



**PROFESOR: RENE TALAVERA RUZ**

**MATERIA: COMPUTACION 1**

**ALUMNA: LUCÍA DEL CARMEN CHABLE SALVADOR**

**GRADO: 1°.**

**GRUPO: A**

**TEMA: CONCEPTOS GENERALES DE LA COMPUTADORA**

# COMPUTADORA

Sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de acuerdo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervención humana. Sistema electrónico capaz de operar bajo el control de unas instrucciones dentro de su unidad de memoria, la cual puede aceptar información/datos, procesarla y producir información que se puede guardar

## PARTES DE UNA COMPUTADORA

Los componentes internos de una computadora incluyen la placa madre, el procesador, la memoria RAM, el disco duro interno, la fuente de alimentación, la tarjeta gráfica y la tarjeta de sonido.

## UNIDADES DE ALMACENAMIENTO

Las unidades decimales como el kilobyte (KB), megabyte (MB) y gigabyte (GB) se utilizan comúnmente para expresar el tamaño de los datos. Las unidades de medida binarias incluyen el kibibyte (KiB), el mebibyte (MiB) y el gibibyte (GiB).

## UNIDADES DE PROCEDIMIENTO DE UNA COMPUTADORA

La CPU es el componente principal que procesa las señales y hace posible la computación.

## MEMORIA RAM Y ROM

La RAM es la memoria volátil que almacena temporalmente los archivos en los que está trabajando.

La ROM es una memoria no volátil que permanentemente almacena instrucciones para su computadora.

## DISPOSITIVOS DE ENTRADA Y SALIDA

Periféricos de entrada: Aquellos que permiten el ingreso de datos desde el exterior. Ejemplos: mouse, teclado, micrófono y escáner.

Periféricos de salida: Proyectan la información desde el interior de un sistema informático hacia el exterior.

COMPUTADORA	VENTAJAS	DESVENTAJAS
<b>ACADÉMICA</b>	La computadora favorece la flexibilidad del pensamiento de los alumnos, porque estimula la búsqueda de distintas soluciones para un mismo problema, permitiendo un mayor despliegue de los recursos cognitivos de los alumnos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Distracciones y falta de atención.</li> <li>➤ Exceso de impactos.</li> <li>➤ Reduce el desarrollo de otras habilidades</li> <li>➤ Consumo de información falsa.</li> </ul>
<b>PROFESIONAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Puedes trabajar desde donde tu quieras.</li> <li>➤ Incrementas tu productividad y eficiencia.</li> <li>➤ Adquieres conocimientos y desarrollas habilidades para adaptarte a los avances tecnológicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Requieres una inversión de dinero en innovaciones tecnológicas.</li> <li>➤ Es necesario contar con trabajadores calificados para utilizar las nuevas tecnologías.</li> <li>➤ Puede reducir tu creatividad</li> </ul>
<b>CULTURAL</b>	La tecnología implica no solo los métodos de sobrevivencia y de producción, sino también la creación del lenguaje, de los sonidos, del arte, etc. También acelera la transferencia de información y de conocimiento. Las diferentes culturas y lenguajes separan al mundo, pero la tecnología es un poderoso elemento que lo une.	<p>Coste económico.  Mal uso de las tecnologías.  Dependencia y control social.  Exclusión social.  Brecha digital y generacional.  Influencia ideológica.  Manipulación de la información.  Desprotección de la infancia.  Estrés.</p>
<b>SOCIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Agiliza el proceso de comunicación</li> <li>➤ Es un equipo rentable</li> <li>➤ El almacenamiento de datos es mucho más práctico</li> </ul>	<p>Pueden consumir mucho de nuestro tiempo.  Pueden causar adicción y dependencia a ellas.  Es muy fácil compartir demasiada información personal.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Es un medio para el entretenimiento.</li> </ul>	Abren la posibilidad sufrir ciber acoso otras formas de hostigamiento.
<b>FAMILIAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ No hay distancias</li> <li>➤ Aumenta la comunicación entre personas.</li> <li>➤ Muchas formas de entretenimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Problemas de privacidad.</li> <li>➤ Puede crear adicción</li> <li>➤ Puede empeorar la comunicación familiar.</li> <li>➤ Vida sedentaria</li> </ul>

LAS TICS conjunto de disciplina científicas, tecnológicas y técnica de gestión mediante el uso de computadoras.

- TICS centradas en el paciente.
- Alta gestión pública.

## DESAFÍOS

- Registro de personales de salud.
- Fuentes de información médica.
- Base de datos sobre enfermedades



## BENEFICIOS DE LA COMPUTADORA EN LA SALUD.



## BARRERAS

- Exigencia de seguridad.
- Saturación de información .
- Terminología y Codificación.
- Poca preparación de profesionales.

Futuro de las tecnologías de la información aplicadas a la salud.

Calidad de contenidos ofrecidos por internet.

Resistencia al cambio



## CIUDADANÍA DIGITAL

La penetración de internet y la masificación de los dispositivos móviles han ido redefiniendo la forma en que nos comunicamos, estudiamos y nos relacionamos entre nosotros. Esta cultura de lo digital nos permite acceder a información casi sin límites, en tiempo real, y plantea una forma de hacer comunidad mucho más horizontal. Asimismo, nos ha permitido las más increíbles innovaciones pedagógicas y el enriquecimiento de la labor educativa.

Ser ciudadanos digitales implica considerar las normas de comportamiento, los deberes y derechos que tenemos cuando empleamos tecnología, estar al tanto de las medidas de seguridad y privacidad que debemos tomar para proteger nuestros datos y resguardar nuestra privacidad.

**¿QUÉ ES LA CIUDADANÍA DIGITAL?** Es el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno.

### **Dimensiones de la ciudadanía digital:**

- 1) Salud y bienestar digital**
- 2) Alfabetización digital**
- 3) Seguridad digital**
- 4) Etiqueta digital**
- 5) Acceso digital**
- 6) Comunicación digital**

A comienzos del año 2016 se promulgó la Ley N° 20.911 que creó el Plan de Formación Ciudadana, con el objetivo de que todos los establecimientos educacionales reconocidos por el Estado elaboraran, de manera autónoma y en concordancia con su proyecto educativo, un proyecto para formar a los estudiantes en materias de ciudadanía.

El desarrollo imparable de tecnologías digitales y la democratización en el uso de Internet han transformado también el contexto del proceso educativo, por lo que educar en la era digital implica desafíos nuevos e importantes que los docentes deben ir asumiendo. Las TIC potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI que se ejercitan principalmente en las prácticas digitales que los jóvenes llevan a cabo en contextos de aprendizaje informal (en su mayoría en espacios y tiempos de ocio). La manera de aprender ha cambiado y, por ende, la forma de enseñar.

Todos quienes hacemos uso de internet tenemos una huella digital, un rastro o retrato de nuestra actividad en línea, una marca que dejamos cada vez que navegamos e interactuamos en internet. Lo que compartimos o comentamos en redes sociales, la información que buscamos, las compras que hacemos online, las aplicaciones que usamos desde dispositivos móviles y todas nuestras interacciones vía internet, van formando una recopilación de información que se basa en nuestro comportamiento online y va quedando grabada.

