



TECONOLOGIA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

Prof. Eber Rodríguez



FONDO
NICOLÁS
para la Educación

Los dispositivos periféricos de entrada son todos aquellos dispositivos que permiten introducir datos o información en una computadora para que ésta los procese u ordene.



Características de los dispositivos de entrada

- Permiten ingresar a la computadora información en distintos formatos, como audio, imagen, texto, entre otros.
- Traducen la información que brinda el usuario a datos que son legibles por la computadora.
- Son parte del hardware de la computadora y pueden conectarse de forma inalámbrica o por medio de un cable



- Se van adaptando de acuerdo a los diferentes desarrollos tecnológicos.
- Son indispensables para que el usuario pueda hacer uso de la computadora y son fáciles de usar.



Ejemplos de dispositivos de entrada

Teclado. Es un tablero formado por teclas o botones con letras, números y símbolos. Este dispositivo se conecta a la computadora de forma inalámbrica o mediante un cable (en el caso de las computadoras portátiles, viene incorporado) y permite al usuario ingresar información o ejecutar funciones.



Ratón o mouse. Es un dispositivo que se usa para ingresar información al sistema y que traduce los movimientos que el usuario realiza con el dispositivo a instrucciones concretas. Existen distintos tipos de mouse y el más común tiene forma ovalada y al moverlo se mueve un puntero en la pantalla. Las computadoras portátiles suelen traer incorporado un *touchpad*, que es un panel táctil que cumple la misma función que el mouse.



Micrófono. Es un dispositivo que captura el sonido y lo traduce a impulsos eléctricos que luego pueden ser codificados, almacenados, transmitidos y reproducidos. El micrófono introduce al sistema un mensaje hablado, música o cualquier otro tipo de sonido.



Cámara. Es un dispositivo que captura una imagen, empleando un sistema de lentes y componentes fotosensibles, y luego la digitaliza y transmite al sistema. Estas cámaras pueden tomar fotografías o videos que son transmitidos o reproducidos posteriormente.



Escáner. Es un dispositivo que digitaliza documentos o imágenes y los introduce dentro de la computadora. Luego estos archivos pueden almacenarse, enviarse o editarse.



Lector de código de barras. Es un dispositivo, que puede ser de pistola, de base o de barra, que funciona como un lector óptico que reconoce un código de barras (líneas negras sobre un fondo blanco) en el que está contenida la información de un producto.



Joystick. Es un dispositivo que suele usarse para los videojuegos, que consiste en una palanca que el usuario mueve para ejecutar acciones en la computadora. Su nombre proviene del inglés: *joy* (diversión) y *stick* (barra, palo).



Lápiz óptico. Es un dispositivo con forma de lápiz que se usa en soportes táctiles, como monitores y pantallas, para introducir información al sistema.



Tableta gráfica. Es una base plana digital sobre la que el usuario traza gráficos y dibujos que luego se plasman en la pantalla de la computadora.

