

DISPOSITIVOS DE ENTRADA

Los Periféricos o Dispositivos de entrada son todos aquellos dispositivos que permiten introducir datos o información en una computadora para que ésta los procese u ordene. A pesar de que el término “periférico” implica a menudo el concepto de “adicional pero no esencial”, muchos periféricos son elementos fundamentales para un sistema informático. Sin embargo, al ser las fuentes primordiales de entrada, se pueden considerar como extensiones en un sistema.

Un dispositivo de entrada es cualquier periférico del equipamiento de la computadora, utilizado para proporcionar datos y señales de control a un sistema de procesamiento de información. Los periféricos de entrada y salida componen la interfaz del hardware, por **Ejemplo:** teclado, mouse, escáner, micrófono, palanca de mando, game pad o controlador de videojuego o joystick, que están conectados a la computadora u otro dispositivo y son controlados por el microprocesador.



TECLADOS

Un teclado es un dispositivo de interfaz humana, que se representa como una disposición de botones o teclas. Cada botón o tecla, se puede utilizar para ingresar a una computadora, cualquier carácter lingüístico o hacer un llamamiento a una función particular de la computadora.

Los teclados tradicionales que se basan en utilizar botones pulsadores, aunque variaciones más recientes son los teclas virtuales, o incluso los teclados de proyección.

Ejemplos de tipos de teclados de computadora:

Teclado AZERTY

Teclado Braille

Teclado Colemak

Teclado Dvorak

Teclado HCESAR

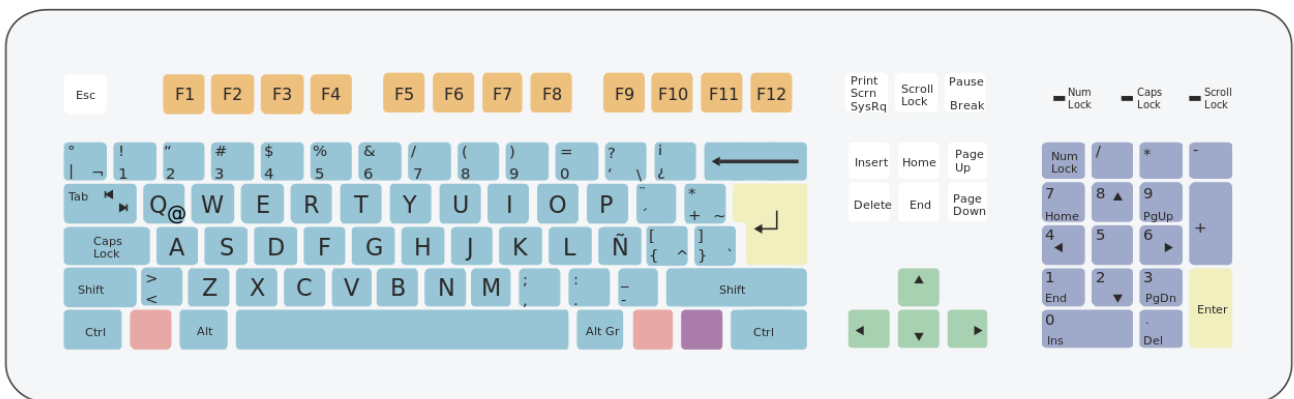
Teclado QWERTY (este es el que utilizamos habitualmente)

Teclado QWERTZ

Teclado tipo chiclet

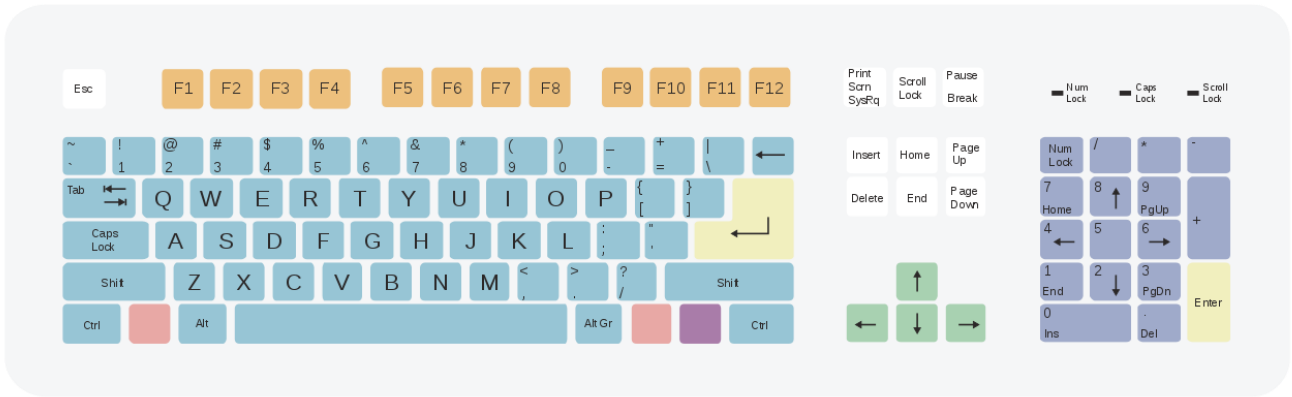
TECLADOS EXPANDIDOS 101 TECLAS

Distribución de teclado latinoamericana



- Teclado alfanumérico
- Teclas de función
- Teclas entrar
- Teclas de sistema
- Teclado numérico
- Otras
- Teclas de aplicación
- Cursores de navegación

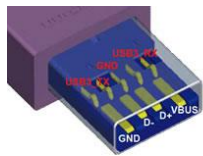
Distribución de teclado Estados Unidos (americana)



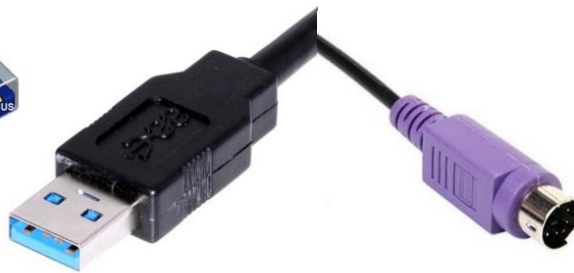
Distribución de teclado española



Conectores del teclado



USB A (macho)



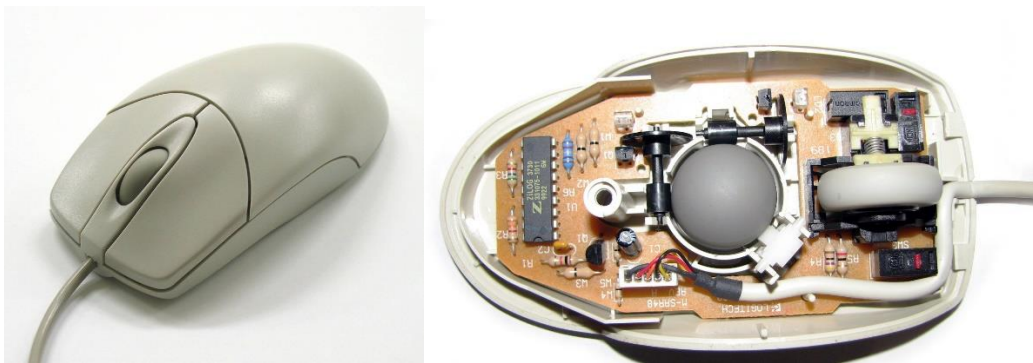
PS/2 (macho)



Teclado inalámbrico o Wireless

MOUSE o RATON

Los mouses también pueden tener un conector USB o PS/2



Mouse opto mecánico



Mouse óptico e inalámbrico

Mouse óptico y cableado (USB)



Mouse TrackBall



Mouse Touchpad

Todos estos ratones pueden ser cableados o inalámbricos.

MICROFONOS

Un micrófono es un aparato que se usa para transformar las ondas sonoras en energía eléctrica y viceversa en procesos de grabación y reproducción de sonido; consiste esencialmente en un diafragma atraído por un electroimán, que, al vibrar, modifica la corriente transmitida por las diferentes presiones a un circuito. Un micrófono funciona como un transductor o sensor electroacústico y convierte el sonido (ondas sonoras) en una señal eléctrica para aumentar su intensidad, transmitirla y registrarla.



Micrófono para PC con conector Jack 3,5 mm

Algunos micrófonos (por ej para algunos celulares) tienen un conector Jack 2,5 mm , este es el diámetro del conector que se enchufa en el dispositivo.



El conector de 6,35 mm se utiliza para micrófonos de tipo profesional para conectar en equipos de audio o amplificadores.

ESCANERS

El escáner (del inglés scanner, el que explora o registra) es un aparato o dispositivo utilizado en medicina, electrónica e informática, que explora el cuerpo humano, un espacio, imágenes o documentos.

Entre los que obtienen o leen imágenes, hay:

Escáner de ordenador (computadora): se utiliza para introducir imágenes de papel, libros, negativos o diapositivas. Estos dispositivos ópticos pueden reconocer caracteres o imágenes, y para este se emplea en ocasiones la expresión lector óptico (de caracteres). El escáner 3D es una variación de éste para modelos tridimensionales. Clasificado como un dispositivo o periférico de entrada, es un aparato electrónico, que explora o permite "escanear" o "digitalizar" imágenes o documentos, y lo traduce en señales eléctricas para su procesamiento y, salida o almacenamiento.

Escáner de código de barras: al pasarlo por el código de barras manda el número del código de barras al computador; no una imagen del código de barras. Avisa, con un «bip», que la lectura ha sido correcta. Son típicos en los comercios y almacenes.

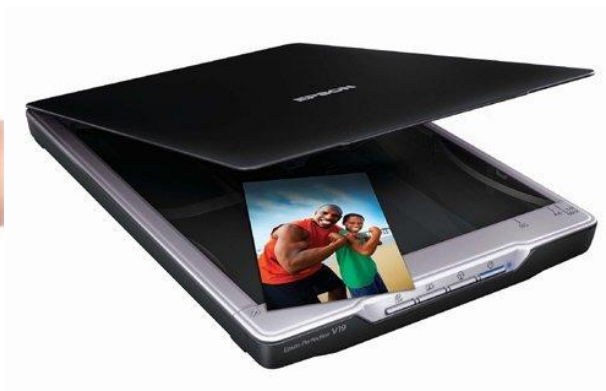
En Identificación biométrica se usan varios métodos para reconocer a la persona autorizada. Entre ellos el escáner del iris, de la retina o de las huellas dactilares.

En medicina se usan varios sistemas para obtener imágenes del cuerpo, como la TAC, la RMN o la TEP. Se suele referir a estos sistemas como escáner.

Dentro de los escáneres para computadoras tenemos los siguientes tipos:



Escáner de mano



Escáner plano o de mesa



Escáner rotativo