



Alfabetización digital

MANUAL PARA EL USUARIO

Presentación

En toda sociedad humana las comunicaciones y la información son de primera importancia. La introducción de la escritura significó un cambio fundamental y la invención de la imprenta facilitó la comunicación de masas a través de los periódicos y las revistas. Las innovaciones más recientes, que en la actualidad culminan en la tecnología digital, han incrementado aún más el alcance y la rapidez de las comunicaciones.

Las nuevas **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs)** las podemos definir como **instrumentos y procesos utilizados para recuperar, almacenar, organizar, manejar, producir, presentar e intercambiar información por medios electrónicos**: computadoras y programas informáticos, escáner, cámaras digitales, celulares, grabadoras de CD y DVD, televisores y radios, etc.

Entonces, tanto si utilizamos un teléfono móvil como si enviamos un mensaje por correo electrónico; si hacemos uso remoto de los servicios de un banco, de una biblioteca, o de un servicio público; si escuchamos las noticias deportivas en la radio o miramos los noticieros en la televisión; estamos haciendo uso de las TICs.

Está claro que el manejo de la mayoría de esas TICs no presenta mayor problema para el ciudadano promedio. Otras, sin embargo, requieren de un cierto entrenamiento previo. Es el caso, por ejemplo, de la computación.

La aparición relativamente reciente de esta nueva tecnología –y al no estar al alcance de todas las personas– ha traído aparejado un nuevo tipo de analfabetismo: el digital. Sí, en nuestro siglo XXI ya no basta con saber leer y escribir... hay que ser también diestro en el manejo de estas tecnologías.

Brecha Digital es la expresión para hacer referencia a la distancia cultural y/o socioeconómica que se produce entre las personas a partir de la diferencia de oportunidades entre aquellas que tienen acceso a las TICs y aquellas que no.

Una manera de disminuir esta Brecha Digital es implantar políticas que impliquen finalmente accesibilidad web, **para que todas las personas, independientemente de sus limitaciones físicas, culturales, económicas o cualquiera de las derivadas de su entorno, puedan usar de forma satisfactoria la web.**

La **Municipalidad de Puerto Montt**, a través de su programa de **Red de Telecentros Comunitarios** asume este desafío, en el convencimiento que uno de los instrumentos centrales para permitir el acceso masivo a la web es, ciertamente, la capacitación, sobre todo a todos aquellos que –por uno u otro motivo– se hallan fuera de las instituciones educativas formales. La alfabetización digital debe ser una herramienta eficaz para impulsar el desarrollo humano en contextos de equidad. En consecuencia, el foco de esta acción alfabetizadora estará puesto, sin sesgo discriminatorio alguno, en organizaciones comunitarias organizadas, tales como juntas de vecinos, clubes deportivos, centros de adulto mayor, etc.

El Telecentro se define como un espacio físico provisto por cada una de las organizaciones comunitarias participantes, que ofrece ciertas condiciones mínimas para funcionar: dimensiones adecuadas del lugar, seguridad, compromiso de los beneficiarios para aprender y luego enseñar, y una historia de trabajo social demostrable que asegure una alta demanda.

El programa entregará en comodato a cada una de estas instituciones, 6 computadores en red y con conexión a Internet. La primera fase de su instalación en las distintas organizaciones comunitarias, llega hasta diciembre del 2008. Luego, y previa evaluación de su impacto real en la población atendida, podrá renovarse cada año, extendiéndose por un mínimo de tres para explotar al máximo las capacidades instaladas.

La estrategia instruccional elegida propicia un acercamiento significativo, dinámico e interactivo al tema informático, en donde el capacitador guía el proceso de descubrimiento y construcción del aprendizaje, incorporando como base ética de su acción pedagógica, la solidaridad, la cooperación y el respeto por la persona humana y sus ritmos.

En nuestro proyecto de red de telecentros hemos optado por un sistema operativo alternativo a Windows. Este sistema fue creado por un africano y se llama **Ubuntu**.



¿Qué características básicas tiene Ubuntu?

Es un sistema operativo de código abierto de la gran familia de sistemas Linux. Es gratuito, y cada seis meses sale a la calle una nueva versión que mejora la anterior, está libre de virus, y, por cierto, con sus aplicaciones permite desarrollar cualquier tarea: crear o modificar documentos de texto y hojas de cálculo, descargar ficheros de la red, escuchar música y ver películas, acceder a Internet...

Hola:

Comenzaremos hoy a vivir la aventura de aprender... con la mente despierta, curiosa, dispuesta y sin temores a lo desconocido.

Este archivador-manual, que complementa el trabajo del monitor, te permitirá avanzar con un cierto grado de autonomía en la apropiación de estos contenidos, respetando tu propio ritmo de aprendizaje, sin presiones y sin apuros.

En este manual podrás encontrar las distintas clases secuenciadas desde lo más simple y básico a lo más complejo; también lo que esperamos que aprendas en cada una de ellas; los contenidos de cada clase expresados en un lenguaje simple y directo; y, finalmente, un conjunto de actividades prácticas y desafíos que te ayudarán a consolidar esos aprendizajes.

Este archivador te permitirá no sólo fotocopiar las clases que por cualquier razón necesites revisar con más calma, sino que también a anotar todas tus dudas y, por cierto, tus descubrimientos.

Entonces... ¡a trabajar!

Clase 1:

Partiendo de cero



"OK, TU PADRE CONSIGUIO
EL RATON. ¿AHORA COMO
LO USAMOS?"

En esta clase aprenderás:

- qué es un computador;
- cuáles son sus dispositivos de entrada y salida;
- a encenderlo;
- qué es el escritorio;
- a usar el ratón (mouse);
- qué es un ícono;
- qué es la barra de tareas;
- a usar el teclado;
- qué son las ventanas y cómo manipularlas.

A MODO DE DIAGNÓSTICO

Te solicitamos responder con sinceridad las siguientes interrogantes. La información que nos aportarás es de carácter confidencial y tiene por objetivo ayudarnos a planificar de mejor manera la capacitación.

Nombre:	Fecha:
Telecentro:	Edad:
Escolaridad:	Ocupación:

1. ¿Has usado un alguna vez computador? (Marca con una X en la línea punteada)

Sí

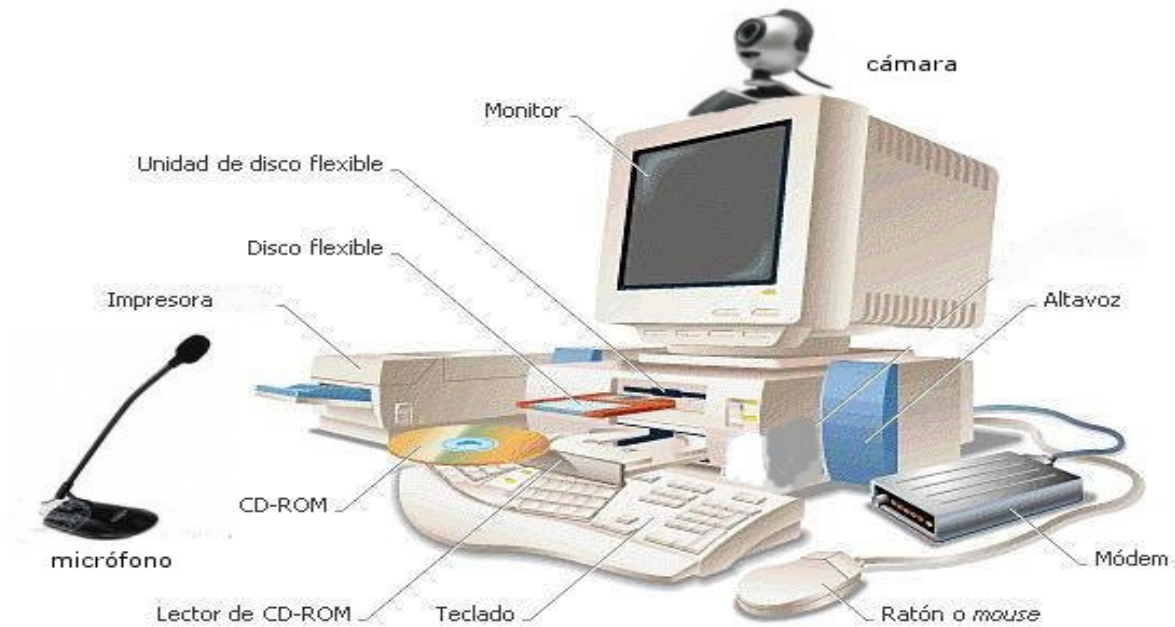
No

Si tu respuesta es positiva... ¿qué tareas sabes hacer con él?

2. ¿Qué fue lo que te motivó a venir a capacitarte a este telecentro?

3. Una vez que logres cierto dominio de los contenidos de este curso ... ¿Tendrías tú el tiempo y la voluntad para enseñarle a un vecino de tu comunidad lo mismo que aprendiste?

Observa el dibujo:

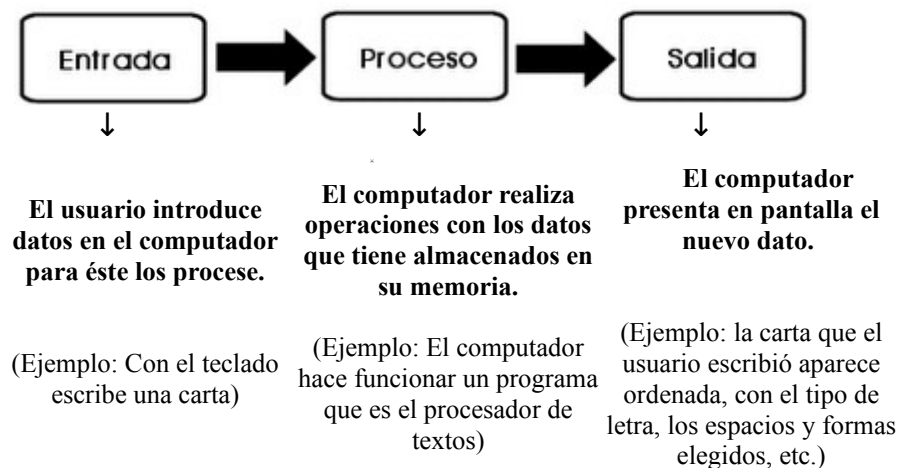


Ahora, observa el computador que está frente a ti y, ayudado por el dibujo, identifica cada una de sus partes.

1. ¿Qué es un computador?

Es un máquina electromecánica capaz de realizar una gran cantidad de operaciones a alta velocidad y con mucha precisión, siempre que el que lo usa le dé las instrucciones adecuadas.

2. Esquema básico de un computador:



Podemos concluir, entonces, que hay dispositivos de entrada y de salida.

Los dispositivos de entrada son todos aquellos elementos que permiten la relación o interacción del usuario con el computador.

Los dispositivos de salida, en cambio, son todos aquellos que le permiten al usuario ver el resultado de su intervención en el computador.

EJERCICIO:

Teniendo un computador a la vista, identifica cuáles son los dispositivos de entrada y cuáles los de salida, colocando en el paréntesis una **E (entrada)** o una **S (salida)**, según corresponda.

- pantalla o monitor ()
- ratón o mouse ()
- teclado ()
- impresora ()
- parlante o altavoz ()
- micrófono ()
- cámara ()

3. Encendamos el computador.

Busca este botón  y presionalo.

Ahora, una vez encendido, espera algunos segundos hasta que el computador esté listo para que trabajes con él.

Los que ves ante ti es lo que se conoce como **ESCRITORIO**



4. ¿Qué es el escritorio?

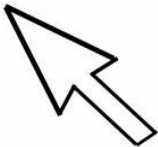
La pantalla principal de partida se llama **escritorio** y cubre prácticamente todo el espacio frontal de la pantalla.

Ahora toma el ratón...

5. Ratón o mouse



Sin duda el dispositivo más usado es el **Ratón** o Mouse. Tiene en principio por lo menos 2 botones: izquierdo(1) y derecho (2). Al centro tiene una ruedita (roller) que más adelante te será de gran ayuda para revisar completamente el contenido de una página o de un documento.



El movimiento del mouse provoca que se mueva en pantalla una figura en forma de flecha llamada **puntero**, con la cual podemos "tocar" cualquier elemento que esté en pantalla.

Si se presiona una vez uno de los botones del mouse estamos haciendo un **click**, y si presionamos rápidamente 2 veces hacemos un **doble click**.

En general (a menos que el sistema esté configurado para zurdos), el botón primario es el izquierdo y el secundario el derecho. De esta forma para acceder al contenido de los programas haremos un click o doble click con el botón primario del mouse (izquierdo).

El botón secundario está reservado en general para acceder a propiedades de los elementos seleccionados

6. Íconos y Barras de Tareas

Íconos:

En el escritorio podemos encontrar pequeños dibujos llamados **íconos**, los cuales nos permitirán ingresar directamente a archivos y a programas. Dicho de otra manera, los íconos representan "cosas" que están dentro del computador.

Barra de Tareas:

Es la barra que suele estar en la parte inferior del escritorio. Y en ella podemos ver las ventanas que tenemos abiertas. Estas ventanas están representadas como un botón. Podemos pasar de una ventana a otra (o mejor dicho traerla a primer plano) pulsando el botón correspondiente.

7. Ventanas:

Todos los programas se ejecutan en unos cuadros de presentación, conocidos como ventanas. Todas las ventanas tienen algunos elementos básicos en común como, por ejemplo, los 3 botones de la esquina superior derecha. Pero, si te fijas bien en la siguiente figura, comprobarás que podemos encontrar también: Barra de Título, Barra de Herramientas, Barra de Menú, Barra de Estado, Barra de Desplazamiento, etc.

- **El botón minimizar** permite minimizar la ventana y ver lo que hay detrás de ella. Para restaurarla hay que hacer click en el botón correspondiente que representa a la ventana en la barra de tareas.

- **El botón maximizar** hace que la ventana ocupe toda la pantalla

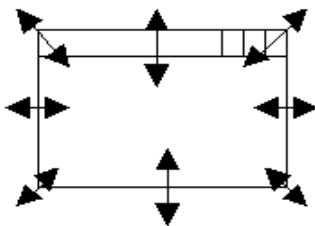
- Si la ventana está ocupando toda la pantalla el botón maximizar se convierte en el **botón desmaximizar** o **restaurar**, y permite volver al tamaño anterior que tenía la ventana

- **El botón cerrar** cierra la ventana

También se puede aumentar o restaurar la ventana (según sea el caso) haciendo doble click sobre la barra de título.

Mover Ventanas

Si se coloca el puntero del mouse sobre la barra de título de una ventana que no esté ocupando toda la pantalla, se presiona el botón izquierdo del ratón y -sin dejar de presionar- se mueve el ratón, podremos mover la ventana a través de la pantalla.



Para cambiar el tamaño de la ventana se puede poner el puntero sobre alguno de los bordes y estirarla ya sea horizontalmente o verticalmente arrastrando el mouse mientras se presiona el botón izquierdo del mismo. Si se toma la ventana desde alguna de las esquinas se cambia el tamaño tanto horizontal como vertical.

En el caso de que se tengan abiertas varias ventanas se puede cambiar de ventana (o tarea) haciendo click en el botón correspondiente en la barra de tareas.

ACTIVIDADES

I. EJERCICIOS CON EL RATÓN

Fíjate en los elementos que están en el escritorio, porque los usaremos.

1. Toma el ratón y muévelo lentamente. Hazlo recorrer la pantalla en todos los sentidos.
2. Haz girar la ruedita o roller un un sentido y el otro... ¿qué sucede con el escritorio?
3. Ahora llévalo sobre un ícono. Haz **un click** con el botón izquierdo. ¿Qué pasó?
4. Pon el puntero sobre un ícono, haz **un click** y, sin soltarlo, arrástralo hacia cualquier lado de la pantalla y luego sueltas el botón.
5. Haz **doble click** sobre un ícono... ¿Qué ocurrió?
6. Fíjate qué pasa si haces **un click** con el botón derecho sobre un ícono... ¿qué apareció?

EJERCICIOS CON LA BARRA DE TAREAS Y VENTANAS

1. Lleva el puntero a la **Barra de Tareas** y haz un click en el menú **Aplicaciones**. Busca “**Juegos**”, elige uno y haz un click en el botón izquierdo. Lo que se abrió fue una **ventana** con el juego seleccionado.
2. Ahora fíjate en los 3 botones que hay en el extremo superior derecho. Haz un click sobre el **botón minimizar ventana** (. . .). ¿Qué ocurrió? ¿Dónde quedó el juego?
3. Haz click sobre el botón del juego minimizado. Como ves, la ventana nuevamente ocupa la pantalla.
4. A continuación, haz un click en el botón **maximizar ventana** (.). ¿Qué pasó ahora?

5. Enseguida haz click en **desmaximizar ventana** (.). El juego vuelve a ocupar una parte de la pantalla.
6. Haz click en **cerrar ventana** (.). ¿Qué ocurrió?
7. Abre de nuevo el juego elegido. Lleva el puntero a la **Barra de Título** y haz un click sin soltarlo y comienza a mover el ratón para uno y otro lado. ¿Qué pasa?
8. Coloca el puntero **en cualquiera de los cuatro lados de la ventana** hasta que aparezca una flechita. Haz un click en el botón izquierdo y sin soltarlo, muévelo en una u otra dirección. ¿Qué pasa?
9. Haz el mismo ejercicio, pero **llevando ahora el puntero a una esquina de la ventana**. Haz un click en el botón izquierdo y sin soltarlo, y muévelo en una u otra dirección. ¿Qué ocurre?
10. Observa bien la ventana de juego que tienes abierta. En el espacio punteado, marca con una X todos aquellos elementos con que cuenta.

Barra de Título
Barra de Herramientas
Barra de Menú
Barra de Desplazamiento
Barra de Estado

III. DESAFÍOS

1. Sin cerrar la ventana de ese juego, anda a Aplicaciones y abre otro juego. Tenemos, pues, dos ventanas con juegos. ¿Te das cuenta que que una ventana quedó encima de la otra?
¿De qué manera podemos nosotros ver completamente la ventana que está atrás sin cerrar la ventana que está delante?
2. Teniendo desplegada la ventana de un juego en el escritorio... ¿De qué otra forma que no sea presionando el botón cerrar (.) puedes cerrar igualmente esa ventana?
3. Anda a Aplicaciones y abre dos juegos. ¿De qué forma **con un solo click** puedo cerrar las dos ventanas?

IV. TUS OBSERVACIONES (dudas, sugerencias, inquietudes, reclamos...)