



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN
PÚBLICA

SEP

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR



PROGRAMA DE ESTUDIO

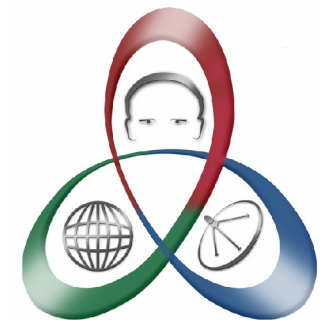
Técnico en Informática

Modulo V

Ensamble, mantenimiento de equipo de cómputo y sistemas operativos

Submódulo I

Ensamblar y configurar el equipo de cómputo según las especificaciones del fabricante



Noviembre, 2005

Reforma Curricular del Bachillerato Tecnológico Estructura y Programas de Estudio de la Carrera de Técnico en Informática

Profesores que elaboraron la estructura y programas de estudio de la carrera de técnico en: Informática

NOMBRE	ESTADO
Sonia Patricia Ramos Saucedo	Coahuila
Wendy Ramírez Palacios	Guerrero
Sergio Anonales Figueroa	Morelos
Miguel Ángel Aguilar Ángeles	Oaxaca
Javier Sánchez Pérez	Chihuahua
Víctor Gabriel Puc Ibarra	Yucatán
Flor Aldama Nieblas	Sonora
Artemio Lemus Ruiz	Michoacán
Héctor Ortiz Cisneros	Durango
Ricardo Montoya Cruz	San Luis Potosí
Ilych Antonio Ramos Guardado	Nayarit

Coordinadores de Diseño:

NOMBRE	ESTADO
Ismael Enrique Lee Cong	Quintana Roo
José Ramos Archundia	Morelos
María Lina Sánchez Rama	Morelos

Coordinador del Componente de Formación Profesional:

NOMBRE
Espiridión Licea Pérez.

Directorio

Dr. Reyes S. Tamez Guerra
Secretario de Educación Pública

Dra. Yolóxochitl Bustamante Diez
Subsecretaria de Educación Media Superior

Ing. Lorenzo Vela Peña
Director General de Educación Tecnológica Industrial

Mtro. Roberto Lagarda Lagarda
Coordinador Nacional de Organismos Descentralizados Estatales de CECyTEs

Lic. Elena Karakowsky Kleyman
Responsable de Desarrollo Académico de los CECyTEs

Mensaje para los Maestros

El Modelo de la Educación Media Superior Tecnológica comprende y alienta continuamente un proceso de formación humana en todas las etapas de la vida, a la vez que faculta para responder por nuestros egresados como seres sociales, transformadores, con destrezas adquiridas, creatividad, claridad de criterio y solidaridad. Así mismo, se busca una mayor flexibilidad para el tránsito dentro del sistema bachillerato tecnológico e impulsar las oportunidades de calidad y pertinencia de los procesos educativos que se desarrollan al interior de los planteles, en vinculación estrecha con el medio social.

El presente programa tiene el propósito de orientar el trabajo docente en el componente de formación profesional siguiendo una estructura modular, ya que cada módulo se divide en submódulos, los cuales especifican lo que el alumno será capaz de realizar al término de cada uno en sitios de inserción laboral.

Los módulos de formación profesional se elaboraron de acuerdo con los lineamientos establecidos por la Coordinación Nacional de los CECyTEs, en trabajos colegiados con docentes que cuentan con experiencia en el diseño y operación de programas de educación basada en competencias.

En cada submódulo se presenta el desarrollo didáctico, considerando los resultados de aprendizaje a lograr, las competencias a desarrollar, las estrategias de aprendizaje, los recursos y materiales de apoyo, los criterios y las evidencias para realizar la evaluación.

En los resultados de aprendizaje y sitios de inserción laboral de cada módulo se presenta lo que el alumno será capaz de hacer (los aprendizajes demostrados a través de competencias) y el área en donde podrá laborar.

En las estrategias de aprendizaje se consideran:

El encuadre grupal: proporciona al alumno la información relacionada con los contenidos y competencias a desarrollar, así como los criterios para la evaluación de competencias.

La relación con el entorno: son actividades que contextualizan el escenario y sitios de inserción donde el alumno desarrollará la función laboral.

El desarrollo de las esferas de competencia: son actividades de solución de problemas, demostración de procedimientos técnicos, búsqueda de información con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, investigación de campo y bibliográfica, aplicación de evaluaciones formativas y realimentación.

El cierre del submódulo: son actividades que sintetizan y realimentan el proceso de aprendizaje, además de evaluar las competencias adquiridas.

Los recursos materiales de apoyo: son los medios necesarios para desarrollar y ejercitar la competencia.

La evaluación de las competencias: proceso mediante el cual se verifica el aprendizaje de acuerdo a los resultados de evaluación a través de las evidencias de conocimiento, desempeño o producto.

En la evaluación de competencias se consideran:

Las evidencias por desempeño: son las habilidades y destrezas que el alumno deberá demostrar al realizar una actividad relacionada con un resultado de aprendizaje o competencia a desarrollar.

Las evidencias por producto: son los productos tangibles que el alumno deberá entregar, como resultado de una actividad relacionada con una competencia a desarrollar.

Las evidencias de conocimiento: son los aprendizajes que manifiestan los alumnos, producto de la aplicación de un instrumento de evaluación.

Las evidencias de actitudes: son los valores, actitudes y hábitos que el alumno manifiesta al desarrollar una actividad.

Las Fuentes de Información: es una lista que constituye el acervo básico de consulta para el desarrollo de los contenidos del submódulo.

El glosario: es la lista de palabras técnicas con su respectiva definición.

Cada docente podrá establecer las actividades complementarias para lograr los resultados de aprendizaje de acuerdo con su experiencia, así como sugerencias y/o recomendaciones para la operación del programa.

Contenido

I. Estructura de la Carrera

- Justificación de la Carrera
- Estructura Curricular del Bachillerato Tecnológico
- Propósito de la carrera
- Perfil profesional de la carrera
- Módulos y submódulos por semestre
- Resultados de aprendizajes y sitios de inserción de los módulos

II. Programas de Estudio

- Nombre del módulo
- Nombre del submódulo y duración
- Resultado de aprendizaje del submódulo
- Competencias a desarrollar
- Estrategias de aprendizaje
 - A) Encuadre grupal
 - B) Relación con el entorno
 - C) Desarrollo de las esferas de competencia
 - D) Cierre del submódulo
 - E) Recursos materiales de apoyo
- Evaluación de competencias

III. Fuentes de Información

IV. Glosario

Justificación de la carrera

Los rápidos cambios que están ocurriendo en los diferentes campos de la ciencia, de la tecnología y el estar inmersos en la sociedad del conocimiento, han generado el requerimiento ineludible de modificar la estructura curricular de los programas educativos para orientarlos hacia el aprendizaje, la educación basada en competencias, el desarrollo de habilidades de pensamiento, el trabajo en equipo y la utilización de criterios profesionales, procedimientos e instrumentos de evaluación de los aprendizajes y competencias.

La educación tecnológica en el nivel medio superior tiene como objetivo formar y capacitar a los estudiantes en la práctica de los conocimientos técnicos que respondan a las actuales necesidades del sector productivo y social.

En este sentido, la finalidad del Técnico en Informática es cubrir el perfil para que los alumnos puedan desarrollar las habilidades y competencias en el manejo de la información y control de sistemas de cómputo de cualquier organización, fortaleciendo la formación integral de los alumnos, garantizando un sitio de inserción laboral.

COORDINACIÓN DE ORGANISMOS DESCENTRALIZADOS ESTATALES DE CECyTEs

Estructura Curricular del Bachillerato Tecnológico en Informática Clave - TINF-04

1er. Semestre	2o. Semestre	3er. Semestre	4o. Semestre	5o. Semestre	6o. Semestre
Álgebra 4 horas	Geometría y Trigonometría 4 horas	Geometría Analítica 4 horas	Cálculo 4 horas	Probabilidad y Estadística 5 horas	Matemática Aplicada 5 horas
Inglés I 3 horas	Inglés II 3 horas	Inglés III 3 horas	Inglés IV 3 horas	Inglés V 5 horas	Optativa 5 horas
Química I 4 horas	Química II 4 horas	Biología 4 horas	Física I 4 horas	Física II 4 horas	Asignatura específica del área propedéutica correspondiente (1) 5 horas
Tecnologías de la Información y la Comunicación 3 horas	Lectura, Expresión Oral y Escrita II 4 horas	Ciencia, Tecnología, Sociedad y Valores II 4 horas	Ecología 4 horas	Ciencia, Tecnología, Sociedad y Valores III 4 horas	Asignatura específica del área propedéutica correspondiente (2) 5 horas
Ciencia, Tecnología, Sociedad y Valores I 4 horas	Módulo I Documentos electrónicos 17 horas	Módulo II Software de diseño 17 horas	Módulo III Sistemas básicos de información 17 horas	Módulo IV Redes de área local 12 horas	Módulo V Ensamble, mantenimiento de equipo de cómputo y sistemas operativos 12 horas
Lectura, Expresión Oral y Escrita I 4 horas					
COMPONENTE DE FORMACIÓN BÁSICA 1, 200 HORAS		COMPONENTE DE FORMACIÓN PROPEDEÚTICA 480 HORAS		COMPONENTE DE FORMACIÓN PROFESIONAL 1, 200 HORAS	

Área Físico – Matemáticas	Área Económico – Administrativas	Área Químico – Biológicas
Temas de Física (1)	Administración (1)	Bioquímica (1)
Dibujo Técnico (2)	Economía (2)	Biología Contemporánea (2)

Estructura de la Carrera de Técnico en Informática

Propósito de la Carrera:

Al término de la carrera el alumno será capaz de elaborar documentos electrónicos, manipular sistemas operativos, optimizar los recursos de su área de trabajo, configurar redes de computadoras de área local (LAN), realizar programas y desarrollar sistemas de información, diseñar páginas Web, ensamblar y dar mantenimiento al equipo de cómputo de acuerdo a los requerimientos del sector productivo e Instituciones del nivel superior.

Perfil Profesional:

Al término de la carrera el egresado podrá laborar en áreas donde se operen computadoras, manipule hardware y software, tales como: empresas públicas y privadas, instituciones educativas, industrias, autoempleo y PyMEs.

Módulos y Submódulos de la carrera de Técnico en Informática

	Módulos	Submódulos	Duración		
			Horas semana	Total	
Semestre	2°	I.-Documentos electrónicos	I.-Elaborar documentos de texto y presentaciones gráficas mediante aplicaciones de cómputo.	7	272 Horas
			II.-Elaborar hojas de cálculo mediante aplicaciones de cómputo.	6	
			III.-Operar el sistema operativo y las utilerías para el manejo de aplicaciones preservando el equipo de cómputo, insumos, información y lugar de trabajo.	4	
	3°	II.-Software de diseño	I.-Aplicar las herramientas de software de diseño para el manejo de gráficos.	6	272 Horas
			II.-Generar animación con aplicaciones multimedia.	6	
			III.-Elaborar páginas Web utilizando las aplicaciones actuales.	5	
	4°	III.-Sistemas básicos de información	I.-Aplicar los principios de programación para la elaboración de programas estructurados.	6	272 Horas
			II.-Utilizar un manejador de base de datos para la administración de la información.	5	
			III.-Elaborar sistemas de información mediante un lenguaje de programación visual.	6	
	5°	IV.-Redes de área local	I.-Instalar y configurar los elementos en una red de área local.	7	192 Horas
			II.-Administrar los recursos de una red.	5	
	6°	V.-Ensamble, mantenimiento de equipo de cómputo y sistemas operativos	I.-Ensamblar y configurar el equipo de cómputo según las especificaciones del fabricante.	6	192 Horas
			II.-Aplicar mantenimiento preventivo y correctivo al equipo de cómputo.	6	

Resultados de Aprendizaje y Sitios de Inserción

Resultados de Aprendizaje	Sitios de Inserción
<p>Módulo I. Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar documentos de textos, hojas de cálculo, presentaciones gráficas mediante el empleo de características avanzadas de la aplicación de cómputo. • Operar el sistema operativo y las utilerías para el manejo de aplicaciones de oficina. • Preservar el equipo de cómputo, insumos, información y el lugar de trabajo. 	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>La creación de documentos electrónicos, preservando el equipo de computo, insumos y el lugar de trabajo, en las áreas administrativas, contables, comerciales, así como centros de cómputo, cibercafés, instituciones educativas, bancos, oficinas públicas y privadas, supermercados, cines, restaurantes, hoteles, etc.</p>
<p>Módulo II. Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar gráficos mediante aplicaciones de cómputo. • Elaborar animaciones interactivas de aplicación general y específica en un ambiente multimedia. • Crear páginas Web. 	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>Áreas donde se diseñen animaciones multimedia y donde se desarrollen páginas Web utilizando diseños gráficos, como son: empresas de publicidad, de comunicación, imprentas, oficinas de servicios públicos y privados e instituciones educativas y autoempleo.</p>
<p>Módulo III. Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar algoritmos para computadoras. • Realizar programas en lenguaje de programación estructurado. • Manipular la estructura y contenido de una base datos de acuerdo a los requerimientos del usuario. • Realizar sistemas de información mediante un lenguaje de programación visual implementando una base de datos. 	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>Áreas donde se desarrollen programas para computadoras y se implanten sistemas de información, como son: centros de cómputo, oficinas de servicios públicos y privados e instituciones educativas y autoempleo.</p>
<p>Módulo IV. Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y actualizar la estructura lógica de una red local. • Configurar redes de computadoras de área local. • Administrar los recursos de una red a través de un sistema operativo. 	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>Áreas donde se operen redes de computadoras de área local, como son: cibercafés, centros de cómputo, oficinas de servicios públicos y privados e instituciones educativas y autoempleo.</p>

Resultados de Aprendizaje	Sitios de Inserción
<p>Módulo V. Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ensamblar equipos de cómputo.• Realizar mantenimiento preventivo y correctivo de equipos de cómputo.	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>Áreas donde se ensamble y opere equipo de cómputo, aplique mantenimiento a equipos y sistemas operativos, como son: cibercafés, instituciones educativas, laboratorios de cómputo, comercios, entre otros.</p>

Programas de Estudio

Datos Generales	Módulo V	Ensamble, mantenimiento de equipo de cómputo y sistemas operativos.	Duración	192 Horas
	Submódulo I	Ensamblar y configurar el equipo de cómputo según las especificaciones del fabricante.	Duración	6 hrs/sem
	Resultado de Aprendizaje	Al término del submódulo el alumno será capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • Ensamblar un equipo de cómputo. • Configurar el equipo de cómputo, programas de aplicación y utilerías del sistema. 		
	Competencias a Desarrollar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar los componentes de hardware a ensamblar. 2. Configurar dispositivos. 3. Instalar el sistema operativo y el software de aplicación. 4. Instalar utilerías. 		

Estrategia de Aprendizaje

A) Encuadre grupal:

A través de una exposición el docente deberá:

- Aplica técnicas de integración grupal.
- Informar sobre el propósito y perfil de la carrera.
- Contextualizar el submódulo con respecto al módulo al que pertenece y a la carrera.
- Presentar el submódulo.
- Informar los contenidos del submódulo.
- Informar los resultados de aprendizaje.
- Informar sobre las competencias a desarrollar.
- Informar sobre las evidencias de desempeño y producto esperadas.
- Informar sobre las técnicas e instrumentos de evaluación.
- Realizar una actividad para asegurarse de la comprensión de los puntos expuestos.

Estrategia de Aprendizaje

B) Relación con el entorno:

- Visitar a empresas comerciales de la región donde se ensamble equipos de cómputo.
- Realizar una plática acerca del ensamblado de PC's por una persona especializada en el área.
- Se desarrollan las competencias y sus posibles sitios de inserción laboral.

C) Desarrollo de las esferas de competencia:

1. Seleccionar los componentes de hardware a ensamblar.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

Habilidades y destrezas para:

- Elegir los componentes de hardware.
- Manejar el kit de herramientas.
- Seleccionar tarjeta madre.
- Seleccionar gabinete.
- Seleccionar disco fijo.
- Seleccionar memoria RAM.
- Seleccionar periféricos.

Conocimientos sobre:

- Software de configuración.
- Periféricos de entrada.
- Periféricos de salida.
- Dispositivos de almacenamiento.
- Arquitectura de computadoras.
- Kit de herramientas.
- Manuales del fabricante.
- Medidas de seguridad e higiene.
- Inglés técnico.

Estrategia de Aprendizaje

Actitudes:

- Orden

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Seleccionar los componentes de hardware a ensamblar.

2. Configurar dispositivos.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

Habilidades y destrezas para:

- Seleccionar controladores.
- Instalar controladores.

Conocimientos sobre:

- Manuales del fabricante.
- Internet.
- Controladores.
- Compatibilidad de hardware.

Actitudes:

- Orden

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Configurar dispositivos.

Estrategia de Aprendizaje

3. Instalar el sistema operativo y el software de aplicación.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

Habilidades y destrezas para:

- Configurar el BIOS.
- Configurar secuencia de arranque.
- Crear un disco de arranque de sistema.
- Formatear dispositivos de almacenamiento.
- Particionar el disco fijo.
- Manipular el sistema operativo.
- Instalar Microsoft Office.
- Instalar Openoffice.

Conocimientos sobre:

- Manejo del BIOS.
- Sistema operativo.
- Tipos de archivos de configuración.
- Compatibilidad de hardware.

Actitudes:

- Orden

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Instalar el sistema operativo y el software de aplicación.

Estrategia de Aprendizaje

4. Instalar utilerías

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

Habilidades y destrezas para:

- Seleccionar el software tomando en cuenta las necesidades.
- Instalar compresores.
- Instalar software de reproducción multimedia.
- Instalar software libre (acrobat reader, ad-aware, Eudora, etc.).
- Instalar software comercial.
- Instalar antivirus.

Conocimientos sobre:

- Internet
- Compresores
- Panel de control de Windows
- Virus
- Antivirus

Actitudes:

- Orden

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Instalar utilerías.

Estrategia de Aprendizaje

D) Cierre del submódulo:

- El docente diseñará una actividad que integre las competencias desarrolladas en el submódulo donde se manifieste la ejecución de la función laboral.
- El docente realimentará a los alumnos sobre las fallas y desviaciones observadas en la actividad integradora.

E) Recursos materiales de apoyo:

- Computadora con acceso a Internet.
- Computadoras para la practica de ensamblado, partición, formateo e instalación del software.
- Kit de herramientas.
- Disquetes.
- Manuales de instalación.
- Discos del Software de aplicación.
- Discos del Sistema operativo Windows.

Evaluación de Competencias

Actividad: El alumno ensamblará y configurará un equipo de cómputo siguiendo las especificaciones del fabricante verificado por el docente.

Evidencias por desempeño 20%:

1. Los componentes de hardware a ensamblar seleccionados.
2. Los dispositivos configurados.
3. El sistema operativo y software de aplicación instalados.
4. Las utilerías instaladas.

Evidencias por producto 70%:

1. Los componentes de hardware a ensamblar seleccionados.
2. Los dispositivos configurados.
3. El sistema operativo y software de aplicación Instalados.
4. Las utilerías instaladas.

Evidencias de conocimiento 0%:

Evidencias de actitudes 10%:

Orden:

Evidencia por desempeño

1. Los componentes de hardware a ensamblar seleccionados.
2. Los dispositivos configurados.
3. El sistema operativo y software de aplicación Instalados.
4. Las utilerías Instaladas.

Evidencia por producto

1. Los componentes de hardware a ensamblar seleccionados.
2. Los dispositivos configurados.
3. El sistema operativo y software de aplicación Instalados.
4. Las utilerías Instaladas.

Fuentes de Información

Boyce Jim (1994). *Conserve Viva su PC!* México D.F. Editorial Prentice Hall. Edición especial.

Parra Reynaga, Leopoldo (2004). *Reparación y ensamblado de Computadoras*, México. Editorial Computación Aplicada.

<http://www.unav.es>

<http://www.aulaclic.com>

<http://www.elrincondelvago.com>

<http://www.monografias.com>

Glosario

BIOS (BASIC INPUT/OUTPUT SYSTEM): Pequeño segmento de software incorporado a la tarjeta madre, que sirve como interfaz entre el hardware de una PC y su sistema operativo.

BUS DE DIRECCIONES: Determina de forma precisa el dispositivo al que se están enviando ciertos datos.

CHIPSET: Conjunto de circuitos integrados que se encargan de la comunicación entre el microprocesador y sus elementos auxiliares (memoria, tarjeta de video, ranuras PCI, etc.).

CPU (UNIDAD CENTRAL DE PROCESO): Circuito integrado capaz de realizar cálculos y operaciones complejas con datos numéricos.

CTBIOS: Programa de prueba que permite obtener importante información sobre el sistema, sin necesidad de abrir su gabinete.

BUSES DE EXPANSIÓN: Ranuras en que se conectan diversas tarjetas de equipo periférico, como módem, tarjeta de red, etc.

DISCO SISTEMA: Disquete, CD o disco duro que contiene los archivos necesarios para que el sistema operativo pueda arrancarse.

DISQUETE DE ARRANQUE: Disquete en que se graban los archivos e instrucciones necesarias para que una computadora pueda cargar el sistema operativo y comenzar entonces a trabajar. Muy útil para labores de diagnóstico y prueba.

GB (Gigabyte): Unidad de medida que representa mil millones de bytes.

GHz: Gigahertz o miles de millones de ciclos por segundo. Unidad de medida de la velocidad de los modernos microprocesadores.

I/O (Entrada/Salida): Se llama así a un elemento que sirve tanto para la introducción como para la expedición de datos. Los dispositivos más conocidos de este tipo, son los puertos I/O (seriales, paralelos, USB, etc.).

PCI (Interconexión de Componentes Periféricos): Ranura de expansión ampliamente utilizada en la plataforma PC. Permite un intercambio de palabras de 32 bits, a una velocidad máxima de 33MHz (133MB/s de velocidad máxima).

MP3: Formato de almacenamiento de información de audio.

Glosario

RAM (MEMORIA DE ACCESO ALEATORIO): Es el principal medio de almacenamiento de información temporal del microprocesador, de donde obtiene todos los datos que necesita para trabajar.

REGISTROS: Bloques de memoria de muy rápido acceso, que trabajan estrechamente con el microprocesador. Para hacer cualquier operación, este circuito debe colocar primero los datos en uno o más de sus registros; y de ahí, pasan a la Unidad Aritmética-Lógica.

SETUP: Pequeño programa de configuración, asociado al BIOS, que permite al Sistema Operativo comunicarse de forma eficiente con el hardware de la computadora.

SOCKET: Zócalo o receptáculo donde se conecta un circuito integrado, como el microprocesador.

SHAREWARE: Concepto de distribución de software, en el que el usuario tiene derecho a probar la aplicación por un cierto periodo de tiempo; y la adquiere, sólo si está satisfecho con su desempeño.

USB (BUS SERIE UNIVERSAL): Nuevo método de comunicación entre una computadora y sus elementos periféricos, como impresoras, escáneres, cámaras digitales, e incluso el teclado y el ratón. Combina una velocidad muy alta con una gran flexibilidad, que permiten al usuario conectar varios dispositivos a un mismo puerto.

DEFRAGMENTACIÓN: Organizar la información física y lógica almacenada en el disco duro.

COOKIES: (traducción literal: pequeño tesoro) Mecanismo de conexiones por parte del servidor, usado para almacenar y recuperar información en el cliente.

DEPURACIÓN: Busca y eliminar errores de archivos.

VACUNA: Es un programa que se utiliza para corregir los daños provocados por los virus.

Glosario

FORMATEAR: Proceso por el que se adapta la superficie magnética de un disco para aceptar la información bajo un sistema operativo determinado.

PERIFÉRICOS: Las unidades conectadas a la CPU: de entrada, de salida, y de almacenamiento.

PLACA MADRE O PLACA BASE: Placa electrónica donde está ubicado el microprocesador y que da soporte a los principales elementos del ordenador.

SOFTWARE ANTIVIRUS: Una herramienta que examina un sistema o una red en busca de virus y elimina los que encuentre.

VIRUS: Un programa que puede "infectar" o "contaminar" otros programas al modificarlos para incluir una copia de si mismo. El código viral es típicamente malicioso y perjudicial para la integridad de la información o del sistema.

REPORTES: Son documentos impresos que realiza el responsable para el control administrativo del equipo

CONTROLADORES: Son pequeños programas que permiten la configuración de los dispositivos.

SOFTWARE LIBRE: Son programas gratuitos distribuidos principalmente en Internet.