



Nombre de alumno:

Angelo Alekzandre Sánchez Pérez

Nombre del profesor:

Ingeniero Juan Jose Ojeda Trujillo

Nombre del trabajo:

Ensayo

Materia:

Tecnologías de la Información y Comunicación.

Grado: Primer Cuatrimestre de Bachillerato

Grupo: Recursos Humanos

INTRODUCCION

El presente Ensayo abordara las tematicas sobre los conceptos básicos de las TICS, funciones vitales y diferentes implicaciones en la vida cotidiana.

Para comenzar diremos que la Tecnología es el conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico, en beneficio de la humanidad.

La Tecnología tendrá un impacto en el contexto de cada uno, dependiendo la edad, sexo, religión y status social al cual pertenezca, tomando como referencia que la Tecnología busca implementar de manera paulatina sus avances en pro de la sociedad.

Ahora podemos decir que la Tecnología de la Comunicación es el conjunto de teorías y técnicas que permiten el intercambio de datos o información entre dos o más personas o dispositivos, según sea el caso; los cuales están separados geográficamente hablando, y esto nos permite la comunicación más rápida, eficaz y personal, dejando de lado la distancia.

Podríamos nombrar un sinnúmero de avances tecnológicos, pero considero que la Telefonía ha sido la más rápida en cuanto al avance que esta ha generado ya que desde 1854 con el Italiano Antonio Meucci quien inventó el teléfono, dio inicio a un gran avance que desde ese momento no imaginaba hasta donde impactaría, años más tarde 1973 con Martin Cooper quien inventaría el teléfono celular, a partir de ese momento, la comunicación daría un paso agigantado que hasta hoy en día nos permite lidiar con las distancias y con el apoyo de diversas tecnologías que nos dan un panorama más práctico de nuestros días, desde las video llamadas, las clases a distancia o zoom, las fotografías en 3d, son tantas las formas que la tecnología está inmersa en nuestras vidas que sería un retroceso no incluirla en el desarrollo del ser humano.

Este sería tan solo uno de los tantos adelantos que nos permite disfrutar la tecnología ya que esta en todos los campos del conocimiento, que nos brinda una mejor calidad de vida y por que no decirlo, la comunicación sin importar distancias o ubicaciones geográficas que antes no eran fáciles de ubicar, se cuenta con datos estadísticos, geográficos, en fin, la tecnología es parte esencial de la vida humana y que permite estrechar lazos de amistad, familia y cordialidad.

Ante esta contingencia de salud, la tecnología nos permitió estar en comunicación con nuestros seres queridos, amigos y el mundo entero, se dio cuenta que somos seres totalmente sociales y que ante esta situación la única herramienta que nos permite mantenernos en sintonía es la comunicación mediante la Tecnología, que les ha permitido a muchos amigos despedirse, darse ánimos, escuchar las palabras de aliento y lo mejor es que esta tecnología nos permite tener la esperanza de que aunque las cosas están aún fuera de la normalidad antes del covid, ahora por lo menos podemos esperar una vacuna y los que pueden aplicárselas tener la opción de seguir ayudando y cuidándonos para seguir siendo una raza de resilientes.

Que día a día irá construyendo su camino pero con la tecnología, los valores y hermandad como un pilar medular en el crecimiento social, humano y psicologico.

Por todo lo anterior es que considero que la Tecnología y la Información son vitales en el crecimiento de una nación, para lograr comprender, aceptar y crear oportunidades a cada uno de los seres que aunque somos distintos en esencia somos iguales.

Es de vital importancia saber, conocer y aprender sobre la tecnología, la información y las implicaciones que tienen en nuestro contexto.

DESARROLLO

IDENTIFICAR ELEMENTOS DE HARDWARE (PERIFERICOS).

Abordaremos el primer tema que sería el Software y el Hardware, y cuales son sus implicaciones y diferencias, que nos permitan comprender y aprender sobre cada uno de ellos.

El Software corresponde a todas las partes físicas y tangibles de una computadora: sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos; sus cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente al soporte lógico e intangible que es llamado software.

El término proviene del inglés y es definido por la RAE como el "Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora". Sin embargo, el término, aunque es lo más común, no necesariamente se aplica a una computadora tal como se la conoce, así por ejemplo, un robot también posee hardware (y software).

PERIFERICOS

Se denomina periféricos a los aparatos o dispositivos auxiliares e independientes conectados a la unidad central de procesamiento de una computadora. Se consideran periféricos tanto a las unidades o dispositivos a través de los cuales la computadora se comunica con el mundo exterior, como a los sistemas que almacenan o archivan la información, sirviendo de memoria auxiliar de la memoria principal.

Se entenderá por periférico al conjunto de dispositivos que, sin pertenecer al núcleo fundamental de la computadora, formado por la CPU y la memoria central, permitan realizar operaciones de entrada/salida (E/S) complementarias al proceso de datos que realiza la CPU. Estas tres unidades básicas en un computador, CPU, memoria central y el subsistema de E/S, están comunicadas entre sí por tres buses o canales de comunicación:

PERIFERICOS DE ENTRADA

Los periféricos de entrada son aquellos que se utilizan para **proporcionar datos** y señales a la unidad de procesamiento. Suele hacerse una clasificación de acuerdo a la modalidad de entrada, o bien de acuerdo a si la entrada tiene carácter discreto o continuo (si las posibilidades de ingreso son limitadas o son infinitas).

Estos dispositivos permiten al usuario del ordenador introducir datos, comandos y programas en el CPU. Los más usuales son:

- **Teclado.** Dispositivo compuesto por botones, a partir del cual se pueden ingresar a la computadora los caracteres lingüísticos que permiten la mayoría de las funciones particulares que de ella se pretenden. Existe una variedad de teclados de computadoras, aunque se impone el tipo QWERTY que es el más popularizado.
 - **Mouse.** Dispositivo que, colocado sobre una superficie plana, mueve también el cursor de la pantalla y permite apuntar lo necesario. Se complementa con el teclado pues permite la movilidad por la computadora, y darle órdenes a esta mediante una de las funciones más importantes: el click.
 - **Escáner.** Permite representar una hoja o fotografía de la realidad en píxeles de la computadora. El escáner identifica la imagen, y en algunos casos puede reconocer los caracteres, lo que permite complementarlo con todos los programas de procesamiento de texto.
 - **Cámara Web.** Dispositivo funcional para las comunicaciones por imagen. Se popularizó con fuerza a partir de la revolución de Internet.
 - **Joystick.** Habitualmente se usa para juegos, y permite movilizarse o recrear movimientos pero en un juego. Tiene una cantidad baja de botones, y en sus versiones más modernas es capaz de reconocer el movimiento.
- **Micrófono.**
 - **Sensor de huella digital.**
 - **Panel táctil.**
 - **Escáner de código de barras.**
 - **Lector de CD/DVD.**

PERIFERICOS DE SALIDA

Presentan al usuario los resultados que obtiene el ordenador al procesar información. Los más usuales son:

- ❖ La **PANTALLA o MONITOR** (display)

Funciona conectada a un adaptador gráfico (tarjeta gráfica) situada en la caja del ordenador. El sistema adaptador-pantalla puede ser:

- ❖ La **IMPRESORA** (printer)

Permite presentar la información que proporciona el ordenador en formato papel. Generalmente se conecta a la Unidad Central del ordenador a través de un puerto paralelo y se configura mediante unos microinterruptores (DIP) que lleva incorporados.

- ❖ **Los ALTAVOCES.**

Cuando un ordenador dispone de placa de sonido, los ALTAVOCES permiten escuchar música y voces de calidad con el ordenador. Resultan indispensables para aprovechar las prestaciones sonoras de los programas multimedia.

PERIFERICOS DE ALMACENAMIENTO

Son dispositivos que permiten el almacenamiento definitivo de datos e información. Son muy volátiles y requieren de mucho cuidado para su utilización. Los dispositivos de almacenamiento externo más frecuentes son los siguientes:

✓ **Disquete o Disco flexible.-**

En ordenadores o computadoras, un elemento plano, de forma circular, elaborado sobre un material plástico, denominado mylar, y recubierto por una sustancia magnetizable, normalmente óxido de hierro. Se utilizan para almacenar información de naturaleza informática, para lo cual se insertan en un dispositivo —la unidad de disco— donde una cabeza de lectura/escritura puede escribir información alterando la orientación magnética de las partículas de su superficie. Por un procedimiento similar, esta cabeza es capaz de leer la información almacenada.

✓ **Disco.**

En informática, pieza redonda y plana que se utiliza para almacenar información de forma permanente. Dependiendo del procedimiento que se siga para grabar la información, se puede hablar de discos magnéticos, ópticos o magneto-ópticos.

✓ **Disco duro**

En los ordenadores o computadoras, unidad de almacenamiento permanente de gran capacidad. Está formado por varios discos apilados —dos o más—, normalmente de aluminio o vidrio, recubiertos de un material ferromagnético. Como en los disquetes, una cabeza de lectura/escritura permite grabar la información, modificando las propiedades magnéticas del material de la superficie, y leerla posteriormente; esta operación se puede hacer un gran número de veces.

✓ **Disco compacto o CD.**

Sistema de almacenamiento masivo de información. Está formado por una base de plástico recubierta de un material que refleja la luz, habitualmente aluminio. La grabación de los datos se realiza creando agujeros microscópicos que dispersan la luz (pits) alternándolos con zonas que la reflejan (lands).

Para leer esta información que contienen se utilizan unidades específicas dotadas de un rayo láser y un fotodiodo. Su capacidad de almacenamiento es de 640 MB de información (equivalente a unos 74 minutos de sonido grabado, aunque también hay discos de 80 minutos).

Los principales estándares utilizados para almacenar la información en este tipo de discos son el CD-ROM, CD-R o WORM, CD-DA (véase Grabación de sonido y reproducción), CD-I, PhotoCD y DVD.

1.2. LAS TICS Y LAS AREAS DE APLICACIÓN.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC, TICs o bien NTIC para Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación o IT para «Information Technology») agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, Internet y telecomunicaciones.

Por extensión, designan el sector de actividad económica:

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua" (Kofi Annan, Secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003).

El uso de las tecnologías de la información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las Tic como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por ende se reduce el conjunto de personas que no las utilizan.

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas"(Cabero, 1998: 198).

Las TIC han logrado infiltrarse a todos los campos de vida productiva y es importante decir que otro de los factores que ha posibilitado su éxito es la economía basada en los productos de la era digital y la productividad centrada en competencias.

Es obligado al hablar de este tema referirse a la internet que se ha vuelto la TIC con más posibilidades de revolucionar globalmente los campos en que se ha comenzado a utilizar, como la misma educación, en donde se vislumbra un potencial que no encuentra de manera concreta opciones y soluciones a esas expectativas.

En palabras de Castells "Internet no es una metáfora, sino una red telecomunicada de redes de ordenadores que constituyen el sistema nervioso de nuestro mundo.

1.3.IDENTIFICAR UNIDADES DE MEDIDA DE ALMACENAMIENTO Y DE PROCESAMIENTO

Los sistemas informáticos pueden almacenar los datos tanto interna (en la memoria) como externamente (en los dispositivos de almacenamiento). Internamente, las instrucciones o datos pueden almacenarse por un tiempo en los chips de silicio de la RAM (memoria de acceso aleatorio) montados directamente en la placa de circuitos principal de la computadora, o bien en chips montados en tarjetas periféricas conectadas a la placa de circuitos principal del ordenador.

Memoria RAM: Esta es la denominada memoria de acceso aleatorio o sea, como puede leerse también puede escribirse en ella, tiene la característica de ser volátil, esto es, que sólo opera mientras esté encendida la computadora. En ella son almacenadas tanto las instrucciones que necesita ejecutar el microprocesador como los datos que introducimos y deseamos procesar, así como los resultados obtenidos de esto.

Un disco duro (del inglés hard disk (HD)): es un disco magnético en el que puedes almacenar datos de ordenador. El disco duro es la parte de tu ordenador que contiene la información electrónica y donde se almacenan todos los programas (software). Es uno de los componentes del hardware más importantes dentro de tu PC. Es un importante medio de almacenamiento en microcomputadoras, su diferencia está en el tamaño, capacidad y número de platos. Se clasifican en discos duros fijos y discos duros portátiles.

DISPOSITIVOS MAGNÉTICOS

Cinta Magnética: Está formada por una cinta de material plástico recubierta de material ferromagnético, sobre dicha cinta se registran los caracteres en formas de combinaciones de puntos, sobre pistas paralelas al eje longitudinal de la cinta. Estas cintas son soporte de tipo secuencial, esto supone un inconveniente puesto que para acceder a una información determinada se hace necesario leer todas las que le preceden, con la consiguiente pérdida de tiempo.

Tambores Magnéticos: Están formados por cilindros con material magnético capaz de retener información, Esta se graba y lee mediante un cabezal cuyo brazo se mueve en la dirección del eje de giro del tambor. El acceso a la información es directo y no secuencial.

Disquette o Disco flexible: Un disco flexible o también disquette (en inglés floppy disk), es un tipo de dispositivo de almacenamiento de datos formado por una pieza circular de un material magnético que permite la grabación y

lectura de datos, fino y flexible (de ahí su denominación) encerrado en una carcasa fina cuadrada o rectangular de plástico. Los discos, usados usualmente son los de 3 ½ o 5 ¼ pulgadas, utilizados en ordenadores o computadoras personales, aunque actualmente los discos de 5 ¼ pulgadas están en desuso. El llamado disquette, disco flexible o floppy, son discos portátiles y los más comunes son los de 3.5 " de altadensidad.

La mayor parte de las computadoras utilizan algún medio magnético para el almacenamiento permanente de información, estos medios reciben el nombre de dispositivos de almacenamiento secundario.

Los cuales permiten grabar datos desde los programas para luego recuperarlos y modificarlos.

Ellos son los disquettes, los discos rígidos, las unidades de CD-ROM, las unidades de DVD-ROM, las unidades de discos, las cintas magnéticas y los discos magnéticos ópticos.

✚ Unidades de medida:

Byte (b)	8 bits
Megabyte (Mb)	1024 Kb
Kilobyte (Kb)	1024 Mb
Gigabyte (Gb)	1024 Mb
Terabyte (Tb)	1024 Gb

➤ OTRAS UNIDADES PARA GRABAR DATOS.

Discos ópticos:

Almacena datos ópticamente, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD. Un láser graba información en los discos como burbujas, que pueden ser leídas por otro láser. Sin embargo en muchos sistemas la información "grabada" no puede ser borrada o alterada.

Memory flash (memoria USB):

Es un dispositivo de almacenamiento masivo que utiliza memoria flash para guardar la información que puede requerir. Se conecta mediante un puerto USB y la información que a este se le introduzca puede ser modificada millones de veces durante su vida útil. SD CARD: Secure Digital (SD) es un formato de tarjeta de memoria inventado por Panasonic.

1.4 TIPOS DE COMPUTADORAS Y SUS DISPOSITIVOS.

Dentro de la evolución de las computadoras, han surgido diferentes equipos con diferentes tamaños y características según su tipo de labor. Los computadores son utilizados desde las plantas nucleares como controladores de labores de alto riesgo hasta la simple tarea de calentar la comida con el microondas.

LAS COMPUTADORAS SE CLASIFICAN SEGÚN:

- SEGÚN SU FUNCIONALIDAD
- SU CAPACIDAD DE PROCESAMIENTO (TAMAÑO)
- SU APLICACIÓN

SEGÚN SU CAPACIDAD DE PROCESAMIENTO SE CLASIFICAN EN:

- SUPERCOMPUTADORAS
- MACROCOMPUTADORAS
- MINICOMPUTADORAS
- MICROCOMPUTADORAS

SUPERCOMPUTADORA

Una supercomputadora es la computadora más potente disponible en un momento dado. Estas máquinas están construidas para procesar enormes cantidades de información en forma muy rápida. Las supercomputadoras pueden costar desde 10 millones hasta 30 millones de dólares, y consumen energía eléctrica suficiente para alimentar 100 hogares.

Son las más poderosas y costosas de la actualidad se utilizan para tareas donde se priorizan la velocidad de cálculos. Constituyen el tipo más grande, rápido y costoso de estos aparatos.

Ejemplos de tareas a las que son dedicadas las supercomputadoras:

- Búsqueda y estudio de la energía y armas nucleares.
- Búsqueda de yacimientos petrolíferos con grandes bases de datos sísmicos.
- El estudio y predicción de tornados.
- El estudio y predicción del clima de cualquier parte del mundo.
- La elaboración de maquetas y proyectos de la creación de aviones, simuladores de vuelo.

MACROCOMPUTADORAS “MAINFRAME”

Son sistemas que ofrecen mayor velocidad en el procesamiento de datos. Son la columna vertebral de las grandes organizaciones. Controlan grandes dispositivos de entrada y salida. Realizan tareas grandes, como procesamiento de datos enormes, generalmente atiende a varios usuarios. Permiten que cientos de terminales puedan compartir grandes bases centrales de datos.

– Las utilizan las empresas privadas u oficinas de gobierno para tener centralizado el almacenamiento, procesamiento y la administración de grandes cantidades de información.

MINICOMPUTADORAS

Al inicio de la década de 1960 hicieron su aparición las minicomputadoras, fabricadas inicialmente por Digital Equipment Corporation (DEC). Estas máquinas son más pequeñas que las macro computadoras pero también de un menor costo, son el punto intermedio entre una microcomputadora y una macro computadora. Pueden atender una cantidad menor de terminales. Diseñadas para interactuar simultáneamente con múltiples usuarios, son usadas en empresas o departamentos de tipo medio. Tienen entornos de múltiples usuarios, apoyando múltiples actividades de proceso al mismo tiempo. Por cuestión de costos las empresas que no pueden pagar las computadoras de mayor capacidad. Tienen una arquitectura parecida a las Macros.

CARACTERISTICAS DE UNA MINICOMPUTADORA

- Son algo mayores que las micros.
- Se utilizan para tareas específicas.
- Cuestan miles
- Conservan algunas características de “mainframe”.
- Maneja tareas de procesamiento para usuarios múltiples.

MICROCOMPUTADORAS

Las microcomputadoras son las computadoras más accesibles para cualquier tipo de usuario, son máquinas personales de escritorio. Sistemas pequeños de propósitos generales que pueden ejecutar y usar las mismas operaciones de sistemas generales. Son las computadoras de escritorios, se utilizan en innumerables actividades humanas.

En oficinas, laboratorios, casas, escuelas, comercios, etc. Son pequeñas de bajo costo y para múltiples aplicaciones.

POR SU FUNCIONALIDAD SE CLASIFICAN EN:

- ANÁLOGAS
- DIGITALES
- HÍBRIDAS

COMPUTADORAS ANÁLOGAS

Las computadoras analógicas obtienen todos sus datos a partir de alguna forma de medición. Aun cuando es eficaz en algunas aplicaciones, este método de representar los datos es una limitación de las computadoras analógicas. Estos se utilizan generalmente para supervisar las condiciones del mundo real, tales como Viento, Temperatura, Sonido, Movimiento, etc.

COMPUTADORAS DIGITALES

Las computadoras digitales representan los datos o unidades separadas. La forma más simple de computadora digital es contar con los dedos. Las sumadoras y las calculadoras de bolsillo son ejemplos comunes de dispositivos construidos según los principios de la Computadora Digital. Para obtener resultados, las computadoras analógicas miden, mientras que las computadoras digitales cuentan.

COMPUTADORAS HÍBRIDAS

Combinan las características más favorables de las computadoras digitales y analógicas tienen la velocidad de las analógicas y la precisión de las digitales. Las Computadoras Híbridas suelen utilizarse para controlar el radar de la defensa de Estados Unidos y de los vuelos comerciales.

POR SU APLICACIÓN LAS COMPUTADORAS SE CLASIFICAN EN:

- PROPÓSITO GENERAL
- PROPÓSITO ESPECIFICO

COMPUTADORAS DE PROPÓSITO GENERAL

Pueden procesar Información de negocios con la misma facilidad que procesan fórmulas matemáticas complejas. Pueden almacenar grandes cantidades de información y los grandes programas necesarios para procesarla. Debido a que las computadoras de aplicación general son tan versátiles la mayor parte de las empresas actuales las utilizan.

COMPUTADORAS DE PROPÓSITO ESPECIFICO

Tienen muchas de las características de las Computadoras de uso general pero se dedican a tareas de procesamiento muy especializadas. Se diseñan para manejar problemas específicos y no se aplican a otras

actividades computarizadas. Por ejemplo, las computadoras de aplicación especial pueden diseñarse para procesar exclusivamente datos numéricos o para controlar completamente procesos automatizados de fabricación.

Otra forma de clasificar a las computadoras:

* DISEÑO INTERNO

* Lógica cableada: El algoritmo se implementa interiormente, en el cableado de sus circuitos o en memorias de sólo lectura (ROM- Read Only Memory). Las más conocidas son:

1. Las calculadoras: que permiten ejecutar un número determinado de algoritmos predefinidos de tipo matemático (suma, resta, multiplicación, división, funciones trigonométricas, logaritmos, funciones estadísticas, funciones financieras, etc).

2. Las computadoras analógicas: Destinadas al control de procesos y a la simulación. Actualmente se hallan instaladas en cadenas de fabricación y en mercados.

* Lógica programada: Son las computadoras convencionales que admiten programación de algoritmos mediante los lenguajes de programación. Son máquinas de propósito general (versátiles), puesto que se pueden aplicar en cualquier tipo de proceso. Son máquinas veloces, de gran capacidad de almacenamiento y precisión. La versatilidad de las computadoras radica en reducir cualquier problema simple o complejo a una combinación adecuada de las únicas tres operaciones que pueden realizar.

1. Operaciones aritméticas (suma y resta).
2. Operaciones lógicas (comparaciones).
3. Almacenamiento y recuperación de información.

* SEÑAL MANEJADA

* Sistemas Analógicos: Su programación generalmente está en su propio cableado, constituido por una serie de circuitos o módulos. Se utilizan fundamentalmente para el control de procesos y en problemas de simulación

para resolver ecuaciones matemáticas, procesa datos bajo la forma de voltajes que varían de la misma forma que lo hacen las agujas de un reloj, es decir de forma continua.

1.5 TECLAS ESPECIALES Y SUS COMBINACIONES.

Los métodos abreviados de teclado son combinaciones de dos o más teclas que se pueden presionar para llevar a cabo una tarea que normalmente requeriría un mouse u otro dispositivo señalador. Facilitan la interacción con el equipo, lo que permite ahorrar tiempo y esfuerzo al trabajar con Windows y otros programas.

La mayoría de los programas también incluyen teclas de aceleración para facilitar el trabajo con los menús y otros comandos. Examine los menús de los programas para ver las teclas de aceleración. La letra subrayada de un elemento de menú suele indicar que, al presionar la tecla Alt junto con la tecla correspondiente a la letra subrayada, se producirá el mismo efecto que al hacer clic en ese elemento de menú.

Al presionar la tecla Alt en algunos programas, como en Paint y WordPad, se muestran comandos etiquetados con teclas adicionales que puede presionar para usarlos.

Metodos abreviados de teclado generales

- **CTRL+C** (Copiar)
- **CTRL+X** (Cortar)
- **CTRL+V** (Pegar)
- **CTRL+Z** (Deshacer)
- **SUPR** (Eliminar)
- **MAYÚS+SUPR** (Eliminar de forma definitiva el elemento seleccionado sin colocarlo en la Papelera de reciclaje)
- **CTRL** mientras se arrastra un elemento (Copiar el elemento seleccionado)
- **CTRL+MAYÚS** mientras se arrastra un elemento (Crear un acceso directo al elemento seleccionado)
- **Tecla F2** (Cambiar el nombre del elemento seleccionado)
- **CTRL+FLECHA A LA DERECHA** (Mover el punto de inserción al principio de la palabra siguiente)
- **CTRL+FLECHA A LA IZQUIERDA** (Mover el punto de inserción al principio de la palabra anterior)
- **CTRL+FLECHA ABAJO** (Mover el punto de inserción al principio del párrafo siguiente)
- **CTRL+FLECHA ARRIBA** (Mover el punto de inserción al principio del párrafo anterior)
- **CTRL+MAYÚS** con cualquiera de las teclas de dirección (Resaltar un bloque de texto)

- **MAYÚS** con cualquier tecla de dirección (Seleccionar varios elementos de una ventana o del escritorio, o seleccionar texto de un documento)
- **CTRL+A** (Seleccionar todo)
- **Tecla F3**·(Buscar un archivo o una carpeta)
- **ALT+ENTRAR** (Ver las propiedades del elemento seleccionado)
- **ALT+F4** (Cerrar el elemento activo o salir del programa activo)
- **ALT+ENTRAR** (Ver las propiedades del objeto seleccionado)
- **ALT+BARRA ESPACIADORA** (Abrir el menú contextual de la ventana activa)
- **CTRL+F4** (Cerrar el documento activo en programas que permiten tener abiertos varios documentos simultáneamente)
- **ALT+TAB** (Cambiar de un elemento abierto a otro)
- **ALT+ESC** (Recorrer los elementos en el orden en que se han abierto)
- **Tecla F6** (Recorrer los elementos de pantalla de una ventana o del escritorio)
- **Tecla F4** (Ver la lista de la barra de direcciones en Mi PC o en el Explorador de Windows)
- **MAYÚS+F10** (Mostrar el menú contextual del elemento seleccionado)
- **ALT+BARRA ESPACIADORA** (Mostrar el menú del sistema de la ventana activa)
- **CTRL+ESC** (Mostrar el menú Inicio)
- **ALT**+Letra subrayada de un nombre de menú (Mostrar el menú correspondiente)
- Letra subrayada de un nombre de comando en un menú abierto (Ejecutar el comando correspondiente)
- **Tecla F10** (Activar la barra de menús del programa activo)
- **FLECHA A LA DERECHA** (Abrir el menú siguiente de la derecha o abrir un submenú)
- **FLECHA A LA IZQUIERDA** (Abrir el menú siguiente de la izquierda o cerrar un submenú)
- **Tecla F5** (Actualizar la ventana activa)
- **RETROCESO** (Ver la carpeta situada en un nivel superior en Mi PC o en el Explorador de Windows)
- **ESC** (Cancelar la tarea actual)
- **MAYÚS** al insertar un CD-ROM en la unidad de CD-ROM (Impedir la reproducción automática del CD-ROM)
- **CTRL+MAYÚS+ESC** (Abrir administrador de tareas)

Metodos abreviados de Teclado del Explorador de Windows

- **FIN** (Mostrar la parte inferior de la ventana activa)
- **INICIO** (Mostrar la parte superior de la ventana activa)
- **BLOQ NUM+Signo asterisco (*)** (Mostrar todas las subcarpetas que hay bajo la carpeta seleccionada)
- **BLOQ NUM+Signo más (+)** (Mostrar el contenido de la carpeta seleccionada)
- **BLOQ NUM+Signo menos (-)** (Contraer la carpeta seleccionada)
- **FLECHA A LA IZQUIERDA** (Contraer la selección actual si está expandida o seleccionar la carpeta principal)
- **FLECHA A LA DERECHA** (Mostrar la selección actual si está contraída o seleccionar la primera subcarpeta).

Teclas de metodo abreviado del Mapa de caracteres.

Después de hacer doble clic en un carácter de la cuadrícula de caracteres, es posible desplazarse por ella mediante las teclas de método abreviado siguientes:

- **FLECHA A LA DERECHA** (Desplazarse a la derecha o al principio de la línea siguiente)
- **FLECHA A LA IZQUIERDA** (Desplazarse a la izquierda o al final de la línea anterior)
- **FLECHA ARRIBA** (Subir una fila)
- **FLECHA ABAJO** (Bajar una fila)
- **RE PÁG** (Subir una pantalla cada vez)
- **AV PÁG** (Bajar una pantalla cada vez)
- **INICIO** (Ir al principio de la línea)
- **FIN** (Ir al final de la línea)
- **CTRL+INICIO** (Ir al primer carácter)
- **CTRL+FIN** (Ir al último carácter)
- **BARRA ESPACIADORA** (Cambiar entre el modo Normal y Ampliado al seleccionar un carácter).

Exploracion de Microsoft Internet Explorer

- **CTRL+B** (Abrir el cuadro de diálogo **Organizar favoritos**)
- **CTRL+E** (Abrir la barra de búsqueda)
- **CTRL+F** (Iniciar la utilidad Buscar)

- **CTRL+H** (Abrir la barra Historial)
- **CTRL+I** (Abrir la barra Favoritos)
- **CTRL+L** (Abrir el cuadro de diálogo **Abrir**)
- **CTRL+N** (Iniciar otra instancia del explorador con la misma dirección Web)
- **CTRL+O** (Abrir el cuadro de diálogo **Abrir**, como con CTRL+L)
- **CTRL+P** (Abrir el cuadro de diálogo **Imprimir**)
- **CTRL+R** (Actualizar la página Web actual)
- **CTRL+W** (Cerrar la ventana actual)

CONCLUSION

Las tics en la política son utilizadas en darse a conocer la toma de decisiones de los partidos y así mismo hacerse propaganda. También podría ser para el conteo de las urnas en jornadas electorales.

El uso de las tics en la administración es muy importante hoy en día porque hoy todo es manejado y está basado por medio de las computadoras, Internet y comunicaciones, porque ejemplo sería el caso de fabricación de nóminas, transferencia de pagos a los bancos.

Las tics en las empresas es indispensable ya que con ellas se llevan a cabo la mayoría de las funciones ya sea en el pago de nómina, depósitos bancarios, o ya sea en el área de fabricación de algún producto ya que la mayoría de los equipos son automatizados.

Hoy en día las tics son muy empleadas en la educación ya que en la educación la mayoría de las técnicas de aprendizaje son de tecnología, tal cual como las enciclopedias, el Internet.

El uso de las tecnologías en el ámbito educativo impacta de manera positiva en el aprendizaje académico. Por un lado, aumenta la motivación e interactividad de los estudiantes. Por otro, fomenta la cooperación entre alumnos e impulsan la iniciativa y la creatividad.

Estas herramientas son especialmente importantes en la educación durante la adolescencia, una etapa en la que los alumnos pueden enfrentarse a problemas de motivación y falta de concentración en sus estudios. Para estos nativos digitales las TIC se convierten en un canal de comunicación e información que les abre las puertas a un aprendizaje abierto y motivador, aumentando su implicación en el aula.

Al margen del aprendizaje académico, las TIC también ayudan a los estudiantes a desarrollar competencias transversales, como la comunicación interpersonal, el trabajo colaborativo, o la creatividad, lo que impulsa su participación en clase y elimina posibles barreras de integración.

En la vida cotidiana las tics son empleadas en la búsqueda de información, navegar en la Internet, chatear, escuchar música, redes sociales.

En la vida cotidiana bien lo digo en el campo anterior la utilizamos en la navegación de Internet, chatear, redes sociales, escuchar música. También la comunicación sería el uso del teléfono celular.

Algunas de **las ventajas** más importantes son: Interacción sin barreras geográficas. Accesibilidad y diversidad de conocimientos e información. Grandes beneficios para la **sociedad** en sectores de gran importancia como Educación y Salud.

BIBLIOGRAFIA

- <https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-perifericos-de-entrada-y-salida/#ixzz77DRspBPv>
- ADELL (1997): "Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información", Revista EDUTEC. Noviembre 1997, nº 7.
- LIBRO DE TECNOLOGIA DE INFORMACION Y COMUNICACIÓN, PRIMER SEMESTRE.
- (Cabero, 1998: 198).