



Introducción al USO de la **computadora**



Con esta guía queremos ayudarte en tu tarea de asesor del módulo *Introducción al uso de la computadora*. Por eso, además de explicarte cómo está formado el módulo, te daremos algunas recomendaciones para que puedas apoyar mejor a las personas jóvenes y adultas de tu Plaza comunitaria.

Antes de comenzar tu asesoría, recuerda tener a la mano los materiales que necesitarás:

- Libro del adulto
- CD de actividades



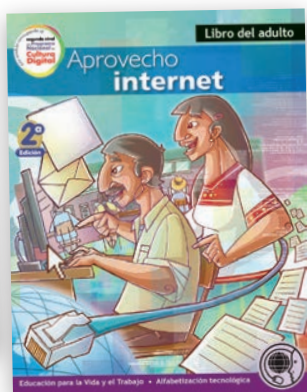
También te sugerimos revisar que las computadoras de la Plaza comunitaria tengan los requerimientos necesarios:

- Sistema Operativo Windows u OSX
- Navegador
- Conexión a internet
- Impresora configurada, con tóner y papel (opcional)
- Lector de CD

El eje de Alfabetización tecnológica tiene el propósito de facilitar el conocimiento básico de la computadora para que las personas aprendan a usar la tecnología y aplicarla en situaciones de su vida cotidiana.

El eje se compone de cinco módulos:

- *Introducción al uso de la computadora*
- *Escribo con la computadora*
- *Aprovecho internet*
- *Hago presentaciones con la computadora*
- *Ordeno y calculo con la computadora*



Los módulos del eje no son secuenciales, por lo que las personas pueden estudiar el que deseen; sin embargo, si no tienen ningún conocimiento sobre el uso del equipo de cómputo, se recomienda que inicien con el módulo *Introducción al uso de la computadora*, el cual les ayudará a sentar las bases del aprendizaje posterior, así como a desarrollar habilidades comunicativas y competencias sobre el manejo de la tecnología.

Si bien la ayuda es necesaria en todos los módulos que conforman el eje, en éste tu apoyo para que las personas se familiaricen con la computadora es muy importante, ya que al principio pueden sentirse inseguras y hasta con un poco de pena por no saber usarla. Recuerda que cada quien tiene su propio ritmo, por ello es indispensable darles tiempo para que aprendan a utilizar el “ratón” o *mouse*, abrir los programas, acostumbrarse a la pantalla, etcétera. La paciencia será esencial.

En el eje de Alfabetización tecnológica no se utilizan los nombres comerciales de los programas, pues se intenta que, independientemente del *software* o del sistema operativo, las personas aprendan a manejar la computadora de manera indistinta. De tal forma, para no crear confusiones entre las personas jóvenes y adultas, usaremos regularmente el nombre genérico del programa como procesador de textos o navegador. Sin embargo, en este módulo en particular, cada vez que se inicie un nuevo tema y se considere necesario, se mencionarán los nombres comerciales para permitir una rápida asimilación y localización en la computadora. Una vez que la persona joven o adulta haya aprendido a localizar el programa, se recomienda desligarlo del nombre comercial y empezar a usar los términos genéricos.

Es muy importante que revises y hagas todas las actividades que se proponen en este módulo, así podrás resolver tus dudas antes de comenzar las asesorías y, por lo tanto, darás una rápida y pronta respuesta al usuario.

Veamos cómo está organizado el Libro del adulto. Te sugerimos que revises cada material a la par de esta guía.

Índice. En él se indican las páginas en las que se encuentra cada una de las secciones de este libro: Unidades, Retos, Practica lo que aprendiste, Mis avances, Actividades complementarias y Hoja de avances. Observa que el módulo está compuesto por cuatro unidades y 26 retos.

Bienvenida. En ella encontrarás una descripción general del módulo, las partes que componen cada unidad y algunas recomendaciones generales para que la persona joven o adulta comience a estudiarlo.

Propósitos del módulo. En esta sección se enuncia lo que se persigue aprender con este módulo, es decir, los conocimientos que las personas jóvenes y adultas deberán adquirir.

Unidad. Está conformada por varios apartados bien definidos para que las personas jóvenes y adultas comprendan y realicen cada actividad que se les pide. En cada unidad encontrarás:

- **Propósitos de la unidad:** éstos, al igual que los propósitos del módulo, indican lo que se pretende que la persona joven o adulta aprenda.

Al término de la unidad se espera que:

- Sepas aprender y apagar una computadora, reconozcas sus partes básicas e identifiques para qué sirve cada una de ellas.
 - Conozcas la forma de elegir opciones y dar instrucciones a la computadora usando el ratón o *mouse*.
 - Identifiques las imágenes o botones que se encuentran presentes en todas las computadoras, y que te permitirán hacer uso básico de ellas.
- **Historia de un personaje** que, por alguna razón, necesita usar la computadora; esta historia se desarrollará a lo largo de la unidad por medio de retos (por ejemplo, historia de don Ramón).



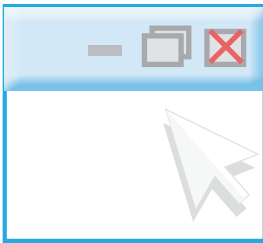
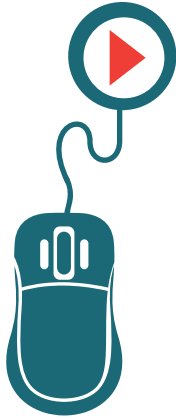


Reto 25



- **Reto:** describe la función o acción a realizar para aprender a usar la computadora. Dicho reto va acompañado de un breve relato de lo que el personaje de cada unidad deberá llevar a cabo.
- **Cómo superar mi reto:** ¿Qué es para ti un reto? Un reto es un desafío o algo que te propones hacer. Por tal motivo, para impulsar el manejo de la computadora, las funciones del programa se presentan como reto.

Cada reto viene con su resolución; por ejemplo, se menciona cómo encender y apagar la computadora. En el módulo se presentan muy pocas pantallas del programa, las cuales son únicamente una referencia, ya que la imagen representativa puede variar según la versión o el sistema operativo. Además, se pretende que las personas jóvenes y adultas exploren y conozcan de manera intuitiva dónde se localizan las funciones que aquí se muestran, de modo que puedan manejar cualquier programa presentado en cualquier sistema operativo. La intención no es memorizar los pasos a seguir para aprender a ubicar determinado botón, sino saber dónde buscar la función y para qué sirve.



- **Actividad:** en este apartado la persona joven o adulta podrá practicar lo que se le ha explicado. Será muy importante tu guía, ya que en lo general no tendrá las habilidades o el conocimiento para realizar la actividad. Además, una vez que sea realizada por su cuenta, deberás revisar dichas prácticas para verificar si las efectuó adecuadamente o si requiere algún acompañamiento más específico.
- **Practica lo que aprendiste:** encontrarás esta sección al finalizar cada unidad. En ella, la persona joven o adulta podrá aplicar e integrar lo que acaba de aprender; por ello, es importante que la ayudes con lo que no entienda y le sugieras que revise nuevamente, en caso de ser necesario. Estas actividades serán tomadas en cuenta para la Hoja de avances.
- **Mis avances:** este apartado lo encontrarás al finalizar cada unidad. Aquí la persona joven o adulta podrá ir registrando sus avances. Como verás, incluye un listado de los retos de la unidad estudiada. En él podrá marcar con una **X** si considera que los superó o no. También incluye preguntas abiertas para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje que realizó en la unidad, y podrá darse

Mis avances

cuenta de para qué le sirve lo que acaba de estudiar. La intención de este apartado es facilitar tu tarea al momento de completar la Hoja de avances.

Actividades complementarias: se encuentran al final de la Unidad 4; permitirán al adulto practicar e integrar todo lo que ha aprendido en el módulo y lo prepararán para el examen. Por eso es aconsejable que realice estas actividades sin la ayuda del Libro del adulto.

Hoja de avances: al igual que en los demás módulos del MEVYT, en ella registrarás los avances de cada persona joven o adulta. Recuerda que deberá presentarla con tu firma en el examen.

Actividades Complementarias

para informar que se perdió un objeto o una mascota, etcétera. Es muy importante que busques diversos usos de la computadora, que tengan una aplicación significativa en tu vida diaria.

Actividad 2.

- Investiga con tus abuelos o con personas mayores cómo era tu comunidad, colonia, o población hace 50 años. Puedes preguntar: ¿Cómo eran las casas? ¿Cuál era el lugar de reunión? ¿Cuáles eran sus principales preocupaciones o necesidades? ¿A qué se dedicaba la mayor parte de los habitantes? ¿Hubo algún suceso o personaje digno de ser recordado? ¿Por qué? Pueden ser estas preguntas u otras diferentes. Lo importante es que obtengas información lo más amplia posible.
- Redacta un texto en el que incorpores, a manera de historia, los datos que hayas obtenido. Puedes acompañarlo de imágenes de internet relacionadas con tu información.
- Muestra tu texto a tu asesor o apoyo técnico. Realiza los ajustes que se te indiquen.
- Cuando tengas una versión final, envíasela a tu asesor o apoyo técnico vía correo electrónico.
- Una vez que él tenga varios escritos, se pueden agrupar a manera de crónica. De ser posible, impriman algunas copias y colóquenlas en la Plaza comunitaria o en lugares destacados de tu comunidad.
- Si tienes una cuenta de alguna red social, puedes da a conocer la crónica por ese medio.

Muchas veces, las personas mayores tienen historias interesantes que contar. Sin embargo, la mayoría de ellas se quedan como una anécdota contada en una reunión familiar, y con el tiempo se olvida. La mejor forma de preservar la información es escribirla y darla a conocer. Con el tiempo, la crónica de tu comunidad servirá para que los próximos habitantes sepan su historia, y de la gente que ha vivido antes en dicho lugar.

138

HOJA DE AVANCES
Módulo: *Introducción al uso de la computadora*

Apellido paterno
Apellido materno
Nombre (s)

Nombre de la persona joven o adulta

RFC o CURP

Marque con una los temas que se hayan completado satisfactoriamente en cada unidad.

Unidad 1 Identifica las partes de una computadora y cómo puedes aprender a usarla de manera sencilla	Unidad 2 Profundicemos en el uso básico de la computadora
<p>Realizó las actividades de los retos indicados en el Libro del adulto</p> <p>Reto 1. Conocer las partes básicas de una computadora Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 2. Encender la computadora Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 3. Reconocer el Sistema Operativo y su función Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 4. Manipular el ratón para dar instrucciones a la computadora Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 5. Identificar los elementos básicos de la pantalla Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 6. Apagar la computadora Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Hago constar que se completó satisfactoriamente esta unidad.</p> <p>Fecha <input type="text"/></p> <p>Nombre y firma <input type="text"/></p>	<p>Realizó las actividades de los retos indicados en el Libro del adulto</p> <p>Reto 7. Entender qué son los programas Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 8. Aprender a abrir programas Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 9. Pasar de una actividad a otra usando ventanas Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 10. Identificar los menús y obtener ayuda Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 11. Conocer qué más hay en la computadora Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 12. Reconocer los dispositivos periféricos y su función Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p>Reto 13. Almacenar información para trasladarla de un lugar a otro Sí <input type="radio"/> No <input type="radio"/></p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Hago constar que se completó satisfactoriamente esta unidad.</p> <p>Fecha <input type="text"/></p> <p>Nombre y firma <input type="text"/></p>

Hasta ahora se han mencionado los contenidos y las secciones del módulo. A continuación se especificará de manera sintética lo que se pretende que cada persona joven o adulta aprenda en cada unidad.

Unidad 1

Identifica las partes de una computadora y cómo puedes aprender a usarla de manera sencilla

Al término de la unidad se espera que:

- Sepas aprender y apagar una computadora, reconozcas sus partes básicas e identifiques para qué sirve cada una de ellas.
- Conozcas la forma de elegir opciones y dar instrucciones a la computadora usando el ratón o *mouse*.
- Identifiques las imágenes o botones que se encuentran presentes en todas las computadoras y que te permitirán hacer uso básico de ellas.

Seguramente este módulo es el primer acercamiento que tienes al uso de una computadora. Puede parecer complicado, pero poco a poco verás que es sencillo, sobre todo si buscas el apoyo de tu asesor.

En esta unidad conocerás más sobre las computadoras. Si no tienes un equipo, puedes acercarte a una Plaza comunitaria. En este espacio educativo hay computadoras a tu disposición de manera gratuita. Además, si en tu casa, trabajo, cibercafé, o con algún familiar o conocido tienes la oportunidad de utilizarla, te será de gran ayuda.

Lo importante es que practiques de manera constante, y no te des por vencido. Y sobre todo, ante cualquier duda, consulta a tu asesor o apoyo técnico de la Plaza comunitaria.

Don Ramón ha sido campesino toda su vida. Últimamente, por insistencia de su familia, se ha visto en la necesidad de aprender a usar un teléfono celular. Sabe hacer llamadas y, tomándose su tiempo, puede enviar mensajes. Éste ha sido su más grande acercamiento a la tecnología.

Sin embargo, para poder vender su cosecha, ahora tiene que hacer facturas electrónicas en la computadora y recibir correos electrónicos, y quién sabe qué tantas cosas más que le suenan muy complicadas.

Su hija lo ayuda, pero sabe que necesita aprender a hacerlo por sí mismo. Así que se armó de valor, y ha decidido aprender a usar una computadora.

Pero, ¿cómo empezar?



La persona joven o adulta comenzará a familiarizarse con el equipo de cómputo al identificar los componentes básicos que lo conforman. En esta unidad aprenderá a encender y apagar la computadora, así como a utilizar el *ratón*.

Al final, reconocerá la utilidad de las computadoras.

Unidad 2

Profundicemos en el uso básico de la computadora

Al término de la unidad se espera que:

- Abras un programa, reconozcas sus características básicas y sepas utilizarlas.
- Identifiques partes adicionales que pueden usarse con una computadora, y la utilidad que tienen para las actividades diarias.
- Sepas cómo guardar información y puedas llevarla de una computadora a otra.

En esta unidad tendrás la oportunidad de profundizar aún más en el uso de la computadora y en todos los conceptos clave que se relacionan con ella.

Conocerás el significado de los términos USB, escáner, *webcam*, etcétera, y podrás identificar diferentes dispositivos que se pueden conectar a una computadora. También aprenderás qué son las "ventanas" y su importancia en el uso del equipo.

A pesar de que son varios conceptos y que pueden tener nombres un poco complicados, te darás cuenta de que con un poco de práctica, en muy poco tiempo se convertirán en parte de tu lenguaje cotidiano.

Sigamos con esta aventura y veamos hasta dónde nos lleva.

Miguel tiene 20 años. Debido a que tuvo que trabajar desde pequeño para ayudar con los gastos de la casa, no pudo terminar la secundaria. Sin embargo, es bueno para las matemáticas; todo lo que tiene que ver con cuentas se le da muy bien.

34 Introducción al uso de la computadora

Hace un par de días, le ofrecieron trabajo como cobrador en un estacionamiento. Él pensaba que todo sería muy sencillo, ya que como ha podido ver, simplemente hay que revisar la hora en el boleto, calcular el tiempo que ha transcurrido y cobrar al dueño del vehículo. Pan comido.

Pero su sorpresa fue grande cuando le dijeron que, para llevar un mejor control de los autos que usan el estacionamiento, hay que usar un programa en la computadora.

Hasta ese día, sólo había visto computadoras en la empresa donde trabajó de mensajero un par de meses, y siempre eran utilizadas por ejecutivos vestidos de traje. Nunca se imaginó que él entraría a "ese mundo" en tan poco tiempo.



Libro del adulto 35

La persona joven o adulta profundizará en el uso de los programas y su manejo por medio de ventanas; además, identificará otros dispositivos relacionados con la computadora. Al final podrá diferenciar entre los componentes visibles y los componentes intangibles del equipo de cómputo.

Unidad 3

Escribir textos con la ayuda del procesador de palabras

Al término de la unidad se espera que:

- Reconozcas y puedas usar por ti mismo un procesador de palabras o programa para escribir.
- Utilices el teclado y un procesador de palabras para escribir textos cortos.
- Conozcas la forma de modificar la apariencia de un texto, puedas guardar los cambios realizados en él y, si quieres, imprimirlo.

Hasta este momento, ya has aprendido los componentes básicos de la computadora, sus principales dispositivos para ampliar las funciones que realiza, y los elementos principales de cualquier programa, es decir, el *software* y el *hardware*.

En la unidad que vas a revisar, conocerás más a fondo el uso del teclado y de un programa para escribir textos, lo que actualmente constituye el uso más común de la computadora. Lo importante es que, poco a poco, vayas desarrollando el gusto por el uso del equipo, y que explores nuevas opciones. No tengas miedo de experimentar y, sobre todo, de preguntar o compartir información, ya que ésa será la mejor forma de obtener conocimiento.

Doña Guillermina es un ama de casa que vive en un pequeño municipio del estado de Michoacán. A pesar de que dedica la mayor parte de su tiempo a las labores domésticas, tenía el interés de trabajar nuevamente como secretaria, como lo hacía hace algunos años, antes de tener a sus hijas.

Casualmente se enteró de que la chica que trabajaba como asistente del regidor había dejado su puesto, y decidió solicitarlo. Como el municipio es muy pequeño, y toda la gente se conoce al menos de vista, obtuvo el trabajo sin ningún problema. La dificultad vino el primer día de labores, pues al asignarle su lugar, la sentaron enfrente de una computadora. Cuando ella estudió y trabajaba, únicamente había máquinas de escribir eléctricas, por lo que empezó a sentir un poco de preocupación. Sin embargo, como es muy "aventada", decidió enfrentarse a la máquina. ¿Qué tan difícil podía ser?



La persona joven o adulta aprenderá a escribir con el teclado. Conocerá el funcionamiento del procesador de palabras y la forma de almacenar archivos. Al final, reflexionará sobre algún tema importante de su vida y lo redactará en forma de texto con el apoyo del equipo de cómputo.

Unidad 4

Comunicarse e informarse a través del internet

Al término de la unidad se espera que:

- Utilices internet como medio de comunicación, ya sea para generar o recibir información.
- Envíes correos electrónicos y utilices dicha herramienta para comunicarte con otras personas.
- Socialices con otras personas, a la vez que identifiques los riesgos de compartir información en internet, y cómo puedes prevenir abusos.

En la época actual, no podemos hablar de comunicación sin hablar de internet. Su llegada a la vida cotidiana ha representado un enorme avance, permitiendo una comunicación inmediata, con costos más bajos, y cada vez al alcance de más personas.

Gracias al internet (o "red internacional"), la información se encuentra "a un clic" de distancia. Sin embargo, es necesario identificar aquella información que es útil y benéfica, y descartar la que puede perjudicar o confundir. Lo mismo ocurre con el uso de las redes sociales virtuales, las cuales, si se emplean bien, pueden constituir una poderosa herramienta de comunicación e integración.

Esta unidad es la última del módulo, pero no por ello la menos importante. Su estudio te abrirá las puertas a un mundo conectado y comunicado. En esta ocasión, más que nunca, el acompañamiento de tu asesor o apoyo técnico será fundamental.

Bruno tiene 15 años, y vive en Yucatán. Como cualquier joven, es muy inquieto y activo. Le gusta andar en patineta, por lo que pasa mucho tiempo practicando con sus amigos y, algunas veces, con su primo Santiago, quien es más grande que él.

Un día, al llegar a casa de Santiago, lo encontró muy entretenido en la computadora. Era algo que no le había interesado mucho, hasta que descubrió lo que Santiago hacía: estaba viendo los nuevos modelos de patinetas que se habían puesto a la venta en Estados Unidos. Para Bruno fue impresionante, pues además de los nuevos lanzamientos, podía ver videos de patinadores famosos o descubrir nuevos accesorios.

A partir de ese instante, decidió que quería aprender a usar el internet. Sentía que había abierto una puerta a un nuevo mundo, e iba a aprovecharlo. Así que pidió ayuda a Santiago y comenzó su nueva aventura, la cual lo llevaría más lejos que nunca.



En esta unidad realizará búsquedas en internet, enviará correos electrónicos y conocerá las ventajas y desventajas de las redes sociales. Al final conocerá el internet y todos los servicios que presta, además de aprender a protegerse ante abusos en la red.

Sugerencias para asesorar el módulo *Introducción al uso de la computadora*

1. Cuando una persona te pida que le expliques cómo hacer algo, sigue los pasos que se muestran en el módulo, pues quizá tú, con la práctica, ya has aprendido de otra manera, que puede ser más sencilla. Sin embargo, recuerda que los adultos están aprendiendo y necesitan hacer el procedimiento completo, es decir, paso a paso.
2. No es aconsejable que como asesor hagas el procedimiento en la computadora. Explica con paciencia y permite que la persona joven o adulta maneje el ratón y vaya descubriendo las funciones, tanto del equipo como de los programas.
3. Utiliza un lenguaje sencillo. Cuando uses por primera vez un término técnico ejemplifícalo de manera clara, por ejemplo: una *webcam* es una pequeña cámara de video y fotográfica que se conecta a la computadora. Recuerda que lo importante es que las personas reconozcan y usen adecuadamente las partes y funciones de la computadora.
4. Recomienda a la persona joven o adulta que realice actividad por actividad, y que la termine en el transcurso de su sesión, para evitar que después no recuerde hasta dónde llegó.

5. Como resultado de las actividades se obtienen archivos o trabajos que serán muy importantes o agradables. Para que las personas los compartan con los demás te sugerimos:

- a)* Reunir los trabajos impresos para que se exhiban en un lugar visible de la Plaza comunitaria, para que todas las personas que ingresen en ella puedan verlos.
- b)* Armar grupos de trabajo para que compartan y lean entre ellos los documentos o textos que han elaborado.

¡Mucha suerte!

Secretaría de Educación Pública
Dirección General de INEA
Dirección Académica

Coordinación académica
Luz María Matamoros Vieyra

Autoría
María del Carmen Oseguera Sánchez

Revisión técnica
Luz María Matamoros Vieyra

Revisión académica
María de Lourdes Aravedo Reséndiz

Coordinación gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz

Seguimiento al diseño
Adriana Barraza Hernández

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Laura Angélica de la Torre Rodríguez
Alicia Naves Merlin
Eliseo Brena Becerril
Greta Sánchez Muñoz

Diseño de portada
Ricardo Figueroa Cisneros

Diseño y diagramación
Silvia Plata Garibo
Ricardo Pérez Rovira

Ilustración de portada
Antonio Manuel Prieto García

Ilustración de interiores
Ernesto Arce Ortega

Introducción al uso de la computadora. Guía del asesor. D.R. 2014 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, Distrito Federal., C.P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de su autora y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

ISBN *Modelo Educación para la Vida y el Trabajo.* Obra completa: 970-23-0274-9

ISBN *Introducción al uso de la computadora.* Guía del asesor: En trámite

Impreso en México



DISTRIBUCIÓN GRATUITA

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.