

Componentes de un ordenador

Objetivos

- Comprender el concepto de un sistema informático, sus componentes principales, su funcionamiento y su importancia en el mundo actual.
- Comprender los conceptos básicos de hardware y software, sus diferencias, ejemplos y su importancia en los sistemas informáticos.

Definición de Sistema Informático

Un *sistema informático* es un conjunto de elementos interrelacionados que trabajan juntos para procesar, almacenar y transmitir información de manera automática. Estos elementos incluyen hardware, software, datos y usuarios.

Componentes de un Sistema Informático

Un sistema informático está compuesto por cuatro elementos principales:

Hardware:

- Son los componentes físicos del sistema.
- Ejemplos: CPU, memoria RAM, disco duro, teclado, monitor, impresora.

Software:

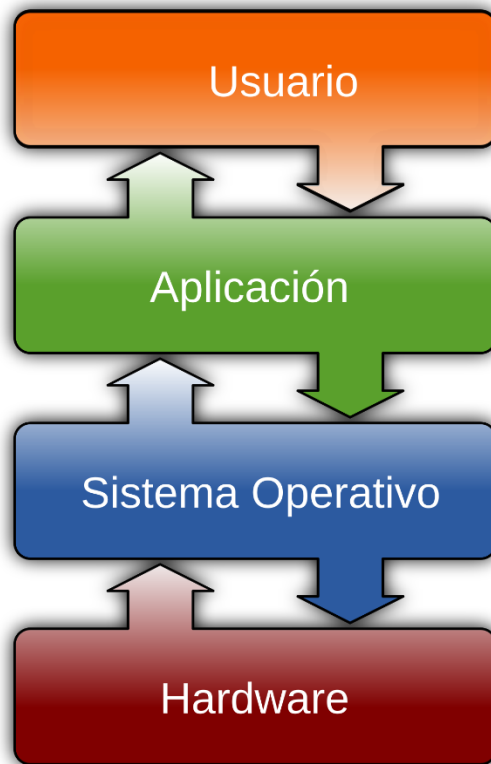
- Son los programas y aplicaciones que permiten al hardware realizar tareas específicas.
- Ejemplos: Sistemas operativos (Windows, Linux), aplicaciones (Word, Excel), navegadores web (Chrome, Firefox).

Datos:

- Es la información que el sistema procesa y almacena.
- Ejemplos: Archivos de texto, imágenes, bases de datos, hojas de cálculo.

Usuarios:

- Son las personas que interactúan con el sistema informático.
- Ejemplos: Programadores, diseñadores, estudiantes, profesionales.



Funcionamiento de un Sistema Informático

El funcionamiento de un sistema informático sigue un flujo básico:

1. Entrada (Input):

- Los datos se introducen en el sistema a través de dispositivos de entrada (teclado, mouse, escáner).

2. Procesamiento:

- La CPU (Unidad Central de Procesamiento) procesa los datos utilizando instrucciones proporcionadas por el software.

3. Almacenamiento:

- Los datos procesados se guardan en dispositivos de almacenamiento (disco duro, SSD, USB).

4. Salida (Output):

- Los resultados se presentan al usuario a través de dispositivos de salida (monitor, impresora, altavoces).

Ejemplos de Sistemas Informáticos

1. Computadora personal (PC):

- Hardware: CPU, monitor, teclado, mouse.
- Software: Windows, Microsoft Office.
- Usuarios: Estudiantes, profesionales.

2. Smartphone:

- Hardware: Pantalla táctil, cámara, procesador.
- Software: Android, iOS, aplicaciones móviles.
- Usuarios: Cualquier persona con un teléfono inteligente.

3. Servidores en la nube:

- Hardware: Servidores físicos en centros de datos.
- Software: Plataformas como Google Drive, AWS.
- Usuarios: Empresas, desarrolladores, usuarios finales.

4. Sistemas embebidos:

- Hardware: Microcontroladores en electrodomésticos o automóviles.
- Software: Firmware especializado.
- Usuarios: Consumidores finales (sin interacción directa).

Importancia de los Sistemas Informáticos

- **Automatización:** Permiten realizar tareas repetitivas de manera eficiente.
- **Comunicación:** Facilitan la conexión entre personas y organizaciones.
- **Almacenamiento y gestión de datos:** Permiten guardar y organizar grandes cantidades de información.
- **Innovación:** Son la base de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, el big data y el internet de las cosas (IoT).

Tendencias Actuales en Sistemas Informáticos

1. Computación en la nube:

- Uso de servidores remotos para almacenar y procesar datos.

2. Inteligencia Artificial (IA):

- Sistemas que pueden aprender y tomar decisiones.

3. Internet de las cosas (IoT):

- Conexión de dispositivos cotidianos a internet (ej: hogares inteligentes).

4. Realidad virtual y aumentada:

- Creación de entornos inmersivos para entretenimiento o educación.

Actividad Práctica

Objetivo: Identificar los componentes de un sistema informático en un caso real.

- Paso 1: Elige un dispositivo electrónico (computadora, smartphone, tablet).
- Paso 2: Identifica su hardware, software, datos y usuarios.
- Paso 3: Describe cómo interactúan estos componentes para realizar una tarea específica (ej: enviar un correo electrónico).
- Paso 4: Presenta tus hallazgos en grupo.

Preguntas para Reflexión

- ¿Cómo ha evolucionado los sistemas informáticos en las últimas décadas?
- ¿Qué pasaría si uno de los componentes de un sistema informático fallara?
- ¿Cómo crees que los sistemas informáticos cambiarán en el futuro?

Definiciones Básicas de Hardware y Software

Hardware

El hardware se refiere a los componentes físicos y tangibles de un sistema informático. Son las partes que puedes tocar, como dispositivos electrónicos, mecánicos y eléctricos que permiten que una computadora funcione.

Software

El software es la parte intangible de un sistema informático. Consiste en programas, aplicaciones y sistemas operativos que dan instrucciones al hardware para realizar tareas específicas. Sin software, el hardware no podría funcionar.

Diferencias entre Hardware y Software

Hardware	Software
Es físico y tangible.	Es intangible (no se puede tocar).
Se desgasta con el tiempo.	No se desgasta, pero puede tener errores o volverse obsoleto.
Ejemplos: teclado, monitor, CPU.	Ejemplos: Windows, Photoshop, Chrome.

Ejemplos de Hardware y Software

Hardware

- Dispositivos de entrada: Teclado, mouse, escáner, micrófono.
- Dispositivos de salida: Monitor, impresora, altavoces.

- Dispositivos de almacenamiento: Disco duro, SSD, USB.
- Componentes internos: CPU, RAM, tarjeta gráfica, placa base.

Software

- Software de sistema: Windows, macOS, Linux (sistemas operativos).
- Software de aplicación: Microsoft Office, Photoshop, navegadores web.
- Software de programación: Python, Java, Visual Studio Code.
- Software de utilidad: Antivirus, herramientas de respaldo.

Clasificación Hardware

Una de las formas de clasificar el hardware es en dos categorías:

- Básico: que abarca el conjunto de componentes indispensables necesarios para otorgar la funcionalidad mínima a una computadora
- Complementario: que, como su nombre indica, es el utilizado para realizar funciones específicas (más allá de las básicas), no estrictamente necesarias para el funcionamiento de la computadora.

Constituyen el hardware básico:

- Medio de entrada de datos
- Unidad central de procesamiento
- La memoria RAM
- Medio de salida de datos
- Un medio de almacenamiento

Los medios de entrada y salida de datos estrictamente indispensables dependen de la aplicación: desde el punto de vista de un usuario común, se debería disponer, al menos, de un teclado y un monitor para entrada y salida de información, respectivamente; pero ello no implica que no pueda haber una computadora (por ejemplo controlando un proceso) en la que no sea necesario teclado ni monitor; bien puede ingresar información y sacar sus datos procesados, por ejemplo, a través de una placa de adquisición/salida de datos.

¿Qué es una computadora?

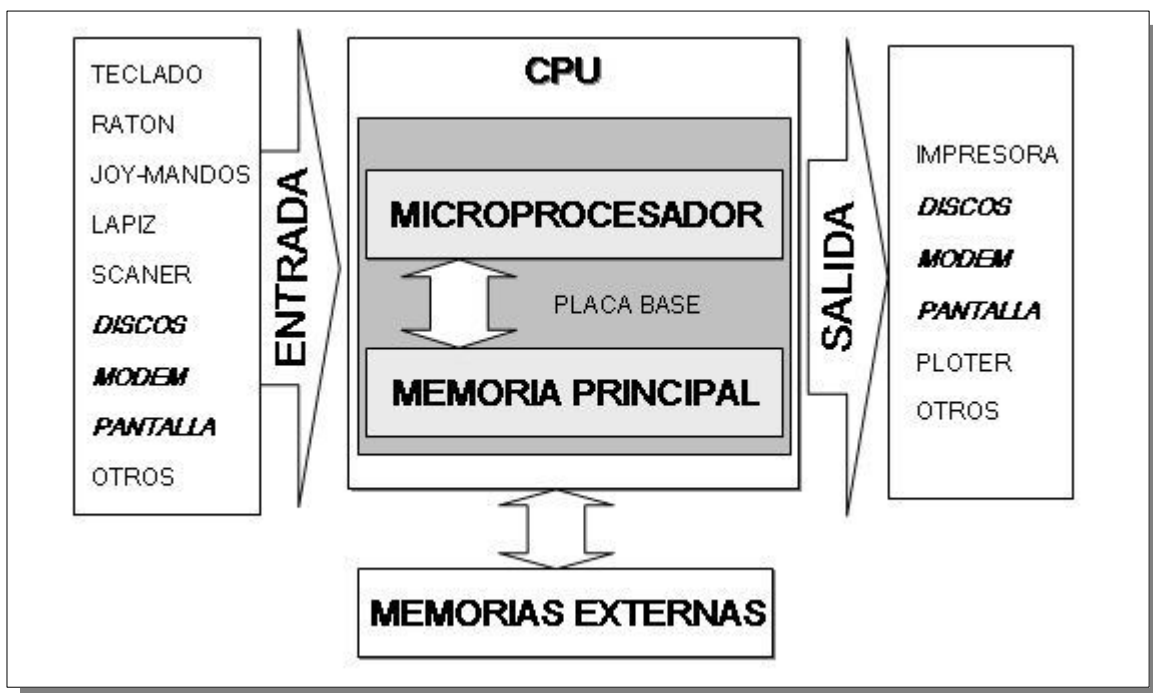
Las computadoras son aparatos electrónicos capaces de interpretar y ejecutar instrucciones programadas y almacenadas en su memoria; consisten básicamente en operaciones aritmético-lógicas y de entrada/salida. Se reciben las entradas (datos), se las procesa y almacena (procesamiento), y finalmente se producen las salidas (resultados del procesamiento). Por ende, todo sistema informático (El sistema informático está compuesto por: sistema operativo, aplicaciones, usuarios y hardware) tiene, al menos, componentes y dispositivos hardware dedicados a alguna de las funciones antedichas; a saber:

- Procesamiento: unidad central de procesamiento
- Almacenamiento: Memorias
- Entrada: Periféricos de entrada (E)
- Salida: Periféricos de salida (S)

- Entrada/Salida: Periféricos mixtos (E/S)

Desde un punto de vista básico y general:

- **Un dispositivo de entrada** es el que provee el medio para permitir el ingreso de información, datos y programas (lectura)
- **Un dispositivo de salida** brinda el medio para registrar la información y datos de salida (escritura)
- **La memoria** otorga la capacidad de almacenamiento, temporal o permanente (almacenamiento)
- **La CPU** provee la capacidad de cálculo y procesamiento de la información ingresada (transformación).
- **Un periférico mixto** es aquél que puede cumplir funciones tanto de entrada como de salida; el ejemplo más típico es el disco rígido (ya que en él se lee y se graba información y datos).



Unidad central de procesamiento

La Unidad Central de Procesamiento, conocida por las siglas en inglés CPU, es el componente fundamental de la computadora, encargado de interpretar y ejecutar instrucciones y de procesar datos. En computadores modernos, la función de la CPU la realiza uno o más microprocesadores. Se conoce como microprocesador a una CPU que es manufacturada como un único circuito integrado.

Las unidades centrales de proceso (CPU) en la forma de un único microprocesador no sólo están presentes en las computadoras personales (PC), sino también en otros tipos de dispositivos que incorporan una cierta capacidad de proceso o "inteligencia electrónica", como pueden ser: controladores de procesos industriales, televisores, automóviles, calculadores, aviones, teléfonos móviles, electrodomésticos, juguetes y muchos más.

Actualmente los diseñadores y fabricantes más populares de microprocesadores de PC son :

- Intel
- AMD
- NVIDIA

y para el mercado de dispositivos móviles y de bajo consumo, los principales son :

- Samsung
- Qualcomm
- Texas Instruments
- MediaTek
- NVIDIA
- Intel.

El microprocesador se monta en la llamada placa base o mother board, sobre un zócalo conocido como zócalo de CPU, que permite las conexiones eléctricas entre los circuitos de la placa y el procesador. Sobre el procesador ajustado a la placa base se fija un disipador térmico de un material con elevada conductividad térmica, que por lo general es de aluminio, y en algunos casos de cobre. Éste es indispensable en los microprocesadores que consumen bastante energía, la cual, en gran parte, es emitida en forma de calor.

Adicionalmente, sobre el disipador se acopla uno o dos ventiladores (raramente más), destinados a forzar la circulación de aire para extraer más rápidamente el calor acumulado por el disipador y originado en el microprocesador. Complementariamente, para evitar daños por efectos térmicos, también se suelen instalar sensores de temperatura del microprocesador y sensores de revoluciones del ventilador, así como sistemas automáticos que controlan la cantidad de revoluciones por unidad de tiempo de estos últimos.

La gran mayoría de los circuitos electrónicos e integrados que componen el hardware del computador van montados en la placa madre.

Placa principal, placa madre o placa base

La placa base, también conocida como placa madre o principal o con los anglicismos motherboard o mainboard, es un gran circuito impreso sobre el que se suelda el chipset, las ranuras de expansión (slots), los zócalos, conectores, diversos integrados, etc. Es el soporte fundamental que aloja y comunica a todos los demás componentes: Procesador, módulos de memoria RAM, tarjetas gráficas, tarjetas de expansión, periféricos de entrada y salida. Para comunicar esos componentes, la placa base posee una serie de buses mediante los cuales se transmiten los datos dentro y hacia afuera del sistema.

La tendencia de integración ha hecho que la placa base se convierta en un elemento que incluye a la mayoría de las funciones básicas (vídeo, audio, red, puertos de varios tipos), funciones que antes se realizaban con tarjetas de expansión. Aunque ello no excluye la capacidad de instalar otras tarjetas adicionales específicas, tales como capturadoras de vídeo, tarjetas de adquisición de datos, etc.

También, la tendencia en los últimos años es eliminar elementos separados en la placa base e integrarlos al microprocesador. En ese sentido actualmente se encuentran sistemas

denominados System on a Chip que consiste en un único circuito integrado que integra varios módulos electrónicos en su interior, tales como un procesador, un controlador de memoria, una GPU, Wi-Fi, Bluetooth, etc. La mejora más notable en esto está en la reducción de tamaño frente a igual funcionalidad con módulos electrónicos separados.

Las principales funciones que presenta una placa base son:

- Conexión física
- Administración, control y distribución de energía eléctrica
- Comunicación de datos
- Temporización
- Sincronismo
- Control y monitoreo

Memoria RAM

La sigla RAM, del inglés Random Access Memory, literalmente significa memoria de acceso aleatorio. El término tiene relación con la característica de presentar iguales tiempos de acceso a cualquiera de sus posiciones (ya sea para lectura o para escritura). Esta particularidad también se conoce como "acceso directo", en contraposición al Acceso secuencial.

La RAM es la memoria utilizada en una computadora para el almacenamiento transitorio y de trabajo (no masivo). En la RAM se almacena temporalmente la información, datos y programas que la Unidad de Procesamiento (CPU) lee, procesa y ejecuta. La memoria RAM es conocida como Memoria principal de la computadora, también como "Central o de Trabajo"; a diferencia de las llamadas memorias auxiliares, secundarias o de almacenamiento masivo (como discos duros, unidades de estado sólido, cintas magnéticas u otras memorias).

Las memorias RAM son, comúnmente, volátiles; lo cual significa que pierden rápidamente su contenido al interrumpir su alimentación eléctrica.

Las más comunes y utilizadas como memoria central son "dinámicas" (DRAM), lo cual significa que tienden a perder sus datos almacenados en breve tiempo (por descarga, aun estando con alimentación eléctrica), por ello necesitan un circuito electrónico específico que se encarga de proveerle el llamado "refresco" (de energía) para mantener su información.

La memoria RAM de un computador se provee de fábrica e instala en lo que se conoce como "módulos". Ellos albergan varios circuitos integrados de memoria DRAM que, conjuntamente, conforman toda la memoria principal.

Memoria RAM dinámica

Es la presentación más común en computadores modernos (computador personal, servidor); son tarjetas de circuito impreso que tienen soldados circuitos integrados de memoria por una o ambas caras, además de otros elementos, tales como resistores y condensadores. Esta tarjeta posee una serie de contactos metálicos (con un recubrimiento de oro) que permite hacer la conexión eléctrica con el bus de memoria del controlador de memoria en la placa base.

Los integrados son de tipo DRAM, memoria denominada "dinámica", en la cual las celdas de memoria son muy sencillas (un transistor y un condensador), permitiendo la fabricación de memorias con gran capacidad (algunos cientos de Megabytes) a un costo relativamente bajo.

Las posiciones de memoria o celdas, están organizadas en matrices y almacenan cada una un bit. Para acceder a ellas se han ideado varios métodos y protocolos cada uno mejorado con el objetivo de acceder a las celdas requeridas de la manera más eficiente posible.

Memorias RAM con tecnologías usadas en la actualidad.

Entre las tecnologías recientes para integrados de memoria DRAM usados en los módulos RAM se encuentran:

- SDR SDRAM: Memoria con un ciclo sencillo de acceso por ciclo de reloj. Actualmente en desuso, fue popular en los equipos basados en el Pentium III y los primeros Pentium 4.
- DDR SDRAM: Memoria con un ciclo doble y acceso anticipado a dos posiciones de memoria consecutivas. Fue popular en equipos basados en los procesadores Pentium 4 y Athlon 64.
- DDR2 SDRAM: Memoria con un ciclo doble y acceso anticipado a cuatro posiciones de memoria consecutivas.
- DDR3 SDRAM: Memoria con un ciclo doble y acceso anticipado a ocho posiciones de memoria consecutivas. Es el tipo de memoria más actual, está reemplazando rápidamente a su predecesora, la DDR2.
- DDR4 SDRAM: Los módulos de memoria DDR4 SDRAM tienen un total de 288 pines DIMM. La velocidad de datos por pin, va de un mínimo de 1,6 GT/s hasta un objetivo máximo inicial de 3,2 GT/s. Las memorias DDR4 SDRAM tienen un mayor rendimiento y menor consumo que las memorias DDR predecesoras. Tienen un gran ancho de banda en comparación con sus versiones anteriores.

Los estándares JEDEC, establecen las características eléctricas y las físicas de los módulos, incluyendo las dimensiones del circuito impreso.

Los estándares usados actualmente son:

- DIMM Con presentaciones de 168 pines (usadas con SDR y otras tecnologías antiguas), 184 pines (usadas con DDR y el obsoleto SIMM) y 240 (para las tecnologías de memoria DDR2 y DDR3).
- SO-DIMM Para computadores portátiles, es una miniaturización de la versión DIMM en cada tecnología. Existen de 144 pines (usadas con SDR), 200 pines (usadas con DDR y DDR2) y 240 pines (para DDR3).
- Memorias RAM especiales
- Hay memorias RAM con características que las hacen particulares, y que normalmente no se utilizan como memoria central de la computadora; entre ellas se puede mencionar:
- SRAM: Siglas de Static Random Access Memory. Es un tipo de memoria más rápida que la DRAM (Dynamic RAM). El término "estática" deriva del hecho que no necesita el refresco de sus datos. Si bien esta RAM no requiere circuito de refresco, ocupa más espacio y utiliza más energía que la DRAM. Este tipo de memoria, debido a su alta velocidad, es usada como memoria caché.

- NVRAM: Siglas de Non-Volatile Random Access Memory. Memoria RAM no volátil (mantiene la información en ausencia de alimentación eléctrica). Hoy en día, la mayoría de memorias NVRAM son memorias flash, muy usadas para teléfonos móviles y reproductores portátiles de MP3.
- VRAM: Siglas de Video Random Access Memory. Es un tipo de memoria RAM que se utiliza en las tarjetas gráficas del computador. La característica particular de esta clase de memoria es que es accesible de forma simultánea por dos dispositivos. Así, es posible que la CPU grave información en ella, al tiempo que se leen los datos que serán visualizados en el Monitor de computadora.

De las anteriores a su vez, hay otros subtipos más.

Periféricos

Se entiende por periférico a las unidades o dispositivos que permiten a la computadora comunicarse con el exterior, esto es, tanto ingresar como exteriorizar información y datos. Los periféricos son los que permiten realizar las operaciones conocidas como de entrada/salida (E/S).

Aunque son estrictamente considerados “accesorios” o no esenciales, muchos de ellos son fundamentales para el funcionamiento adecuado de la computadora moderna; por ejemplo, el teclado, el disco duro y el monitor son elementos actualmente imprescindibles; pero no lo son un escáner o un plóter. Para ilustrar este punto: en los años 80, muchas de las primeras computadoras personales no utilizaban disco duro ni mouse (o ratón), tenían sólo una o dos disqueteras, el teclado y el monitor como únicos periféricos.

- Dispositivos de entrada de información (E)
- Teclado para PC inalámbrico.
- Ratón (Mouse) común alámbrico.

Dispositivos de entrada de información (E)

Son aquellos que permiten el ingreso de información, en general desde alguna fuente externa o por parte del usuario. Los dispositivos de entrada proveen el medio fundamental para transferir hacia la computadora (más propiamente al procesador) información desde alguna fuente, sea local o remota. También permiten cumplir la esencial tarea de leer y cargar en memoria el sistema operativo y las aplicaciones o programas informáticos, los que a su vez ponen operativa la computadora y hacen posible realizar las más diversas tareas.

Entre los periféricos de entrada se puede mencionar: teclado, mouse o ratón, pantallas táctiles (touch screen), escáner, micrófono, cámara web, lectores ópticos de código de barras, Joystick, lectora de CD, DVD o BluRay (solo lectoras), placas de adquisición / conversión de datos, etc.

Pueden considerarse como imprescindibles para el funcionamiento, (de manera como hoy se concibe la informática) al teclado, al ratón y algún dispositivo lector de discos; ya que tan sólo

con ellos el hardware puede ponerse operativo para un usuario. Los otros son más bien accesorios, aunque en la actualidad pueden resultar de tanta necesidad que son considerados parte esencial de todo el sistema.

Dispositivos de salida de información (S)

Son aquellos que permiten emitir o dar salida a la información resultante de las operaciones realizadas por la CPU (procesamiento).

Los dispositivos de salida aportan el medio fundamental para exteriorizar y comunicar la información y datos procesados; ya sea al usuario o bien a otra fuente externa, local o remota.

Los dispositivos más comunes de este grupo son los monitores clásicos (no de pantalla táctil), las impresoras y los altavoces.

Entre los periféricos de salida puede considerarse como imprescindible para el funcionamiento del sistema, al monitor. Otros, aunque accesorios, son sumamente necesarios para un usuario que opere un computador moderno.

Dispositivos mixtos (E/S de información)

Son aquellos dispositivos que pueden operar de ambas formas: tanto de entrada como de salida. Típicamente, se puede mencionar como periféricos mixtos o de entrada/salida a: discos rígidos, disquetes, unidades de cinta magnética, lecto-grabadoras de CD/DVD, discos ZIP, etc. También entran en este rango, con sutil diferencia, otras unidades, tales como: Tarjetas de Memoria flash o unidad de estado sólido, tarjetas de red, módems, tarjetas de captura/salida de vídeo, etc.

Si bien se puede clasificar al pendrive (lápiz de memoria), memoria flash o memoria USB o unidades de estado sólido en la categoría de memorias, normalmente se los utiliza como dispositivos de almacenamiento masivo; siendo todos de categoría Entrada/Salida.

Los dispositivos de almacenamiento masivo también son conocidos como "Memorias Secundarias o Auxiliares". Entre ellos, sin duda, el disco duro ocupa un lugar especial, ya que es el de mayor importancia en la actualidad, en el que se aloja el sistema operativo, todas las aplicaciones, utilitarios, etc. que utiliza el usuario; además de tener la suficiente capacidad para albergar información y datos en grandes volúmenes por tiempo prácticamente indefinido. Los servidores Web, de correo electrónico y de redes con bases de datos, utilizan discos rígidos de grandes capacidades y con una tecnología que les permite trabajar a altas velocidades como SCSI incluyendo también, normalmente, capacidad de redundancia de datos RAID; incluso utilizan tecnologías híbridas: disco rígido y unidad de estado sólido, lo que incrementa notablemente su eficiencia. Las interfaces actuales más usadas en discos duros son: IDE, SATA, SCSI y SAS; y en las unidades de estado sólido son SATA y PCI-Express ya que necesitan grandes anchos de banda.

La pantalla táctil (no el monitor clásico) es un dispositivo que se considera mixto, ya que

además de mostrar información y datos (salida) puede actuar como un dispositivo de entrada, reemplazando, por ejemplo, a algunas funciones del ratón o del teclado.

Hardware gráfico

El hardware gráfico lo constituyen básicamente las tarjetas gráficas. Dichos componentes disponen de su propia memoria y unidad de procesamiento, esta última llamada unidad de procesamiento gráfico (o GPU, siglas en inglés de Graphics Processing Unit). El objetivo básico de la GPU es realizar los cálculos asociados a operaciones gráficas, fundamentalmente en coma flotante, liberando así al procesador principal (CPU) de esa costosa tarea (en tiempo) para que éste pueda efectuar otras funciones en forma más eficiente. Antes de esas tarjetas de vídeo con aceleradores por hardware, era el procesador principal el encargado de construir la imagen mientras la sección de vídeo (sea tarjeta o de la placa base) era simplemente un traductor de las señales binarias a las señales requeridas por el monitor; y buena parte de la memoria principal (RAM) de la computadora también era utilizada para estos fines.

Dentro de esta categoría no se deben omitir los sistemas gráficos integrados (IGP), presentes mayoritariamente en equipos portátiles o en equipos prefabricados (OEM), los cuales generalmente, a diferencia de las tarjetas gráficas, no disponen de una memoria dedicada, utilizando para su función la memoria principal del sistema. La tendencia en los últimos años es integrar los sistemas gráficos dentro del propio procesador central. Los procesadores gráficos integrados (IGP) generalmente son de un rendimiento y consumo notablemente más bajo que las GPU de las tarjetas gráficas dedicadas, no obstante, son más que suficiente para cubrir las necesidades de la mayoría de los usuarios de un PC.

Actualmente se están empezando a utilizar las tarjetas gráficas con propósitos no exclusivamente gráficos, ya que en potencia de cálculo la GPU es superior, más rápida y eficiente que el procesador para operaciones en coma flotante, por ello se está tratando de aprovecharla para propósitos generales, al concepto, relativamente reciente, se le denomina GPGPU (General-Purpose Computing on Graphics Processing Units).

La Ley de Moore establece que cada 18 a 24 meses la cantidad de transistores que puede contener un circuito integrado se logra duplicar; en el caso de los GPU esta tendencia es bastante más notable, duplicando, o aún más, lo indicado en la ley de Moore.

Desde la década de 1990, la evolución en el procesamiento gráfico ha tenido un crecimiento vertiginoso; las actuales animaciones por computadoras y videojuegos eran impensables veinte años atrás.

Relación entre Hardware y Software

El hardware y el software trabajan juntos para que un sistema informático funcione. Por ejemplo:

- Cuando escribes en un teclado (hardware), el sistema operativo (software) procesa la información y la muestra en la pantalla (hardware).
- Un programa de edición de fotos (software) utiliza la tarjeta gráfica (hardware) para

renderizar imágenes rápidamente.

Importancia del Hardware y Software

- **Hardware:** Determina la capacidad y velocidad de procesamiento de una computadora. Sin hardware adecuado, el software no puede funcionar eficientemente.
- **Software:** Permite al hardware realizar tareas específicas. Sin software, el hardware sería inútil.

Tendencias Actuales

- Hardware: Avances en inteligencia artificial (chips especializados), computación cuántica y dispositivos portátiles (wearables).
- Software: Desarrollo de aplicaciones en la nube, inteligencia artificial, machine learning y realidad virtual.

Actividad Práctica

Objetivo: Identificar hardware y software en un sistema informático.

- Paso 1: Observa una computadora o laptop.
- Paso 2: Haz una lista de los componentes de hardware que puedes ver (monitor, teclado, etc.).
- Paso 3: Abre el sistema operativo y enumera tres programas (software) instalados.
- Paso 4: Discute en grupo cómo interactúan el hardware y el software en cada caso.

Preguntas para Reflexión

- ¿Qué pasaría si una computadora no tuviera software?
- ¿Cómo ha evolucionado el hardware en los últimos 10 años?
- ¿Qué tipo de software utilizas diariamente y cómo depende del hardware?