



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Bibliotecología y Archivología

COMPUTADOR COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO

Código: 3108

Departamento	:	Administración
Especialidad	:	Ciclos Profesionales en Bibliotecología y Archivología
Curso	:	Archivología: Séptimo y Octavo Semestre Bibliotecología: Séptimo, Octavo y Décimo Semestre
Prelación	:	Sin prelación
Tipo de asignatura	:	Taller
Número de créditos	:	4
Número de horas semanales	:	4
Profesor que dicta la materia	:	Marcela García

JUSTIFICACIÓN

Los avances tecnológicos en el área de los sistemas de computación han permitido en la corta historia de la informática, la disminución de los costos y el aumento en el rendimiento y la capacidad de los computadores. Los avances en el hardware han facilitado a los programadores crear programas de gran utilidad, por ello, cada día surgen nuevos dispositivos como PDAs, teléfonos móviles, tarjetas inteligentes, etc., que debido a su naturaleza y su bajo costo cuentan con recursos de cómputo, almacenamiento y presentación que significan un gran cúmulo de bondades aplicada tanto a la comunicación, como a los negocios, por ello es que para aprovechar todas las prestaciones del computador se hace necesario un adecuado conocimiento de su arquitectura y funcionamiento, así como de la interacción de sus componentes.

Los computadores actuales no tienen en su interior mecanismos o ruedas con dientes, sino un laberinto microscópico de transistores que reaccionan ante los impulsos eléctricos que pasan por sus circuitos y que tienen solo dos posiciones, que corresponden a las cifras empleadas por el sistema binario, ceros y unos. Si bien las instrucciones en las primeras máquinas debían ser ingresadas en ceros y unos, los computadores actuales son capaces de transformar las palabras, números e instrucciones que ingresamos a bits -dígitos binarios.

Las computadoras son verdaderamente importantes porque introduce un cambio cualitativo, tanto en la organización como en el desarrollo del trabajo y el ocio. Y no por lo que es, sino por lo que hace. Si hoy en día las computadoras realizan muchas cosas se puede decir que en un futuro realizara todo o casi todo. Ésta totalidad no es absoluta porque las aplicaciones informáticas no están necesariamente limitadas por la esencia material de la computadora, sino por el propio hombre.

El presente taller permitirá a los asistentes, reconocer las partes componentes de un microcomputador, vinculando su utilidad, características e importancia social, al trabajos de los profesionales de la información en bibliotecas, archivos, museos y centros de documentación e información.



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Bibliotecología y Archivología

Su contenido está redactado con un lenguaje sencillo, y con imágenes gráficas que te permitan adquirir conocimientos, y a la misma vez adquirir cierta destreza. Sácale el mayor provecho al uso del computador, y a otros equipos tecnológicos modernos, relacionados directa e indirectamente con la computación.

OBJETIVO GENERAL

- ❖ Conocer la historia y evolución del computador, establecer la importancia del uso de computadoras en las sociedad actual y las unidades, servicios y sistemas de información e identificar las partes componentes (hardware y software) de una computadora

CONTENIDO PROGRAMÁTICO

1. ¿Qué es un computador?

2. Historia de las computadoras

- 2.1. Primera Generación (1946 – 1959)
- 2.2. Segunda Generación (1959 - 1964)
- 2.3. Tercera Generación (1965 - 1971)
- 2.4. Cuarta Generación (1972)

3. Clasificación de las computadoras.

- 3.1. Computadora central
- 3.2. Microcomputadora.
- 3.3. PC.

4. Utilización de las computadoras en el sector información

5. Funciones básicas de una computadora

- 5.1. Entrada
- 5.2. Proceso
- 5.3. Salida

6. Elementos periféricos de entrada y salida

7. Unidad Central de Procesamiento (CPU)

- 7.1. Funciones
- 7.2. Partes
 - 7.2.1. Unidad aritmética lógica
 - 7.2.2. Unidad de control
 - 7.2.3. Memoria
 - 7.2.1.1. Memoria de acceso al azar (RAM)
 - 7.2.1.2. Memoria de lectura (ROM)
 - 7.2.1.3. Memoria auxiliar
 - 7.2.1.4. Unidades de medida de la memoria (Bit, Byte, Kilobyte, Megabyte, Gigabyte, Terabyte)

8. Hardware

- 8.1. Definición



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Bibliotecología y Archivología

- 8.2. Teclado
- 8.3. Monitor
- 8.4. Impresoras
- 8.5. Discos duros

9. Software

- 9.1. Definición
- 9.2. Los programas y aplicaciones
- 9.3. Los sistemas operativos
- 9.4. Los lenguajes de programación

10. Las bases de datos

- 10.1. Definición
- 10.2. Tipo de bases de datos
- 10.3. Sistemas de gestión de bases de datos

11. Las redes de computadoras

- 11.1. Definición
- 11.2. Topologías
- 11.3. Medios de transmisión
- 11.4. Redes de área local
- 11.5. Redes de área amplia
- 11.6. Internet-Intranet

METODOLOGÍAS O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Se utilizará un modelo pedagógico sustentado en la capacidad de los estudiantes de aprender a resolver problemas reales a partir de los conocimientos teóricos y vivencias expuestas por el profesor, en un ambiente didáctico que incite la participación activa y la elaboración práctica-creativa de los trabajos asignados.

En este sentido, las sesiones contemplarán exposiciones del profesor, actividades de discusión, intercambio de ideas y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos a fin de verificar el logro de los objetivos de la materia. Se incluye la realización de lecturas, la elaboración de trabajos, la exposición de temas por parte del estudiante y la realización de pruebas escritas.

EVALUACIÓN

- ❖ Se evaluarán exposiciones orales realizadas por los estudiantes
- ❖ Se realizará un examen de verificación de conocimientos
- ❖ Se aplicarán instrumentos evaluativos en las prácticas de reconocimiento y utilización de las partes componentes de un computador
- ❖ Se evaluará un trabajo final de la materia

BIBLIOGRAFÍA

1. Alcalde E., García J. , (1993). "Introducción a la Teleinformática". McGraw-Hill.
2. Prieto A., Lloris A., Torres J.C. (2002). Introducción a la Informática. McGraw Hill.
3. Behrouz A. Forouzan (2003). Foundations of computer science. Thomson Brooks/Cole.



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Bibliotecología y Archivología

4. Sallings W. (1996). Organización y Arquitectura de Computadores. Prentice Hall.
5. Sallings W. (1997). Comunicaciones y Redes de Computadores". Prentice Hall.
6. Cassel D. (1994). Computer Essentials", Prentice Hall.
7. Comer E.C. (1991). Internetworking with TCP/IP. Vol. III. Prentice Hall Int.
8. Date C.J. (1993). Introducción a los Sistemas de Bases de Datos". Addison Wesley.
9. Bishop P. (1991). Conceptos de Informática. Anaya Multimedia,
10. Cortés M.Á. (2003). Introducción a la Informática (edición 2004) (colección Guías Visuales). Anaya multimedia,
11. · Costa C. (1995). Introducción a la Informática Documental. Síntesis.
12. Flynn I., McHoes A.M. (2001). Sistemas Operativos. Thomson.
13. Gonzalez C., (2001). Informática", McGraw Hill,
14. Microsoft Corporation (2003). Diccionario de Informática e Internet. Edición Rústica. McGraw Hill,
15. Norton P. (2001). Introducción a la Computación (tercera edición)", McGraw Hill.
16. · Palmer M.J. (2000). Redes Informáticas. Paraninfo.
17. · Parsons J.J., Oja D. (1996). Conceptos de Computación, Thomson
18. · Peña R., Baeza-Yates R., Rodríguez J.V. (2002). Gestión Digital de la Información: De bits a bibliotecas digitales y la web. RA-MA Editorial,
19. Plasencia Z. (2003). "Introducción a la Informática (edición 2003) (colección Guías Prácticas). Anaya multimedia.