Unidad 1 · Un puesto listo y bien colocado

Resumen · Libro del alumno, págs. 9–24

Un **periférico** es un aparato que se conecta al ordenador y se clasifica por lo que hace con los datos: los mete (**entrada**), los saca (**salida**) o los guarda (**almacenamiento**). Un equipo que no enciende se revisa con una lista de seis comprobaciones, y cada incidencia se anota con cinco datos. Nadia, en su primer día en la cooperativa, descubre que fallan 2 de 6 comprobaciones (33,33 %), cuenta 7 aparatos principales en la oficina y rellena la ficha de su puesto: 6 puntos bien y 2 por mejorar (la pantalla baja y los papeles sin atril). Para pausas se usa un consejo de buena práctica: una pausa corta entre bloques de una hora, es decir, 6 pausas en una jornada de 7 horas. El Real Decreto 488/1997 no fija minutos ni distancias.

1.1 · El equipo y sus periféricos

- **Una pregunta para clasificar.** Pregúntate siempre: ¿este aparato mete datos, saca datos o los guarda? La respuesta te da el tipo de periférico.
- **El ordenador y sus piezas.** El **ordenador** es una máquina que guarda datos, hace cálculos y te enseña el resultado.
- **El sistema operativo.** El **sistema operativo** es el programa principal del ordenador.
- **Los programas de la oficina.** Sobre el sistema operativo se instalan otros programas.
- **Periféricos: de entrada, de salida y de almacenamiento.** Un **periférico** es un aparato que se conecta al ordenador, como la impresora.

1.2 · Conectar, encender y comprobar

- **Tirar del cable.** Tirar del cable rompe los hilos por dentro. Agarra siempre la clavija, aunque tengas prisa.
- **Los conectores más comunes.** Un **conector** es el extremo del cable que se mete en el aparato.
- **Conectar y desconectar sin riesgo.** Un cable mal tratado puede causar una descarga o un incendio.
- **El orden de encendido.** Enciende siempre en el mismo orden.
- **Qué anotar si algo falla.** Escribe cinco datos.

1.3 · Cuidar el equipo y dejarlo a punto

- **Extraer antes de sacar.** Sacar una memoria USB de golpe puede estropear los archivos. Usa la extracción segura del sistema operativo, espera su aviso y luego quítala.
- **El mantenimiento de primer nivel.** El **mantenimiento de primer nivel** son los cuidados sencillos que haces tú sin abrir el aparato.
- **Por qué no se come ni se bebe sobre el equipo.** Una gota de café entre las teclas puede estropear un teclado.
- **Un aparato viejo no va a la basura común.** Los aparatos viejos tienen piezas que contaminan.
- **Cuándo avisar.** Hay cosas que no te tocan a ti.
- **Cerrar la sesión y apagar bien.** Al acabar la jornada, deja el puesto como lo encontrarías tú.

1.4 · La silla, la mesa y la pantalla

- **Anota lo que mejora.** Cada «No» de la ficha indica algo que revisar. Escribe qué vas a cambiar y a quién se lo pides.
- **Qué le pasa a tu cuerpo ante una pantalla.** Tras horas sentada o sentado, algunas partes del cuerpo se cansan.
- **Colocar tu puesto, paso a paso.** Sigue este orden, de la silla a la luz.
- **La ficha de tu puesto.** Una **ficha del puesto** es una lista de comprobaciones.

1.5 · Luz, ruido, pausas y derechos

- **La luz y los reflejos.** Un reflejo en la pantalla te obliga a forzar la vista.
- **El ruido.** El ruido constante cansa y quita atención.
- **Pausas y cambio de tarea.** Mirar la pantalla durante horas cansa los ojos y el cuerpo.
- **Tus derechos y tus deberes.** Trabajar con seguridad es cosa de dos: de la empresa y tuya.
- **Un ejemplo de la oficina.** Faustino atiende la ventanilla por la mañana y teclea fichas por la tarde.
- **A quién avisas en la cooperativa.** Si ves un cable pelado, una silla rota o sientes dolor, avisa a Isidora, la jefa de oficina.

CASO RESUELTO · EL PRIMER DÍA DE NADIA

El ordenador enciende tras corregir 2 de 6 comprobaciones (33,33 %). La ficha del puesto queda en 6 bien y 2 por mejorar. El plan marca 6 pausas en una jornada de 7 horas.

NO CONFUNDAS

- Hardware (lo que se toca) y software (los programas).
- Periférico de entrada, de salida y de almacenamiento.
- Consejo de buena práctica y obligación legal.
- Extracción segura de una memoria USB y quitarla de golpe.

DÓNDE SE EXPLICA EN EL LIBRO

- **1.1** El equipo · 11–12
- **1.2** Conectar y encender · 12–14
- **1.3** Cuidar el equipo · 14–15
- **1.4** Silla, mesa y pantalla · 15–17
- **1.5** Luz, pausas y derechos · 17–18

Material complementario del libro del alumno. Las personas, empresas y situaciones de los casos son ficticias, salvo que se indique otra cosa.