



Unidades De Entrada De Datos

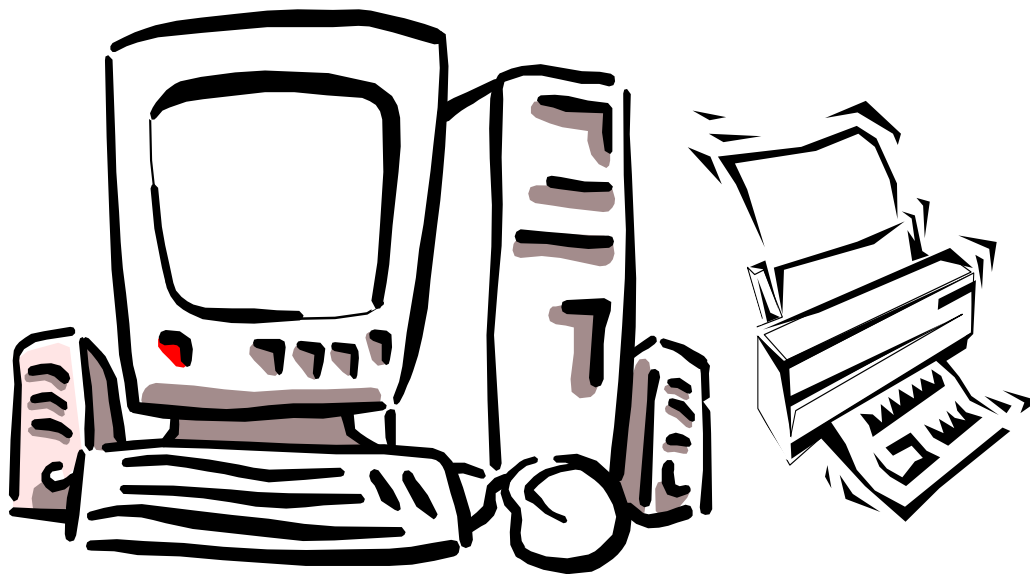
La computadora es un conjunto de elementos relacionados entre sí para meter los datos, procesarlos (ordenarlos) y dar salida a la información útil.

Las unidades de entrada de datos son las partes de la computadora que nos permiten introducir información en ella.

Ejemplo 1

1. *Los datos entran a la computadora por el teclado y el ratón. Colorea de amarillo estos dos.*
2. *Se trabajan o procesan en el CPU. Colorea éste de rojo.*
3. *La información sale por el monitor o la impresora. Colorea de verde estos dos elementos.*

A las unidades de entrada de datos también se les conoce como **INPUT**



(palabra en inglés que significa entrada).

Los datos pueden ser capturados de varias maneras. La más usual es utilizar el **teclado**, que es similar a una máquina de escribir y se conecta a la computadora por medio de un cable.

Para introducir datos con el teclado, el usuario lee los datos escritos en un papel, por ejemplo, y los captura oprimiendo las teclas de letras y números.

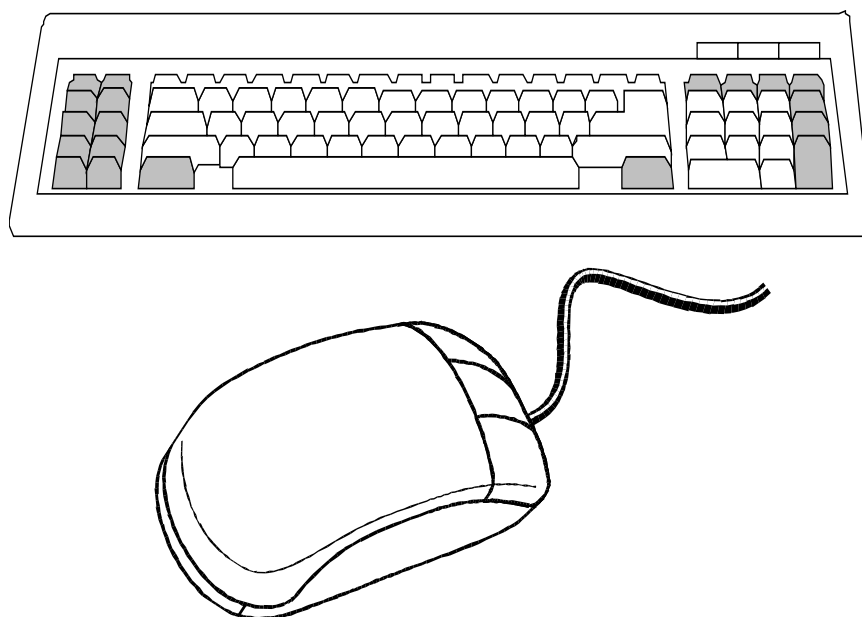
Otra manera de proporcionar o dar entrada a los datos es usar el **ratón** o **mouse**, que es un aparato que posee dos botones.

Con el **ratón** se mueve en la pantalla de la computadora una flecha llamada **cursor**, que puede señalar o abrir y cerrar programas y funciones.

Actualmente la gran mayoría de las computadoras incluyen un ratón porque éste ayuda a trabajar con la máquina fácilmente, sobre todo cuando se usa **Windows**.

Ejemplo 2

1. *Colorea de verde el teclado y de azul el ratón.*



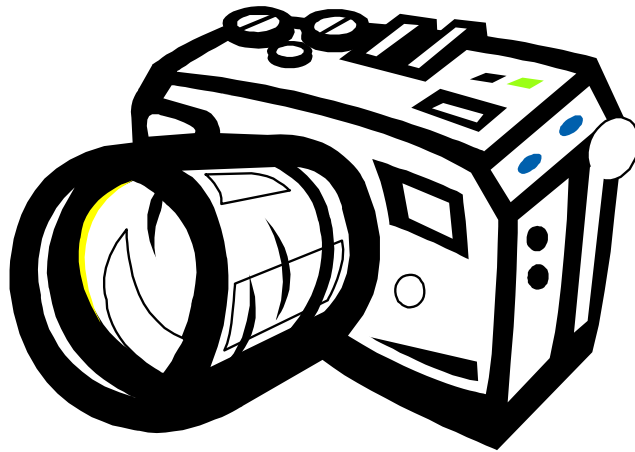
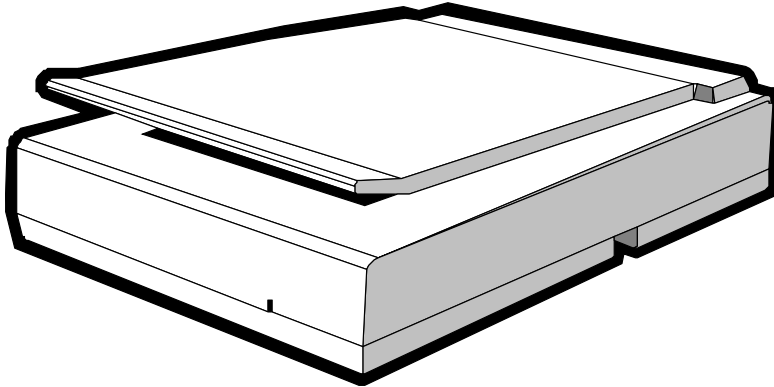
Existen unidades de entrada llamadas **digitalizadores** (en inglés scanners) que son dispositivos que permiten pasar imágenes, textos y datos a una computadora, copiándolos de una fotografía, un papel, un libro, un código de barras o la realidad.

Algunos digitalizadores se parecen a una fotocopidora, pasa una luz intensa sobre el documento o fotografía, y ésta se convierte en una imagen que la computadora puede copiar, almacenar y transformar. Con estos aparatos se digitalizan, por lo general, imágenes y textos.

Otros digitalizadores se usan para captar la realidad y son como cámaras fotográficas, llamadas cámaras digitales, que en lugar de usar una película o videocasete tienen un dispositivo que capta las imágenes del entorno y las transforma en información que puede ser procesada por una computadora.

Ejemplo 3

1. Colorea el digitalizador de textos e imágenes de rojo y la cámara digital de verde



Ahora vamos a conocer un **código de barras**. Si miras con atención en tu próxima visita al supermercado, verás que todos los productos tienen una etiqueta parecida a ésta:



¿Son igual de anchas las líneas o barras que tiene la etiqueta? _____

Cada barra se sustituye con un valor numérico y se le asigna el precio al producto. Por ejemplo, mira las etiquetas de los jabones de distinta marca.

¿Son iguales sus códigos de barras? _____

Mira los primeros números y verás que coinciden, ya que son productos de la misma clase, sólo los números y barras finales son diferentes.

Los códigos de barras facilitan el cobro de mercancía, te evitan largas esperas y dan entrada a datos que se leen con un aparato especial (lector óptico) conectado en la computadora.

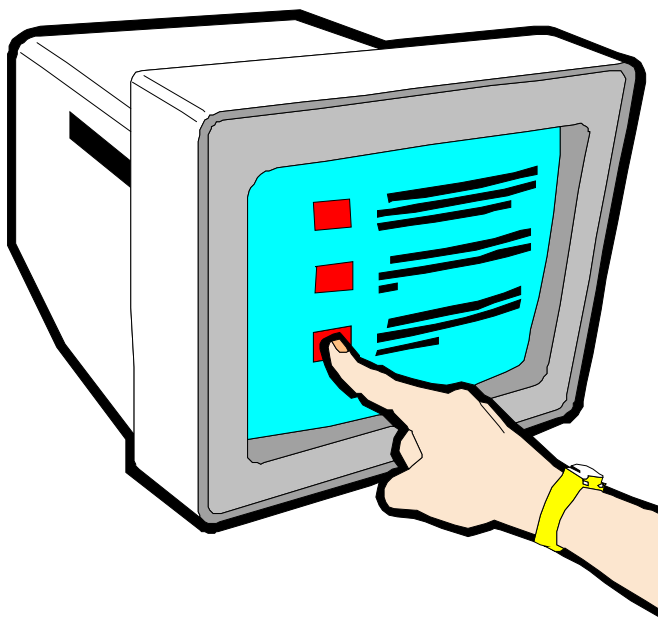
Ejemplo 4

1. **Busca dos códigos de barras de cuadernos distintos; observa en qué se parecen y en qué son diferentes. Anota tus observaciones en seguida.**

Hay unos monitores especiales que permiten introducir datos o información con sólo tocar la pantalla en vez de usar el teclado o el ratón. Estos monitores reciben el nombre de **Touch Screen**.

En los bancos y algunos museos de la capital puedes encontrar las pantallas **Touch Screen**. Para que las personas puedan consultar estados de cuenta y saldos.

¿Has utilizado alguna vez un monitor así? No pierdas la oportunidad de hacerlo en algún Museo Interactivo de tu ciudad.

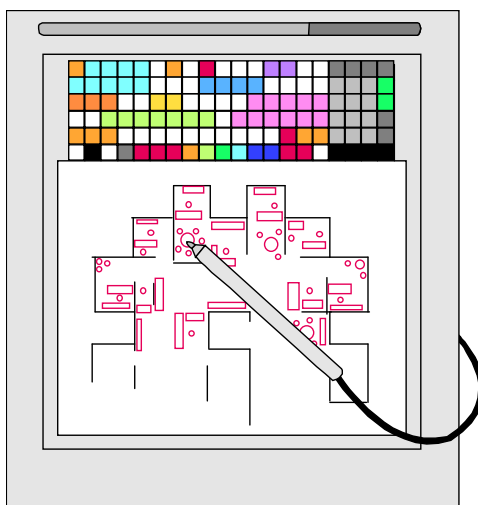


Ejemplo 5

1. *Explica por qué los monitores Touch Screen son unidades o dispositivos de entrada de datos.*

2. *Investiga el significado de la palabra interactivo y escríbelo sobre las líneas. Compara tu definición con la de tus compañeros.*

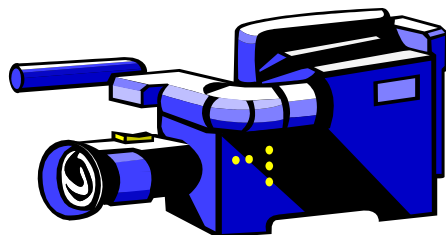
El **lápiz óptico** es otra unidad de entrada de datos. Se utiliza sobre todo para dibujar planos y figuras. No es cualquier lápiz, se conecta al CPU mediante un cable, su punta es chata y no raya la pantalla del monitor.



Otra unidad de entrada de datos es el **micrófono**; con él es posible ¡hasta dar órdenes a la computadora! También se puede dictar a un procesador de texto y lo que dices se escribirá en la pantalla. Esta aplicación requiere un software especial pero ya está disponible.



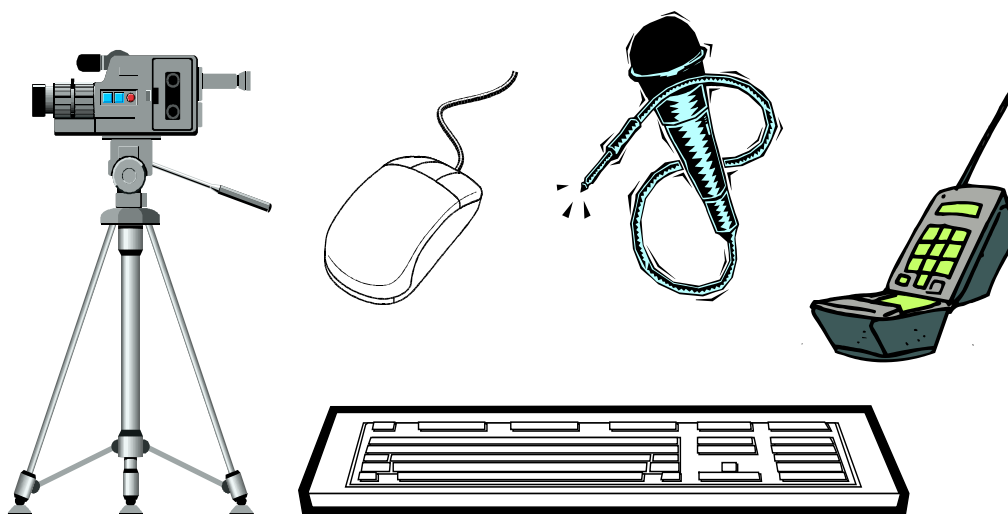
Una unidad más de entrada de datos es la **cámara de video**. Con ella puede haber una video conferencia, es decir, puede oír y ver a una persona a través de una computadora y una línea telefónica.



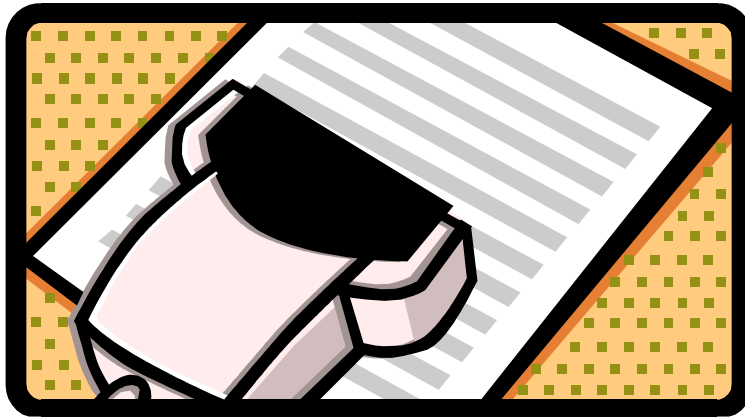
Si empleas Internet – la red de datos más grande del mundo –, es posible que te comuniques con personas de otros países con el costo de una llamada local.

Ejemplo 6

1. **Colorea las unidades de entrada de datos que utilizarías para realizar una videoconferencia.**



RESUMEN: las unidades de entrada permiten introducir datos o información en la computadora: textos, gráficos, video, sonido, entre otros, para que puedan ser procesados por el CPU.



El teclado, el ratón o mouse, el digitalizador, la cámara digital, el monitor sensible al tacto (Touch Screen), el lápiz óptico, el micrófono, y la cámara de video son ejemplos de unidades de entrada o **INPUT**.

Ejemplo 7

- 1. Explica qué son las unidades de entrada y escribe ejemplos de algunas de ellas.**

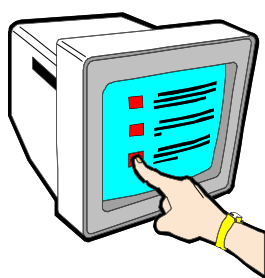
- 2. Anota los nombres de a unidades de entrada que poseen las computadoras de la escuela.**

Ejemplo 8

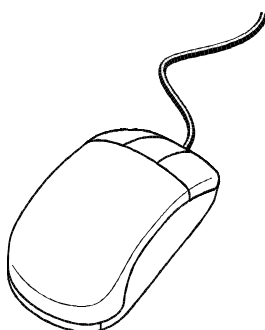
1. **Relaciona con una línea las unidades de entrada con su comentario correspondiente.**



También conocido como escáner, permite introducir en una computadora imágenes y textos.



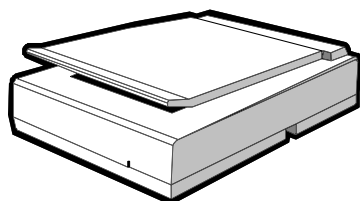
Se utiliza en los autoservicios para cobrar más rápido.



Es la unidad de entrada más utilizada, la información se introduce presionando teclas.



Pantalla sensible al tacto.



Se desliza por un tapete y permite manejar con facilidad los programas.