

Módulo 1: ¿Qué es y para qué sirve la computadora?

Presentación

¡Bienvenido al módulo 1 de su curso Habilidades básicas en informática!

Nos da mucho gusto tenerlo como participante de este curso, esperamos que aprenda mucho a través del contenido y los ejercicios del curso. Nuestro deseo es que usted se convierta en un usuario experto en la computadora y verá que lo logrará.

Lo llevaremos de paseo por el mundo de la informática; el paseo será muy agradable, y sobre todo, muy provechoso, pues al final contará con mucho más herramientas que al inicio.

¿Usted ya sabe utilizar muy bien la computadora?

Si. ¡Lo felicito! Entonces este curso le servirá para reforzar aquellos temas que todavía no domina, conocer algunas cosas nuevas sobre las computadoras, y sobre todo, practicar mucho en los temas que usted necesita.

No. ¡Despreocúpese! Que este curso será de mucha ayuda para usted, pues en él aprenderá todo sobre una computadora.

En este módulo 1 le daremos una introducción a lo que es la informática. ¿Qué cree usted que va a aprender?

Vaya a la página del curso para ver el interactivo

 Seleccione las respuestas que considera adecuadas. Al final haga clic en el botón "Revisar".

☐ Utilizar el correo electrónico	☐ Instalar software en una computadora
☐ Describir qué es una computadora	☐ Buscar información en Internet
☐ Reparar una computadora	☐ Identificar las partes de una computadora
☐ Explicar para qué le puede servir una computadora	☐ Elaborar presentaciones electrónicas

REVISAR

¡Muy bien! ¡Entonces estamos listos para iniciar el recorrido!

Le recomendamos que lea todos los contenidos de este curso, realice todos los ejercicios y actividades de este módulo. Si necesita ayuda, pídala a su promotor de CCA o al equipo que coordina este curso.

Resultados de aprendizaje

Al final del módulo usted será capaz de:

- Describir qué es una computadora
- Identificar las partes de una computadora
- Explicar cómo le puede ayudar la computadora en sus actividades diarias

Tema 1. ¿Qué es una computadora?

1.1. Definición de una computadora

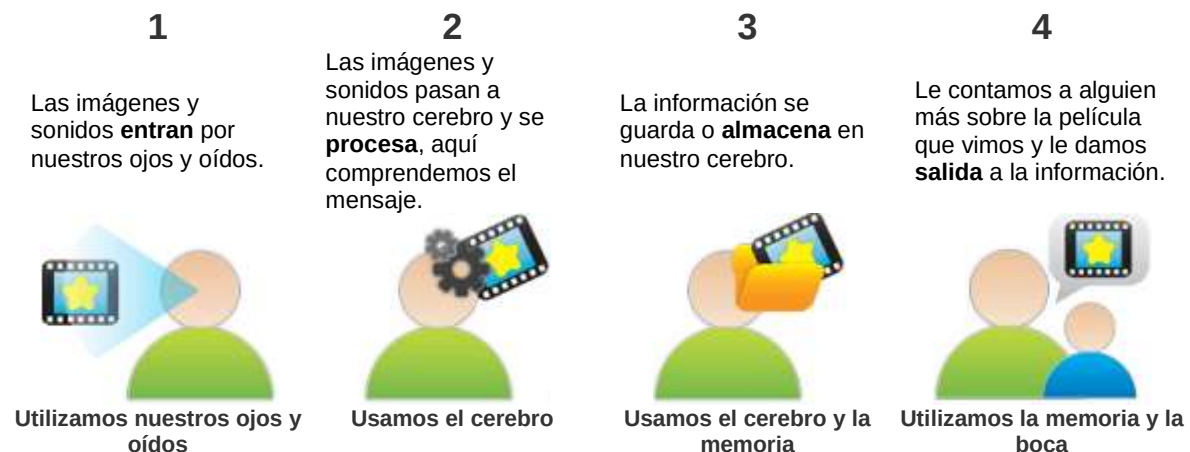
La máquina que está utilizando en este momento es una computadora, pero...

¿Sabe qué es una computadora?

La **computadora** es una máquina que trabaja de manera similar al **cerebro de una persona**.



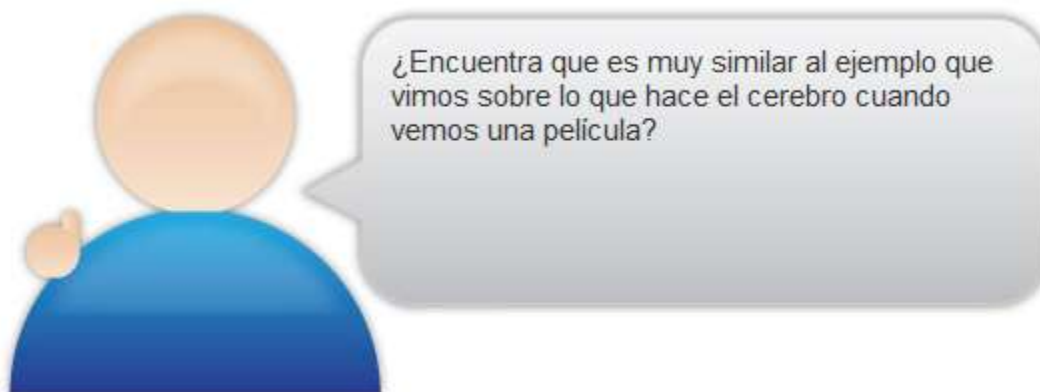
Por ejemplo, cuando vemos una película, el proceso es el siguiente:



Una máquina electrónica capaz de efectuar operaciones aritméticas y lógicas a gran velocidad; puede ser programada para:

- aceptar datos (entradas),
- procesar esos datos,
- producir información útil (salidas) y;
- almacenar dicha información para su uso futuro.

Tal vez ha escuchado que a la computadora también se la llama ordenador o PC; PC viene de las palabras "Personal Computer", que significan "computadora personal".



Durante todo el módulo estaremos viendo qué es la computadora, cómo se le llaman a las partes que tiene y para qué nos puede servir.

En este curso, la computadora será nuestra herramienta principal de trabajo, y para conocerla mejor haremos un recorrido a través de la historia de las computadoras, donde descubriremos cómo se ha ido transformando desde su aparición hasta la fecha.

1.2. Evolución de la computadora

Hay diferentes tipos o modelos de computadoras, pero para llegar a como es ahora, la computadora físicamente ha tenido muchos cambios. La computación, **tiene su origen en el cálculo**; es decir, que el ser humano, en su preocupación de encontrar maneras más rápidas y sencillas de realizar operaciones matemáticas, inventó aparatos y máquinas, que le ayudasen a efectuar dichas operaciones de forma automática.

La computadora tuvo sus orígenes desde el año 500 AC (Antes de Cristo), hasta llegar a lo que conocemos hoy. Existen **tres eras** que han marcado la era de la computadora.

Vaya a la página del curso para ver los videos

¿Le gustaría conocer cuál ha sido su evolución?



Haga clic sobre cada una de las eras para conocer más sobre la historia de la evolución de la computadora



Era de las
calculadoras
manuales



Era de las
calculadoras
mecánicas



Era electrónica

Si no puede ver los videos, descargue la versión más nueva del Flash Player en esta dirección:

<http://get.adobe.com/es/flashplayer/>

Los videos no cuentan con audio, sólo podrá ver la animación y el texto.

**Terminando de ver los videos... ¡Hemos completado el Tema 1!
Vaya al Tema 2. Componentes de la computadora**

Haga clic en la flecha de Avanzar.



Tema 2. Componentes de la computadora

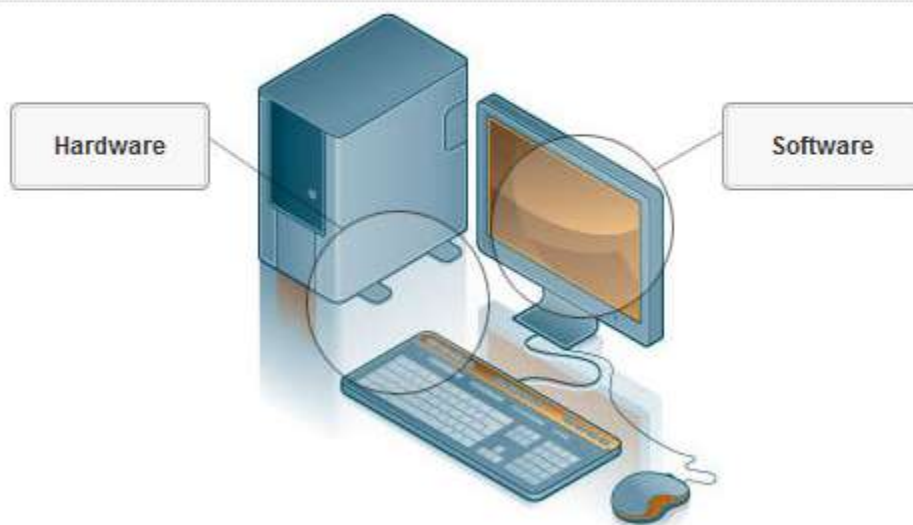
Ahora que ya sabe qué es una computadora y cómo ha evolucionado, es tiempo de conocer qué partes componen la computadora.

Cualquier tipo de computadora tendrá siempre dos componentes principales:

Vaya a la página del curso para ver el interactivo



Haga clic en los conceptos para ver más información



Hardware



El **Hardware** son los **componentes físicos o tangibles** de una computadora; todas aquellas partes mecánicas o electrónicas que podemos ver y tocar, como el monitor, el ratón o el teclado. A través del hardware la computadora desempeña las funciones de entrada, procesamiento, almacenamiento y salida de la información.

Si comparamos la computadora con un televisor, diríamos que el hardware o los componentes físicos serían: la caja de la televisión, las piezas electrónicas que lleva dentro, la antena, los botones de encendido, canal o volumen... todo aquello que vemos y palpamos.

Software



El **Software** son las instrucciones que requiere la computadora ya que no puede realizar ninguna función por sí sola, necesita de éstas para ser dirigida y organizada en las operaciones a cumplir.

Estas instrucciones, agrupadas en forma de **"programas"** que serán depositados en la memoria de la computadora forman lo que se denomina **software**.

Siguiendo con el ejemplo del televisor, el software serían todos los programas que podemos ver a través de la pantalla, como los noticieros, las películas o las novelas. Estos programas son intangibles, los vemos cuando el televisor está encendido, pero no podemos tocarlos.

Por lo tanto, el **software es un componente** que permite que la computadora pueda desempeñar **tareas inteligentes**; dirige en forma adecuada a los elementos físicos o hardware, es el software lo que indica al hardware **en qué secuencia y bajo qué lógica** hay que hacer los cálculos y las manipulaciones de datos que se introducen. **Sin el software, la computadora sería un conjunto de piezas inservibles.**

En el último tema de este módulo veremos más detalles sobre el software.

En este tema nos enfocaremos en el Hardware.

Cómo ya se mencionó, el **hardware** es toda la parte física de una computadora; cada parte de la computadora es un dispositivo que apoya una función.

¿Recuerda el ejemplo del cerebro y cómo funciona cuando vemos una película?

Bueno, en este tema veremos cómo cada parte de la computadora sirve para las funciones que mencionamos:

Vaya a la página del curso para ver el interactivo



Entrada

Una entrada es **cualquier tipo de dato que introducimos a la computadora**, como cuando tecleamos palabras y números en un documento, introducimos imágenes o colocamos un CD en la computadora para escuchar música.

¿Qué partes utilizamos para ingresar datos a la computadora?

Teclado, Mouse o ratón, Escáner, Micrófono, Cámara Web

Procesamiento

Procesar significa **manipular los datos de entrada para producir un resultado**. Para procesar los datos, la computadora utiliza el procesador y la memoria; estos se encuentran en la Unidad Central de Procesamiento o CPU (del término en inglés Central Processing Unit). El CPU es considerado el "cerebro" de la computadora y en él se encuentra la memoria del sistema.

Almacenamiento

La computadora almacena o **guarda aquellos datos que necesita para procesar**. Dependiendo de su uso, los datos pueden almacenarse en:

- La memoria del sistema, que es una memoria de corto plazo donde se almacena la información que la computadora está usando en ese momento.
- Los dispositivos de almacenamiento secundario (disquetes, cd, disco duro), donde se almacena la información de manera permanente; es decir, la computadora no necesita procesar dicha información en ese momento, así que "la archiva" en estos dispositivos para consultarla posteriormente.

Salida

Una salida es **cualquier información o resultado generado por la computadora**, después de procesar los datos de entrada. Las salidas pueden tomar forma de reportes, documentos, gráficas e imágenes que podemos observar en el monitor o imprimir en papel.

Las computadoras que va a ver a continuación son diferentes en su forma, pero siguen siendo computadoras personales o PC.

Todas tienen las mismas partes básicas, pero algunas las tienen ensambladas o construidas de diferente forma. Veamos para qué sirve cada una de sus partes, identificándola en los diferentes tipos de computadora.

Vaya a la página del curso para ver el interactivo



Dispositivos de entrada

Teclado: Es el **dispositivo de entrada principal**, mediante el cual se introduce datos e instrucciones a la computadora.

El teclado de la computadora es similar al de una máquina de escribir; maneja cuatro tipos de teclas:



Mouse o ratón: es el **segundo dispositivo de entrada** más utilizado. El ratón fue diseñado para facilitar el manejo del teclado.

El mouse o ratón se activa al deslizarlo sobre una superficie plana a la vez que despliega un apuntador (cursor) en la pantalla del monitor. El movimiento del apuntador está controlado por el movimiento del ratón, es decir, que se mueven en la misma dirección.

Se le da el nombre de ratón (o mouse en inglés) porque su forma ovalada se asemeja al cuerpo de un ratón. Existen diferentes tipos de mouse, si desea más información, haga clic aquí: [Más tipos de mouse](#)

Escáner: es un dispositivo semejante a una fotocopidora, pero en lugar de copiar en papel la imagen, la información se transforma en un documento electrónico y lo deja en la computadora.

Fotografías, anuncios, revistas, texto y/o cualquier publicidad impresa puede ser capturada o introducida en la computadora a través de un escáner.

Un escáner requiere de un software especial para funcionar y poder modificar las imágenes capturadas.

Micrófono: es un dispositivo o parte de la computadora por el cual transmite sonidos que la computadora capta y los reproduce, los salva, etc.

Cámara Web (webcams): es una cámara de pequeñas dimensiones. Tiene que estar conectada a la computadora para poder funcionar. Su uso generalmente es para conferencias transmitidas por Internet que reciben el nombre de videoconferencias, pero mediante del software adecuado, se pueden grabar videos como una cámara normal y tomar fotos estáticas.

Los puertos Infrarrojo y Bluetooth se consideran dispositivos o partes de entrada y salida de datos, ya que a través de ellos se puede recibir información y sacar información ya procesada. Estos puertos los encontramos en las computadoras portátiles y en celulares.

Infrarrojo: es un dispositivo de comunicación simple que usa un pequeño foco rojo de transmisión por lo general en forma lineal, un sistema como el manejado por los controles remotos.

Bluetooth: es un dispositivo más complicado de comunicación, parecido a la tecnología inalámbrica; el alcance es de mayor rango manejando un área circular y con una rapidez de transmisión, más rápida que el puerto infrarrojo. Se ven más en dispositivos de almacenamiento, estos sólo transmiten.

Dispositivo de procesamiento

Memoria del sistema (RAM): La memoria del sistema conocida como **RAM (Random Access Memory**, o memoria de corto plazo) porque almacena de manera temporal los programas y datos que la computadora está usando en ese momento. Al apagar la computadora, se vacía la memoria RAM, por eso se dice que es una memoria de corto plazo.

Todos los programas y datos deben pasar por la memoria antes de ser procesados. Cuando la computadora los lee, ocupan parte de la memoria. Entonces, cuando se cierra un programa, se libera el espacio de memoria que ocupaba. Generalmente entre más memoria RAM tenga la computadora, más tareas simultáneas podrá realizar.

Es muy importante considerar esta característica al momento de tomar una decisión de compra, pues la cantidad de memoria puede variar; aunque hoy en día no debe de ser menor de los 512 KB.

Para conocer más de estos dispositivos puede visitar [ésta página](#). 

CPU / Procesador: Es una de las partes más pequeñas pero más importantes de la computadora; se encarga de **leer y ejecutar las instrucciones** necesarias para llevar a cabo el trabajo que el usuario  desea; también determina la **velocidad** con la que la computadora recibe y ejecuta las órdenes que se le dan.

El procesador siempre se encuentra dentro del **CPU** (Central Processing Unit, en español Unidad Central de Procesamiento).

Es importante que identifique esta parte, porque al momento de la compra la elección de la marca puede hacer la diferencia en el costo. Las marcas más comunes son: Intel Core Duo, Centrino, AMD, Celeron, Pentium.

Para conocer más de estos dispositivos puede visitar [ésta página](#). 

Dispositivos de almacenamiento

Disco duro: El disco duro es el más importante de los **dispositivos de almacenamiento secundario**; se caracteriza por **almacenar de manera permanente la información**. Normalmente se encuentra fijo dentro del gabinete de la computadora pero ya existen discos duros portátiles, así como memorias USB, CD/DVD que son removibles (se pueden conectar y desconectar de la computadora).

La **capacidad** de almacenamiento de los discos duros es muy variada. Así mismo, esta característica nos permitirá decidirnos sobre un equipo; entre más memoria tenga en disco duro, mejor será su funcionamiento.

USB: las siglas **USB** (Universal Serial Bus) significan en español "bus universal en serie" o Conductor Universal en Serie, y es un puerto que sirve para conectar periféricos como *ratones, teclados, escáneres, cámaras digitales, teléfonos móviles, reproductores multimedia, impresoras, discos duros externos, tarjetas de sonido*, entre otros. Al conectar un escáner o cámara digital comúnmente veremos que se conecta a este puerto, y es el medio por el cual se comunican estos componentes y la computadora.

CD/DVD: El CD-ROM (Compact Disk- Read Only Memory) es un **dispositivo de almacenamiento de alta capacidad**.

Al igual que el disquete o la memoria USB, se utilizan para obtener y almacenar información de un medio portátil, en este caso un CD (disco compacto) o DVD (disco versátil digital) especialmente diseñados para ser utilizados en la computadora. Existen unidades que sólo leen la información de los CD o DVD y otras que también pueden grabarla o "quemarla".

Hoy en día todas las computadoras cuando son nuevas ya tienen integrada la unidad de CD/DVD, sin embargo es un dispositivo que puede ser externo y comprarse para usarse.

Dispositivos de salida

Monitor: Es una **pantalla**, similar a la de un televisor, que nos **permite ver** el trabajo y/o la **información que está almacenada o en proceso en la computadora**.

Esta característica es importante para ver la información que se procesa, sin embargo su diseño no depende tanto para su compra como en un procesador; la decisión dependerá de satisfacer las preferencias y

necesidades de la persona, ya que los monitores varían su tamaño en pulgadas, los más utilizados son de 15" y 17".

Impresora: Es un dispositivo de salida que permite **generar copias en papel** de la información que es procesada en la computadora. Existen diferentes tipos de impresoras, dependiendo del mecanismo de impresión que utilicen (de impacto, de inyección de tinta, o láser).

Bocinas: Son dispositivos de salida que **generan audio**. A través de las bocinas podemos **escuchar los sonidos** generados por los programas instalados en la computadora y en las páginas de Internet.

Módem: Esta parte de la computadora se puede categorizar como dispositivo de **entrada y salida a la vez**; se llama **módem**.

Es un dispositivo de comunicación que **convierte las señales** que llegan y salen de una computadora para enviar y recibir información. Existen módems internos y externos que permiten recibir las señales de manera alámbrica e inalámbrica.

La velocidad de un módem para transmitir y recibir información se puede medir en una unidad llamada bits por segundo (bps). Entre más bits por segundo pueda transmitir un módem, más rápido será. Algunos módems se colocan dentro del CPU (internos) y otros se colocan fuera (externos). En la figura se muestra un módem de tipo externo.

¿Está listo para identificar las partes de una computadora? Por supuesto que sí.

Lo invitamos a realizar el siguiente ejercicio, que no tiene evaluación, sin embargo le servirá de práctica para identificar las partes de una computadora. Está muy sencillo, y lo puede realizar cuantas veces quiera. ¡ánimo!

Componentes de la computadora

Ejercicio

Vaya al curso para realizar el ejercicio.

Tema 3. ¿Para qué sirve la computadora?

¿Recuerda que vimos que uno de los componentes de la computadora era el software?

El software es cada uno de los programas que se utilizan para dirigir la operación de la computadora.

Una computadora puede ser utilizada para hacer diferentes tareas, para:



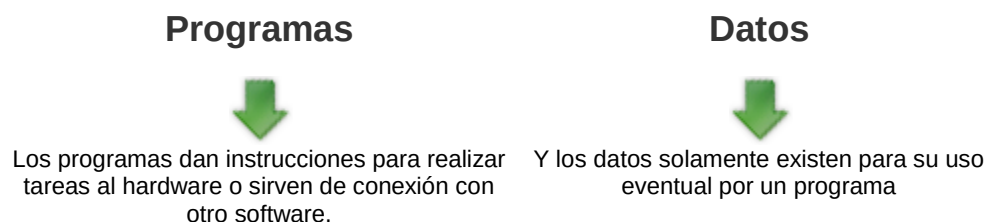
Entre muchas otras cosas.

De acuerdo a la tarea que vaya a realizar, entonces se utilizan diferentes tipos de software o programas.

Consejo

Así como necesitamos contratar los servicios de distintos especialistas (plomero, carpintero, electricista..) cada vez que necesitamos hacer alguna tarea en el hogar, la computadora necesita recurrir a los servicios de distintos tipos de software dependiendo de la actividad que se desee realizar.

Muchas veces decimos programas o datos refiriéndonos a la misma cosa, pero no es así.



El software se puede agrupar en tres grandes categorías.

Software de sistema

- ¿Qué es un software de sistema?

Es un conjunto de programas cuyo objeto es facilitar el uso de la computadora, ya que indica cómo

utilizar sus componentes para poder llevar a cabo las instrucciones del usuario , es decir, sirve como un enlace entre la computadora y el usuario.

- **¿Para qué es un software de sistema?**

Por ejemplo: el sistema operativo que tiene la computadora que está utilizando se llama Windows (Ventanas) porque está formado de puras ventanas fáciles de manejar. El software de sistema es indispensable para controlar las funciones básicas de la computadora, cuando ésta se enciende el sistema operativo se carga en la memoria y permanece ahí hasta que la computadora se apaga.

- **Ejemplos de software de sistema**

Algunos ejemplos de sistemas operativos son **Microsoft Windows 95, 98, 2000, NT, XP, ME, Vista** y el sistema operativo de la **Macintosh**, Unix, entre otros.

Software de desarrollo

- **¿Qué es un software de desarrollo?**

éste tipo de software se utiliza para desarrollar los programas que se utilizan en la computadora.

- **¿Para qué es un software de desarrollo?**

Por ejemplo: en un supermercado cada vez que un cajero nos cobra un producto, lo pasa por un lector de código que alimenta un programa que cobra productos, ese programa está realizado en un software de desarrollo bajo un cierto lenguaje de programación.

- **Ejemplos de software de desarrollo**

Como ejemplos de esos lenguajes tenemos: C++, Java, Delphi, Progress, Visual Basic, entre otros.

Software de aplicación

- **¿Qué es un software de aplicación?**

Es un programa desarrollado bajo ciertas características que permiten la realización de una actividad o tarea determinada.

- **¿Para qué es un software de aplicación?**

Estos programas son empleados por el usuario para simplificar su vida, ya sea si decide escribir un libro, una tesis o un memorándum, o para poder manejar grandes volúmenes de datos; o aquellos programas que le sirvan para emitir una nómina de una empresa. Estos programas son los más solicitados por la mayoría de usuarios de computadoras debido a los beneficios o servicios que reciben de ellos.

- **Ejemplos de software de aplicación** El software de aplicación más difundido en el mercado se puede dividir en varias categorías, las principales son:

- Procesadores de palabras »sirve para crear documentos
- Hojas electrónicas de cálculo »sirve para realizar cálculos
- Bases de datos »sirve para almacenar y organizar datos
- Presentadores »sirve para realizar presentaciones gráficas
- Comunicación »sirve para tener comunicación electrónica y navegar en Internet

En este curso sólo explicaremos los tipos de software de aplicación y sistema. Ambos se describirán brevemente en este módulo, pero se verán a más detalle en otros módulos.

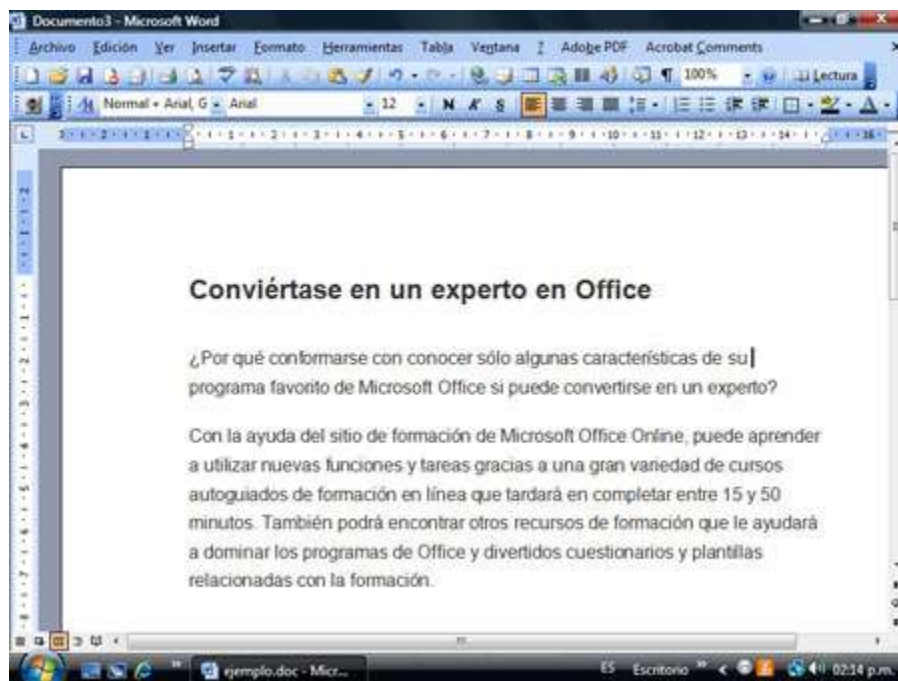
En este módulo vamos a ver de forma general para qué sirven estos programas. En los módulos siguientes entraremos en el detalle de cada uno.

Procesador de palabras

Las tareas específicas que se realizan con este software son:

- Escritura de textos (cartas, artículos, documentos en general);
- Edición de textos (cambios en posición y apariencia de texto); y
- Revisión de ortografía y gramática.

Microsoft Word, Writer y Word Perfect son ejemplos de procesadores de palabras.



Hoja electrónica de cálculo

Permite organizar, calcular y analizar información numérica en una estructura de renglones y columnas, además de generar gráficas.

Ejemplos de software: Microsoft Excel, Lotus 1-2-3 y Quattro Pro.

Microsoft Excel - Libro1

Archivo Edición Ver Insertar Formato Herramientas Datos Ventana I Adobe PDF

Arial 12

	A	B	C	D	E	F
1	Modelo de presupuesto					
2						
3	Ingresos totales	Julio				
4	Ventas	\$ 49,581.00				
5	Envíos	\$ 5,949.00				
6	Total Ingresos	\$ 55,530.00				
7						
8	Costo de los productos vendidos					
9	Productos	\$ 19,832.00				
10	Transportes	\$ 397.00				
11	Varios	\$ 99.00				
12	Total Costos	\$ 20,328.00				
13						
14	Beneficio total	\$ 35,202.00				
15						
16						
17						
18						
19						

Hoja1 / Hoja2 / Hoja3

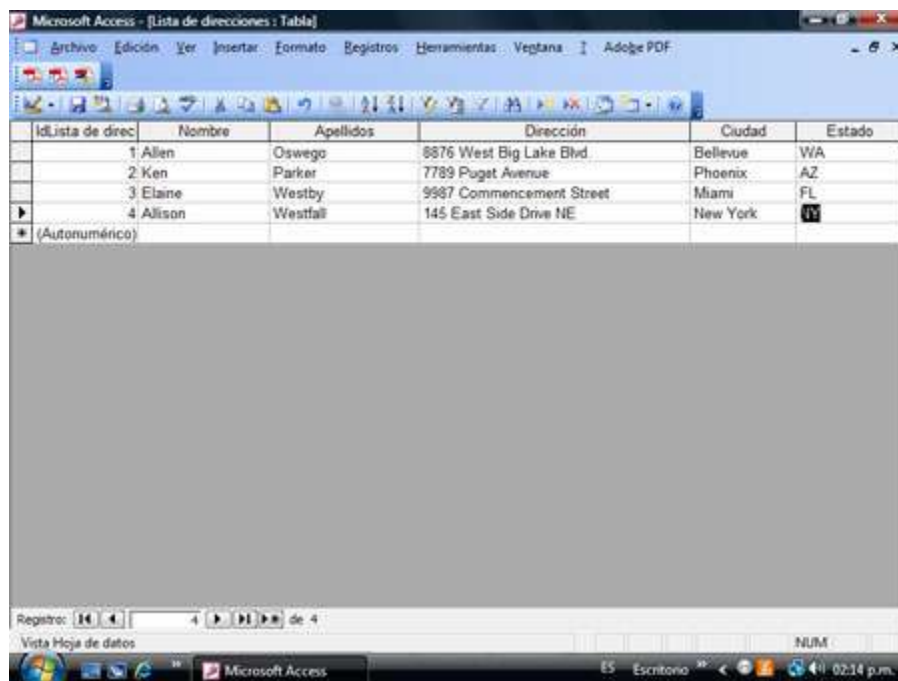
Microsoft Excel - Lib...

ES Escritorio 02:14 p.m.

Bases de datos

Este software se utiliza para administrar y organizar datos almacenados en la computadora. Aunque la hoja electrónica de cálculo también permite organizar información, una base de datos cuenta con características más sofisticadas para una administración más efectiva de información en grandes cantidades. En las empresas es común que se tenga la información de los empleados, clientes y proveedores organizada en bases de datos.

Ejemplos de este tipo de software: Microsoft Acces y FoxPro



IdLista de direc	Nombre	Apellidos	Dirección	Ciudad	Estado
1	Allen	Oswego	8876 West Big Lake Blvd	Bellevue	WA
2	Ken	Parker	7789 Puget Avenue	Phoenix	AZ
3	Elaine	Westby	9987 Commencement Street	Miami	FL
4	Allison	Westfall	145 East Side Drive NE	New York	NY

Presentadores

Permiten generar ayudas visuales (imágenes de computadora, secuencias de diapositivas con efectos y sonido, hojas informativas) de alta calidad para una audiencia.

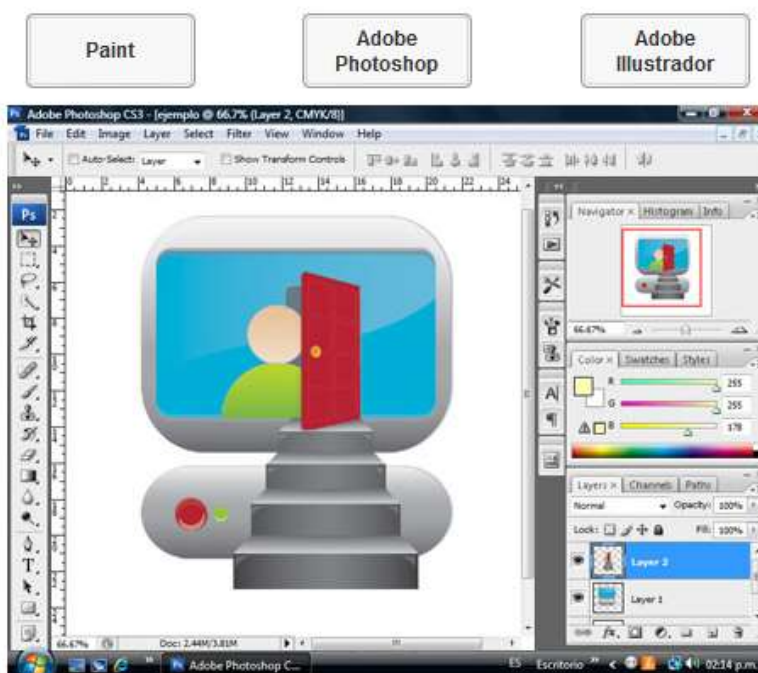
Como ejemplo tenemos: Microsoft PowerPoint, Aldus Persuasion y LotusFreelance Graphics.



Editores gráficos

Se usan para crear ilustraciones y editarlas, como el Paint, Adobe PhotoShop o Adobe Illustrator.

Vaya a la página del curso para ver el interactivo

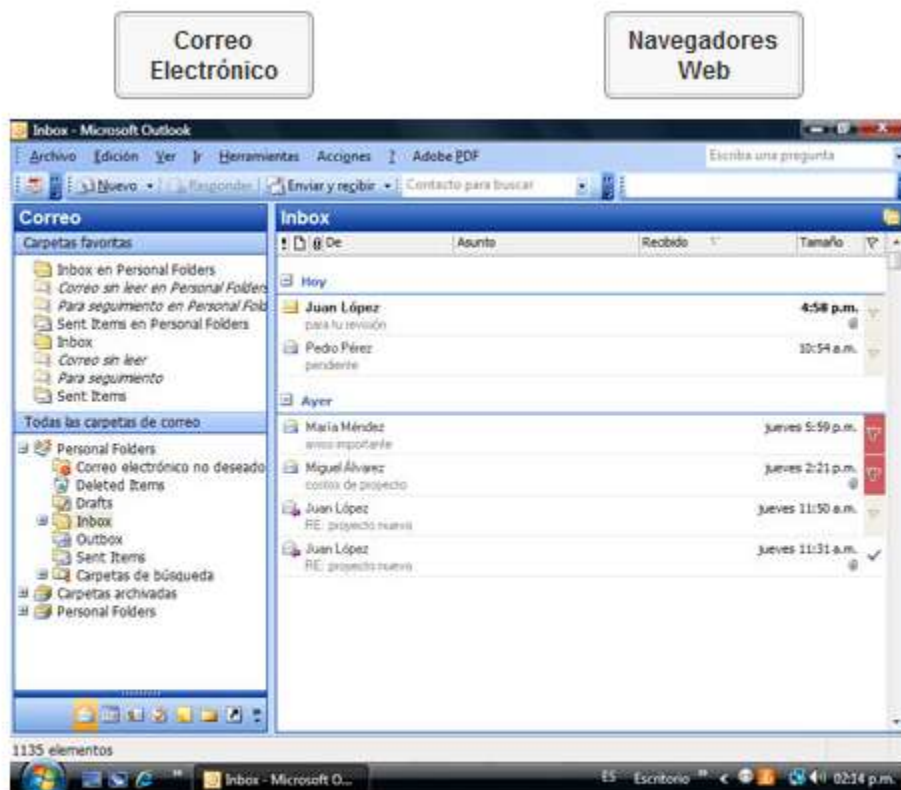


Software de comunicación

Permite que una computadora transmita datos a otra. Para que esta comunicación se pueda llevar a cabo se requiere el software, el equipo de comunicación y una conexión (como una línea de teléfono o Internet de banda ancha).

Los principales software de comunicación son: el Correo electrónico y los Navegadores de web.

Vaya a la página del curso para ver el interactivo



También llamado e-mail, permite enviar y recibir mensajes electrónicos a través de Internet (la red de computadoras más grande del mundo). Como ejemplo tenemos al Outlook, el Hotmail, Yahoo, Gmail, etc.

¡Muy bien! ¿Listo para el siguiente ejercicio?

Vamos a practicar qué software puede utilizar en cada uno de los casos que a continuación se presentan.

El siguiente ejercicio no tiene evaluación, pero le servirá para comprobar lo que ha aprendido.

¡Felicidades! Hemos concluido el Módulo 1

Hasta este momento conocemos qué es una computadora, cuáles son las partes de la computadora y las funciones básicas que emplea para realizar ciertas actividades.

Es importante que practiquemos lo que hemos aprendido, es decir, utilizar los conocimientos que ahora tenemos, como: compartirlos con alguien más, ayudar a quien menos sabe en el tema de la computadora, investigar más información, hacer los ejercicios de este módulo; también si tiene oportunidad de ir a una tienda donde vendan computadoras, sería muy bueno dar una vuelta por el pasillo de las computadoras y conocer las características de los equipos, y repasar lo que ya sabemos.

Recuerde que las características más importantes para tomar una buena decisión de compra son:

- El procesador
- La memoria RAM
- La capacidad del disco duro

En el siguiente módulo analizaremos qué sistema operativo es el adecuado para la computadora y aprenderemos a usar el Windows XP y Vista, que hoy en día son los que se utilizan en el mercado.

Ahora sí, para terminar el módulo le invitamos a contestar la actividad de comprobación. Esta actividad sí tiene ponderación sobre la calificación final.

¿Está listo?

Si considera que todavía no está listo, entonces le recomendamos repasar los temas nuevamente, realizar los ejercicios del módulo, y entonces sí, presentar esta actividad.

Material de apoyo

Ligas de interés

Si desea conocer más acerca de la historia de la computadora, haga clic en las ligas:

- <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/compuhis/>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_computaci%C3%B3n
- <http://www.pchardware.org/historia/index.php>
- <http://www.larevistainformatica.com/GENERACION-COMPUTADORAS.HTML>
- http://www.cad.com.mx/generaciones_de_las_computadoras.htm
- <http://www.lenguajes-de-programacion.com/generaciones-de-las-computadoras.shtml>
- <http://www.revistainterforum.com/espanol/articulos/052702artliter.html>
- http://ciberhabitat.gob.mx/escuela/maestros/tiyescuela/ti_1.htm

Si desea conocer más acerca de los dispositivos de hardware, haga clic en la liga:

- http://www.renuevate.com/teso/descargas/otros_cursos/cursohardware.PDF
- [Monografias.com - Computación/Hardware](#)
- [Hardware](#)
- <http://personal.redestb.es/juanhr/topsec.htm>

Si desea conocer más acerca de las clasificaciones del software, haga clic en la liga:

- <http://www.mitecnologico.com/Main/ClasificacionDelSoftware>
- <http://sistemas8ittg.obolog.com/unidad-4-4-1clasificacion-software-43699>