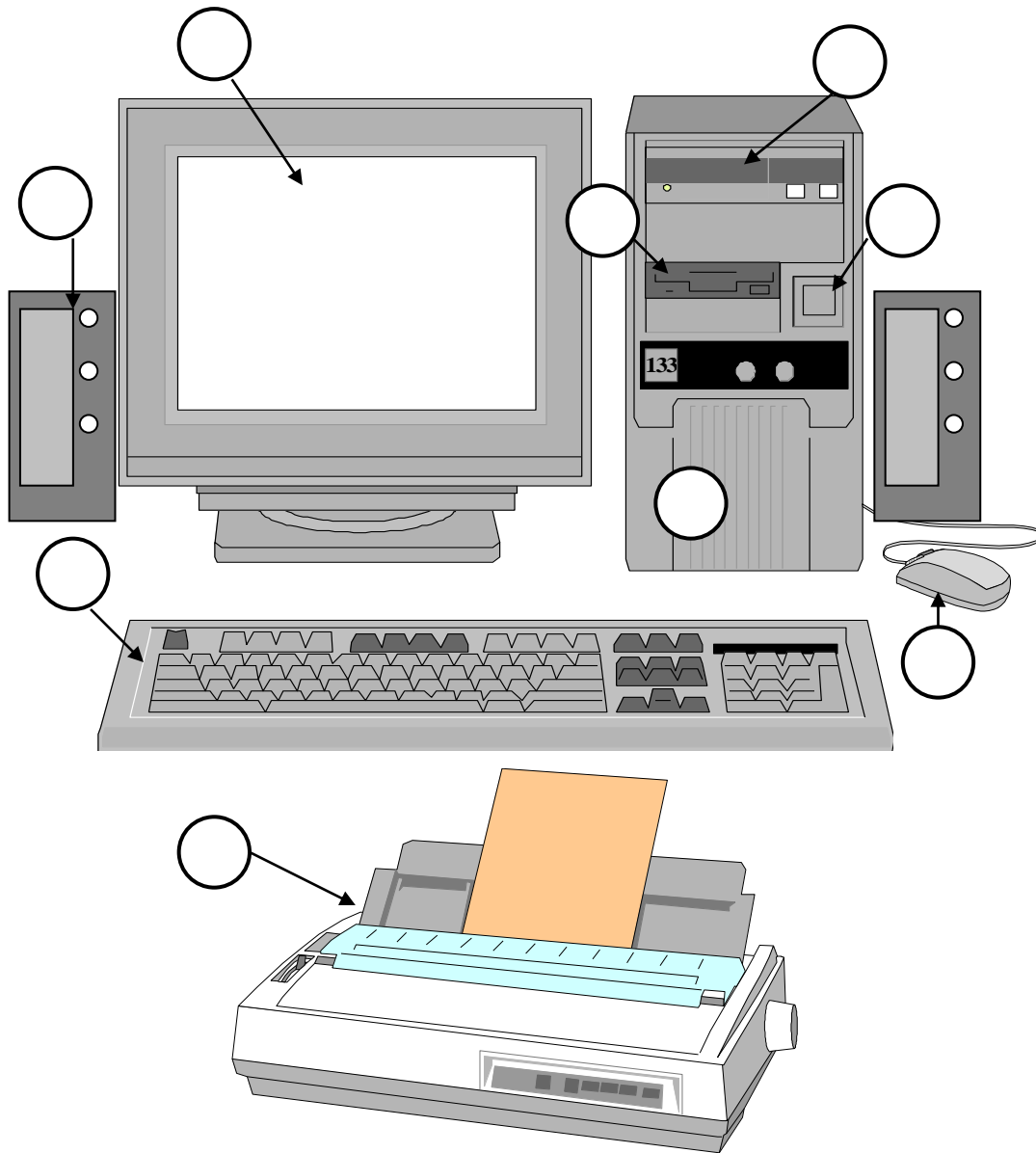
Impresora. Es la unidad de salida de datos mediante papel.

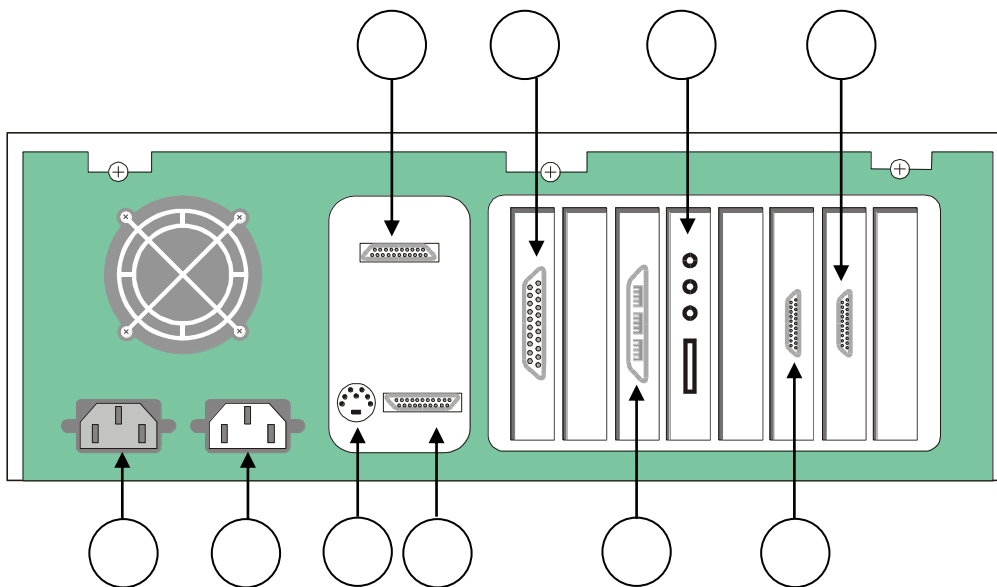
Periféricos. Se les llama así a todos los componentes adicionales que se conecten en la computadora.



Ejemplo 1

1. De acuerdo con lo anterior, anota el número que corresponde a cada parte de la computadora.





1. Entrada de energía eléctrica.
2. Salida de energía eléctrica para el monitor.
3. Entrada de teclado.
4. Entrada de monitor.
5. Entrada del mouse o ratón.
6. Puerto paralelo de impresora.
7. Puerto para palanúa de juegos o joystick.
8. Tarjeta de audio.
9. Puerto serial (módem).
10. Puerto serial de comunicaciones 2.

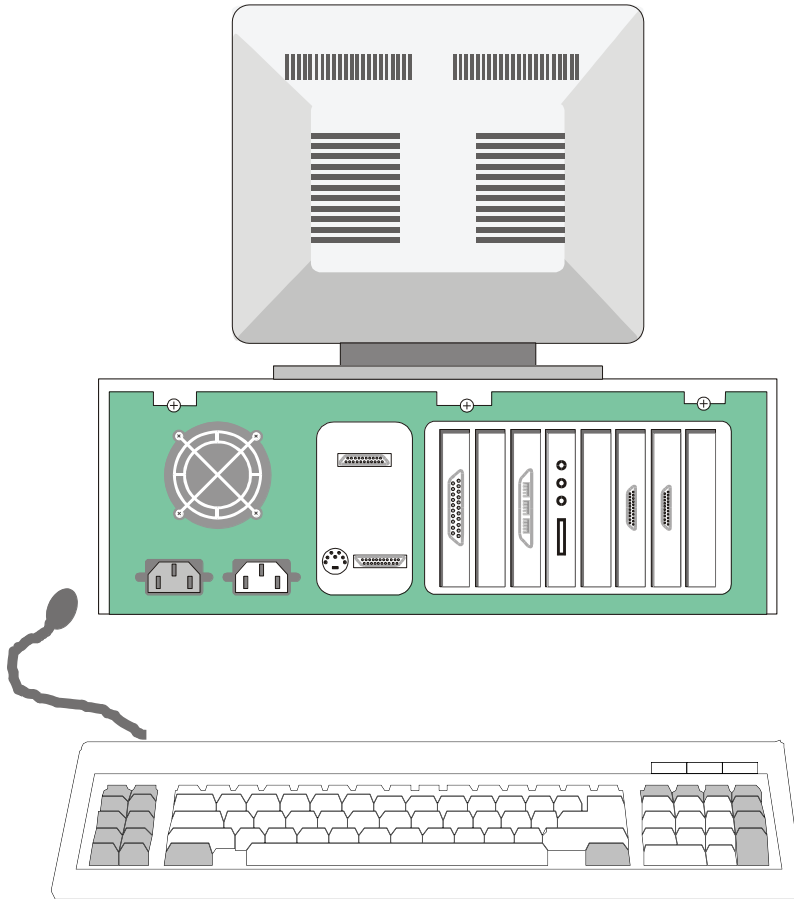
Ahora vamos a conectar los diferentes componentes de la computadora.

¿Cómo comenzaremos a conectar los cables?

1. Conecta hasta el final los cables que van a la energía eléctrica supervisado por un adulto.
2. El orden de conexión de los demás componentes no tiene importancia. Podemos comenzar por el teclado.

Ejemplo 3

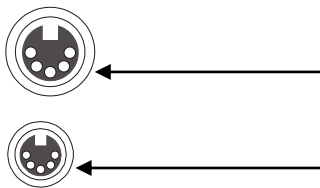
1. *Dibuja en su lugar el cable para conectar el teclado en el CPU.*

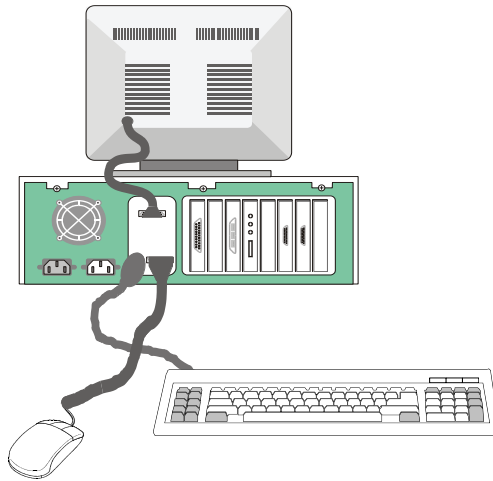


A la clavija que conecta el teclado con el gabinete se le conoce como **DIM** o **miniDIM**, según el tamaño. Su forma es redonda y tiene una ranura que te ayuda a reconocer su lugar.

Ejemplo 4

1. *Colorea y anota los nombres de los conectores para el teclado que aquí se muestran.*

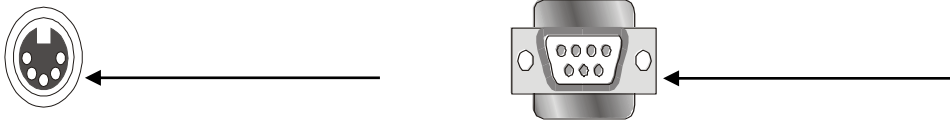




Al igual que el teclado, el ratón tiene dos conectores diferentes: uno es el **miniDIM**, de forma redonda, y el otro puede ser un conector serial de forma trapezoidal.

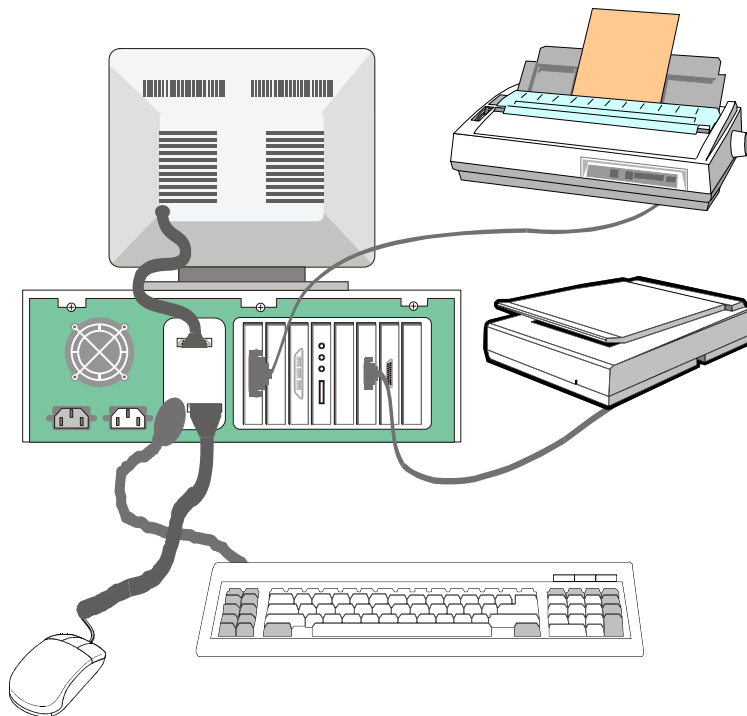
Ejemplo 5

Con base en la lectura, anota el nombre del tipo de conector de los dibujos y localiza en tu computadora la entrada del ratón.



Otros elementos que pueden conectarse en la computadora son:

El **módem**, aparato que sirve para comunicar mediante una línea telefónica dos o más computadoras.

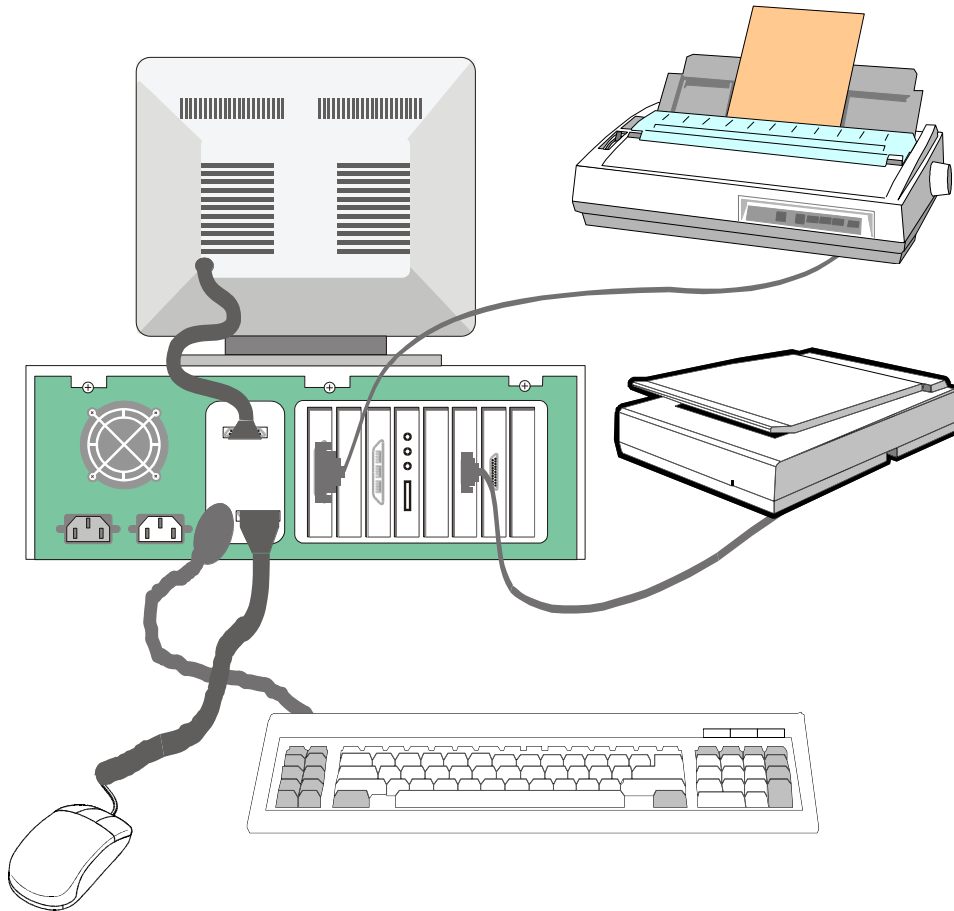


Los **parlantes**. Si tu computadora dispone de tarjeta de sonido, puedes conectar un par de parlantes para escuchar software con música, voces y sonidos que utilicen esta característica.

La **impresora** es la unidad de salida de información en papel.

Ejemplo 6

1. *Describe cada elemento que puede conectarse en tu CPU y entrega tu trabajo por escrito.*



Ejemplo 7

1. *Forma un equipo de trabajo de tres integrantes y, con la asesoría de su profesor de Informática, realicen la conexión de una computadora escolar.*

