

Soy Adrián Sandoval Pérez, la informática y la tecnología no solo son mi afición, sino también mi profesión, por lo que tengo amplia experiencia laboral en este sector, me encanta acercar este mundo a las personas, podéis contactar conmigo para cualquier tipo de consulta, sugerencia, duda o cuestión en:

adsanper.com contacto@adsanper.com
tecnogenio.com contacto@tecnogenio.com
adsanper@gmail.com



Informática BÁSICA

Para la vida cotidiana

La informática nos da unas posibilidades infinitas, que muchos de nosotros desconocemos, no estamos hablando de cosas complejas, sino de posibilidades sencillas, prácticas, útiles y entretenidas para cualquier persona. El problema está en que algunos profesionales del sector no han sabido transmitir la informática y la tecnología de forma sencilla y amena. La tecnología está para mejorarnos la vida, facilitarnos tareas, entretenernos mejor, encontrar cualquier información, aprender cosas nuevas, ahorrarnos mucho dinero y un sinfín de cosas, no para complicarla aún más.

La mayoría de mis familiares, amigos y conocidos han realizado algún curso de informática. Una gran parte de ellos dejaron de ir a clase a los pocos días porque se aburrían, otros solo aprendieron cosas que particularmente no usan y una buena parte siguen sin saber manejar el ordenador de forma básica. Un gran error es centrar los cursos y libros de informática básica, avanzada, etc... en aspectos aburridos, enfocados en herramientas que solo se usan en oficinas y no en nuestra vida cotidiana.

Mi objetivo es crear una serie de recursos para enseñar la parte útil de la informática de forma sencilla pero rigurosa, para así poder sacarle el mayor provecho a nuestro ordenador, móvil, tablet, cámara de fotos, etc... Con este propósito en mente me decidí a crear varios recursos educativos online que podéis encontrar en tecnogenio.com. En esta web podéis encontrar muchas novedades, manuales, videos explicativos, programas, otros libros didácticos, servicios y todo lo que pudierais necesitar.

Este libro ha sido creado a partir de mi experiencia en los años que llevo como profesor de informática básica y avanzada a alumnos entre 18 y 95 años. Por lo que está dirigido a personas de todas las edades que persigan aprender desde cero, asentar conocimientos básicos que suelen faltar, descubrir nuevas funcionalidades y trucos, coger soltura, etc... Tanto si nunca has usado un ordenador, como si eres un usuario medio con experiencia, este libro te será de gran utilidad para iniciarte en este mundo y descubrir nuevas funcionalidades. El temario que aquí presento, aunque sea bastante amplio para ser informática básica, es el que desde mi punto de vista todo el mundo debería conocer para sacar partido a la informática y al mundo tecnológico que nos rodea, se han tenido en cuenta absolutamente todos los temas útiles de la vida cotidiana.

Veréis que comenzamos con temas muy básicos como el manejo del teclado y el ratón, terminología básica, mecanografía, etc... Seguimos con el funcionamiento del sistema operativo (Windows XP y 7) y los programas típicos (Paint y Word). Continuamos hasta los temas más amplios que abarcan todo lo relacionado con Internet (navegadores, páginas web, google, youtube, mapas, correo-e, chat, facebook, etc...). Y terminamos con temas bastante avanzados pero muy útiles para todos, como algunos programas interesantes (Picasa, Spotify, WinRAR, Ccleaner, grabación de discos, etc...), algunas webs interesantes (Wikipedia, Tunein, etc...), y por último unas nociones sobre compras online, virus y el manejo de móviles/tablet con Android. Sin lugar a dudas, no os aburriréis. A medida que avancéis y vayáis adquiriendo los conocimientos básicos, cada tema será más divertido y atractivo que el anterior.

ISBN: 978-84-616-4497-1



9 788461 644971

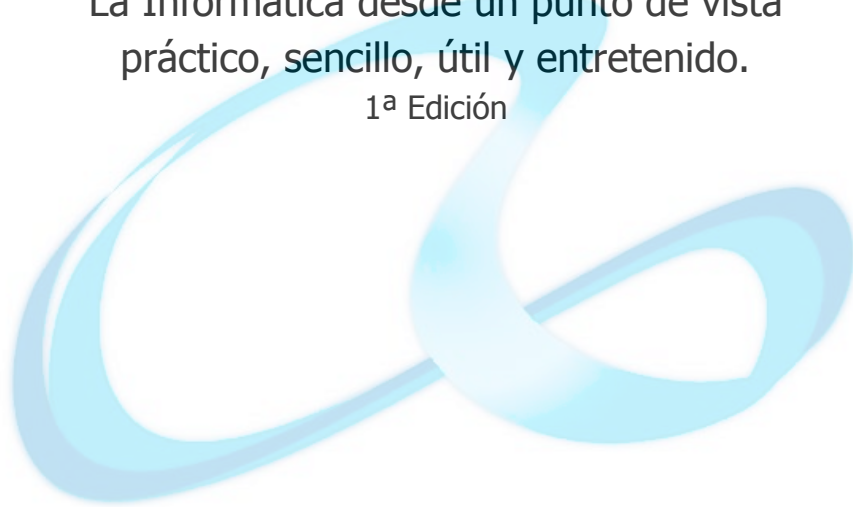


La Informática desde un punto de vista
práctico, sencillo, útil y entretenido

INFORMÁTICA BÁSICA para la vida cotidiana[©]

La Informática desde un punto de vista
práctico, sencillo, útil y entretenido.

1ª Edición



TECNOGENIO
acercando la tecnología

Adrián Sandoval Pérez



TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

El contenido de esta obra está protegido por la ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios para quienes reproduzcan, plagien, distribuyan o comuniquen públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo o soporte o comunicada a través de cualquier medio sin la preceptiva autorización del propietario de los derechos.

GENIO
acercando la tecnología

I.S.B.N.: 978-84-616-4497-1

Título: Informática Básica para la vida cotidiana

Autor y propietario de todo el contenido: Adrián Sandoval Pérez

1ª edición: mayo 2013

SAFE CREATIVE, REGISTRO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL



ATENCIÓN POR FAVOR

EL AUTOR DE ESTA OBRA SOLO OBTIENE 1 € DE BENEFICIO POR CADA EJEMPLAR, EL RESTO DEL IMPORTE CORRESPONDE A LOS MATERIALES.

Razón por la que se ruega **no fotocopiar, duplicar, escanear, difundir por la red el contenido de estos libros**. Queda prohibida toda reproducción, transformación, distribución o explotación de los mismos, así como cualquier acto de descompilación o ingeniería inversa. En ningún caso se permitirá cualquier extracción, reutilización y/o explotación de dichos contenidos que supongan actos contrarios a lo establecido en estas condiciones o que perjudiquen los derechos o intereses de Adrián Sandoval Pérez.

SI ERES UN DOCENTE, Y TE GUSTARÍA USAR CONTENIDO DE ESTE LIBRO EN TUS CLASES, NO TIENES MÁS QUE PEDÍRMELO. Mientras que adquiráis los ejemplares (tanto el profesor, como los alumnos que lo usen), no hay ningún problema.

Estando **totalmente prohibido su duplicación tanto física como virtual**, tanto en su totalidad como usando fragmentos del mismo.

A tal efecto, este libro está registrado tanto en el Registro de la Propiedad Intelectual de España. Así como en la empresa privada de gestión de propiedad intelectual Safe Creative.

Estos libros se pueden adquirir cualquier día del año.
Se hacen repartos por Sevilla y pueblos de alrededor.
También se envían por correo postal a todo el mundo.
Para ello simplemente contacte conmigo.

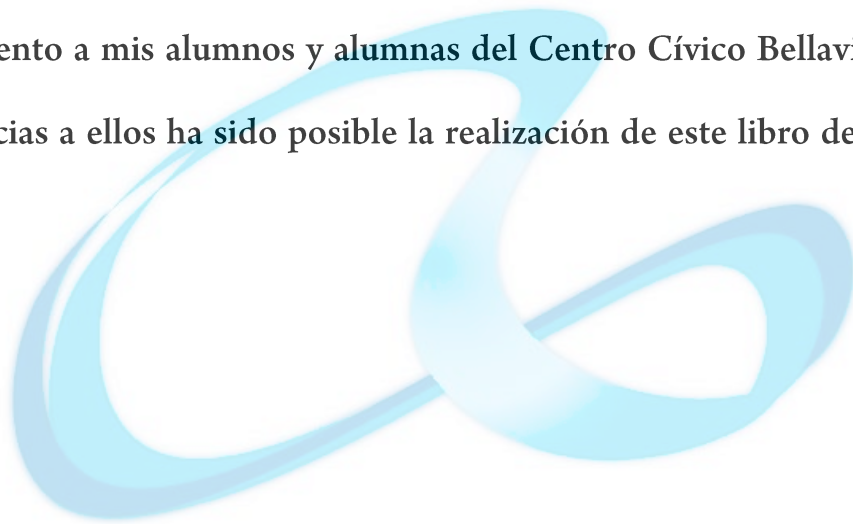
Un saludo.



TECNOGENIO

acercando la tecnología

Agradecimiento a mis alumnos y alumnas del Centro Cívico Bellavista (Sevilla),
que gracias a ellos ha sido posible la realización de este libro de apuntes.



¡Os lo dedico!

TECNOGENIO

acercando la tecnología



TECNOGENIO

acercando la tecnología

ÍNDICE

| | |
|---------------------|-----------|
| PRESENTACIÓN | 14 |
|---------------------|-----------|

| | |
|-----------------------------|-----------|
| ASPECTOS IMPORTANTES | 15 |
|-----------------------------|-----------|

1. OBJETIVOS DEL LIBRO
2. A TENER PRESENTE ¡FUNDAMENTAL!
3. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE LIBRO?
4. VIDEOS EXPLICATIVOS
5. RECOMENDACIONES GENERALES
6. RESPONSABILIDAD
7. GRADO DE DIFICULTAD DE CADA APARTADO

| | |
|------------------------|-----------|
| ERRORES COMUNES | 17 |
|------------------------|-----------|

| | |
|------------------------------------|-----------|
| TEMA 1. TERMINOLOGÍA BÁSICA | 18 |
|------------------------------------|-----------|

1. ¿QUÉ ES UN ORDENADOR?
2. ¿QUÉ SON LOS COMPONENTES DEL ORDENADOR?
3. ¿QUÉ SON LOS PERIFÉRICOS DEL ORDENADOR?
4. ¿QUÉ ES EL PUERTO/CONECTOR "USB" Y "WIFI"?
5. TÍPICOS CONECTORES EXTERNOS DE LOS ORDENADORES
6. ¿QUÉ ES EL HARDWARE?
7. ¿QUÉ SON LOS DATOS?
8. ¿QUÉ ES EL SOFTWARE?
 - A. Botón izquierdo del ratón (dedo índice)
 - B. Botón derecho del ratón (dedo corazón)
 - C. Rueda del ratón (se rueda con el dedo índice)
9. ¿QUÉ ES LA MEMORIA?
10. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

| | |
|----------------------|-----------|
| TEMA 2. RATÓN | 27 |
|----------------------|-----------|

1. FORMA DE COGERLO Y MOVERLO
2. FUNCIONAMIENTO PRINCIPAL
3. BOTONES
 - A. ¿Qué botón del ratón pulso, izquierdo o derecho?
 - B. ¿Cuántas veces lo pulso, 1 o 2 Click?
4. ERRORES COMUNES
5. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

| | |
|--|-----------|
| TEMA 3. RATÓN TÁCTIL (TOUCHPAD) | 32 |
|--|-----------|

1. ¿QUÉ ES?
2. TRUCOS
3. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

| | |
|------------------------|-----------|
| TEMA 4. TECLADO | 34 |
|------------------------|-----------|

1. FUNCIONALIDAD
2. DISTINTAS ÁREAS
3. ESCRIBIR CUALQUIER CARÁCTER DEL TECLADO
4. MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS
5. ACENTOS
6. COMBINACIÓN DE TECLAS
7. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 5. MECANOGRAFÍA..... 40

1. MECANOGRAFÍA DEL TECLADO ALFANUMÉRICO
 - A. Descripción
 - B. Posición de reposo
 - C. Procedimiento
 - D. Errores comunes
2. MECANOGRAFÍA DEL TECLADO NUMÉRICO
 - A. Descripción
 - B. Posición de reposo
 - C. Procedimiento
 - D. Errores comunes
3. ASPECTOS IMPORTANTES DE LA MECANOGRAFÍA
4. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 6. PRIMER ENCENDIDO 44

1. ¿CÓMO SE ENCIENDE EL ORDENADOR?
2. ¿QUÉ SALDRÁ EN LA PANTALLA?
3. MANEJO BÁSICO DEL TECLADO
4. MANEJO BÁSICO DEL RATÓN
5. APAGAR EL ORDENADOR POR COMPLETO
6. REINICIAR, HIBERNAR Y SUSPENDER EL ORDENADOR
7. CASOS ESPECIALES
8. OTROS BOTONES DE LA TORRE
9. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 7. ELEMENTOS BÁSICOS 48

1. ESCRITORIO
2. ICONOS
3. VENTANAS
4. MENÚS
5. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 8. UN PAR DE COSAS 52

1. PAPELERA DE RECICLAJE
2. MENÚS Y SUBMENÚS
3. AGRANDAR Y DISMINUIR LO QUE SALE EN LA PANTALLA
4. ¿QUÉ ES UNA RUTA DE BOTONES?
5. ¿QUÉ ES UN FORMULARIO?
6. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 9. TIPOS DE ICONOS 55

1. DESCRIPCIÓN
 - A. Iconos de datos
 - B. Iconos de programas (software)
 - C. Iconos de carpetas
 - D. Accesos directos (caso especial)
2. PARTICULARIDAD ENTRE DATOS Y PROGRAMAS
3. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 10. MANEJO DE VENTANAS..... 58

1. ¿CUÁNDO SALEN LAS VENTANAS?
2. ¿QUÉ PASA CUANDO SE ABRE UNA VENTANA?
3. LAS 5 FUNCIONES QUE ENCONTRARÁS EN LAS VENTANAS
4. FUNCIÓN ESPECIAL EN ALGUNAS VENTANAS
5. BARRAS DE DESPLAZAMIENTO
6. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 11. ESTRUCTURA DE LA MEMORIA 61

1. ESTRUCTURA DE LA MEMORIA
 - A. *Mis documentos - Nombre de usuario (datos)*
 - B. *Botón Inicio (programas)*
 - C. *Mi PC - Equipo (aparatos conectados al ordenador)*
 - D. *Esquema general*
2. CUANTIFICACIÓN DE LA MEMORIA
3. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 12. MANEJO DE ICONOS 64

1. TENER CLARO EL FUNCIONAMIENTO DEL RATÓN
2. OPCIONES BÁSICAS SOBRE LOS ICONOS
3. CREAR UNA CARPETA
4. COPIAR Y MOVER ICONOS
 - A. *Entender lo que hacemos con un ejemplo real*
 - B. *Entender cómo lo hacemos en el ordenador*
 - C. *Cómo lo hacemos exactamente en el ordenador*
 - D. *Diferencia entre Copiar y Cortar (Mover)*
5. COPIAR O MOVER UN GRUPO DE ICONOS
6. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 13. PENDRIVE Y MEMORIAS EXTERNAS 71

1. PENDRIVE - MEMORIA USB
2. OTRAS MEMORIAS EXTERNA
 - A. *Discos duros externos*
 - B. *Tarjetas de memoria*
 - C. *Discos*
3. COPIAR/MOVER ICONOS ENTRE APARATOS EXTERNOS Y EL ORDENADOR
 - A. *Del Pendrive (o Cámara de fotos) al Ordenador*
 - B. *Del Ordenador al Pendrive (o Cámara de fotos)*
4. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 14. PAINT (WINDOWS XP) 74

1. ÁREAS DEL PROGRAMA
2. MANEJO
3. DESCRIPCIÓN DE CADA HERRAMIENTA
4. TRES FORMAS DE BORRAR
5. COPIAR UNA IMAGEN DE UNA PÁGINA WEB
6. IMPRIMIR NUESTRA OBRA DE ARTE
7. GUARDAR LA IMAGEN EN EL ESCRITORIO
8. TÍPICOS ERRORES
9. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 15. PAINT (WINDOWS 7) 80

1. ÁREAS DEL PROGRAMA
2. MANEJO
3. DESCRIPCIÓN DE CADA HERRAMIENTA
4. TRES FORMAS DE BORRAR
5. COPIAR UNA IMAGEN DE UNA PÁGINA WEB
6. HACER UNA FOTO DE LA PANTALLA DEL ORDENADOR
7. GUARDAR LA IMAGEN EN EL ESCRITORIO
8. IMPRIMIR NUESTRA OBRA DE ARTE
9. TÍPICOS ERRORES
10. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 16. WORD (2007 Y POSTERIORES) 88

1. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA
2. MANEJO INICIAL
 - A. *Controlar el tamaño con el que veo el papel en mi pantalla*
 - B. *Todos los botones se pulsan solo 1 vez. Nunca 2 veces*
 - C. *Salto de línea, salto de páginas y barras de desplazamiento*
 - D. *¿Dónde escribo?*
 - E. *¿Dónde NO puedo escribir?*
 - F. *¿Cómo puedo elegir dónde escribir?*
 - G. *¿Cómo añado o quito texto de cualquier parte del documento?*
 - H. *¿Cómo hago para empezar a escribir en la línea siguiente?*
 - I. *¿Cómo uso el corrector ortográfico?*
 - J. *¿Cómo subo un texto, líneas más arriba? ¿Cómo bajo un texto, líneas más abajo?*
 - K. *Antes de escribir nada en el documento, hay que comprobar lo siguiente*
3. OPCIONES BÁSICAS MÁS USADAS
 - A. *Funcionamiento de los botones*
 - B. *Opciones típicas del apartado INICIO*
 - C. *¿Cómo cambiar las características del texto antes de escribir?*
 - D. *¿Cómo cambiar las características del texto después de escribir?*
 - E. *Algunas opciones generales sobre las páginas del apartado DISEÑO DE PÁGINA*
 - F. *¿Cómo imprimo el documento?*
 - G. *¿Cómo guardo el documento?*
4. PONER UNA IMAGEN DEL ORDENADOR O INTERNET EN NUESTRA PÁGINA
5. OPCIONES AVANZADAS MÁS USADAS
 - A. *Opciones avanzadas del apartado INICIO*
 - B. *Opciones avanzadas del apartado INSERTAR*
 - C. *Guardar como PDF*
 - D. *Poner y quitar contraseña al documento*
 - E. *Opciones sobre una imagen.*
6. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 17. INTERNET Y NAVEGAR (MANEJO DE PÁGINAS WEB Y NAVEGADORES) 97

1. CONCEPTOS BÁSICOS
 - A. *Internet*
 - B. *Páginas web*
 - C. *Navegadores*
 - D. *Google*
2. RESUMEN DE LOS CONCEPTOS BÁSICOS
3. DIRECCIONES WEB
4. GUARDAR WEB COMO FAVORITOS o MARCADORES
 - A. *Mostrar la barra de marcadores (favoritos) en mi navegador (en los 3 navegadores)*
 - B. *Manejo de los marcadores*
5. ¿QUÉ SON LAS PESTAÑAS?
6. DESCARGAR IMÁGENES DE UNA WEB
7. QUÉ ES REGISTRARSE EN UNA WEB
8. PONER GOOGLE COMO PÁGINA DE INICIO (en los 3 navegadores)
9. LIMPIAR DATOS DE NAVEGACIÓN DEL NAVEGADOR (en los 3 navegadores)
10. EJERCICIOS Y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 18. WWW.GOOGLE.ES (BÚSQUEDA, IMÁGENES, MAPS, YOUTUBE Y GMAIL) 108

1. BÚSQUEDA
2. IMÁGENES
3. GOOGLE MAPS
 - A. *Manejo básico (vista satélite o mapa)*
 - B. *Manejo básico (vista peatón)*
 - C. *Buscar algo en concreto*
 - D. *Usar el muñequito amarillo*
 - E. *Ver vista mapa o satélite*
 - F. *Otras opciones (cámaras, imágenes, tráfico, tiempo, etc)*
4. YOUTUBE
 - A. *Manejo básico*
 - B. *Botones básicos del video*
 - C. *Algunas opciones de la página de cada video*
5. GMAIL
6. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 19. CORREO ELECTRÓNICO (GMAIL), CHAT (GTALK) Y CONTACTOS (GOOGLE)..... 116

1. INTRODUCCIÓN A GMAIL
 - A. ¿Qué es una cuenta de correo electrónico?
 - B. ¿Qué empresa me da el mejor servicio de correo electrónico gratuito?
 - C. ¿Cómo me hago una cuenta en Gmail?
 - D. Direcciones de correo electrónico
 - E. ¿Cómo entro en Gmail, una vez que ya tengo una cuenta?
 - F. No cerrar sesión
 - G. Recuperar contraseña
2. FUNCIONAMIENTO DE GMAIL
 - A. Estructura BÁSICA de Gmail
 - B. Estructura AVANZADA de Gmail
 - C. Mandar 1 correo electrónico
 - D. Vista general de 1 correo electrónico de ejemplo
 - E. Algunas carpetas menos usadas
3. CHAT
 - A. ¿Dónde está el chat?
 - B. ¿Cómo hablo/chateo con la gente que tengo en el chat?
 - C. ¿Cómo sé si esa persona está conectada, para poder chatear/hablar con ella?
 - D. Resumen general
 - E. Errores comunes
 - F. ¿Cómo añado amigos al chat?
 - G. ¿Cómo elimino amigos del chat?
 - H. ¿Cómo hago una videoconferencia con alguien, por el chat?
4. CONTACTOS
 - A. ¿Cómo accedo a mi agenda de contactos?
 - B. Estructura de mi agenda de contactos
5. CERRAR GMAIL (CUENTA DE GOOGLE)
6. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 20. FACEBOOK 128

1. QUÉ ES UNA RED SOCIAL Y QUÉ UTILIDAD TIENE
2. ENTRAR EN FACEBOOK
3. REGISTRARSE EN FACEBOOK
4. FUNCIONES BÁSICAS DE FACEBOOK. ESQUEMA GENERAL
 - A. (1) Botón de Facebook
 - B. (2) Tres botones de llegada
 - C. (3) Buscar personas, empresas, sitios...
 - D. (4) Mi biografía/muro/perfil (botón con nuestro nombre)
 - E. (5) Para salir de Facebook
 - F. (6) Chat de Facebook
5. COMPARTIR EN FACEBOOK
6. ALGUNAS FUNCIONES AVANZADAS DE FACEBOOK
 - A. ¿Qué estás pensando?
 - B. Escribir comentarios
 - C. Evitar que Facebook me mande correos electrónicos
 - D. Hacer Facebook privado, solo para mis amigos
 - E. Subir imágenes a Facebook
 - F. Poner una foto de perfil
 - G. Borrar a un amigo
7. FACEBOOK CAMBIA MUCHO Y ES COMPLICADO
8. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 21. INSTALAR Y DESINSTALAR PROGRAMAS 139

1. DESINSTALAR
2. INSTALAR
3. CONSEGUIR EL ICONO INSTALADOR DE LOS PROGRAMAS
4. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 22. WEB´S INTERESANTES (Y SU FUNCIONAMIENTO)142

1. WEB´S INTERESANTES
 - A. *La gran enciclopedia gratuita - es.wikipedia.org -*
 - B. *La mejor web de noticias y artículos interesantes - www.meneame.net -*
 - C. *Periódico gratuito online - www.20minutos.es -*
 - D. *Ver todos los periódicos gratuitos online - www.kiosko.net -*
 - E. *La mejor web de guías para viajes - www.guiomatic.com -*
 - F. *Tiempo atmosférico - www.español.weather.com - www.eltiempo.es -*
 - G. *La mejor web de tecnología y soluciones informáticas - www.tecnogenio.com -*
 - H. *Las web´s con más variedad de programas para descargar - www.softonic.com - www.uptodown.es -*
 - I. *Información sobre películas y cines - www.filmaffinity.com -*
 - J. *Comprar entradas de cine, teatro y otros eventos - www.compraentradas.com - www.entradas.com -*
 - K. *Escuchar cualquier emisora de radio del mundo - www.tunein.com -*
2. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 23. PROGRAMAS INTERESANTES (Y SU FUNCIONAMIENTO).....144

1. NAVEGADORES
 - A. *Google Chrome*
 - B. *Mozilla Firefox*
2. PAQUETES OFIMÁTICOS
 - A. *Libre Office*
 - B. *Open Office*
3. REPRODUCTORES Y UTILIDADES DE VIDEO/AUDIO
 - A. *VLC Player*
 - B. *AVS Media Player*
 - C. *Spotify*
 - D. *Free Studio*
4. GRABACIÓN DE DISCOS
 - A. *CDBurnerXP*
5. ANTIVIRUS
 - A. *Avira Free*
 - B. *AVG Free*
6. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO
 - A. *Ccleaner*
7. DISEÑO GRÁFICO Y EDICIÓN DE IMÁGENES
 - A. *GIMP*
 - B. *Picasa*
8. PROGRAMAS VARIOS
 - A. *WinRAR*
 - B. *7zip*
 - C. *Google Earth*
 - D. *Complemento para guardar documentos en PDF (estando en Word)*
 - E. *Adobe PDF*
 - F. *JAVA y Adobe Flash*
9. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES
 - A. *Google Chrome*

TEMA 24. VIRUS, SEGURIDAD Y COMPRAS ONLINE (NOCIONES BÁSICAS)151

1. *¿QUÉ SON LOS VIRUS?*
2. *¿CÓMO NOS QUITAN LA CONTRASEÑA?*
3. *VER Y GESTIONAR NUESTRA CUENTA BANCARIA*
4. *COMPRAR EN INTERNET (NOCIONES BÁSICAS)*
 - A. *Tipos de empresas online y cómo confiar en ellas*
 - B. *Formas de pago*
5. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

TEMA 25. INTRODUCCIÓN A MÓVILES Y TABLET CON ANDROID 155

1. BOTONES TÍPICOS DE LA CARCASA (FÍSICOS Y TÁCTILES). Primeros pasos (I)
2. ESTRUCTURA DE UN MÓVIL Y TABLET CON ANDROID. Primeros pasos (II)
 - A. Escritorio
 - B. Lista de programas
 - C. Pantalla de bloqueo
 - D. Opciones generales
 - E. Barra de notificaciones
3. MANEJO BÁSICO. Primeros pasos (III)
 - A. Pulsar botones y pantalla táctil
 - B. Deslizar o arrastrar el dedo por la pantalla
 - C. Pellizcar la pantalla
 - D. Crear accesos directos de los programas en el escritorio del móvil/tablet.
 - E. Para cambiar de sitio un icono en el escritorio
 - F. Eliminar un icono del escritorio
4. PROGRAMAS BÁSICOS
5. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

ANOTACIONES PROPIAS 160



TECNOGENIO
acercando la tecnología

PRESENTACIÓN



La informática nos da unas **posibilidades infinitas**, que muchos de nosotros desconocemos. No estamos hablando de cosas complejas, sino de posibilidades sencillas, prácticas, útiles y entretenidas para cualquiera.

El problema está en que algunos profesionales del sector **no han sabido transmitir la Informática y la Tecnología de la mejor forma posible**. Pues la Tecnología está para mejorarnos la vida, facilitarnos las tareas, entretenernos mejor, encontrar cualquier información, aprender cosas nuevas, ahorrarnos dinero y un sinfín de cosas. NO para complicarnos más.

La mayoría de mis familiares, amigos y conocidos han realizado algún curso de informática. Una gran parte de ellos **dejaron de ir a clase a los pocos días porque se aburrían, otros solo aprendieron cosas que particularmente no usan y una buena parte a pesar de haber hecho varios cursos, siguen sin saber manejar el ordenador de forma básica**.

Un error común es que los cursos y libros de informática básica (avanzada, internet, etc) se centran en aspectos aburridos de la misma, enfocados en herramientas que solo se usan en oficinas. A diferencia de otros aspectos que sí nos pueden interesar en nuestro día a día.



Mi objetivo es crear una serie de recursos para enseñar la parte útil de la informática de forma sencilla. Poder sacarle el mayor provecho a vuestro ordenador (smartphone/móvil, tablet, cámara de foto, etc). Así como conseguir que aprendáis firmemente para que no se os olviden las cosas importantes. Buscando este propósito me decidí a crear varios recursos educativos bajo el nombre de la siguiente Web:

A vuestra disposición tenéis esa **Web** que persigue ser un **referente en el mundo de la informática y la tecnología**. En ella podréis encontrar muchas novedades, recursos educativos, videos explicativos, manuales, programas, guía de web's, servicios y todo lo que pudierais necesitar.



También tenéis esta serie de **libros didácticos** que se irán publicando en la misma. Libros que persiguen **ser una guía práctica a la que acudir** para aprender firmemente, así como para resolver cualquier duda sobre lo aprendido. A diferencia de los otros libros existentes con alto contenido en textos y poco entendibles a la hora de resolver dudas.

Y por último me encontraréis también en los **cursos de informática presenciales** que doy durante el año en algunos centros. Empezamos con un temario base atractivo, útil y práctico. Y después vamos amoldando las clases hacia los intereses de los alumnos. De esta forma se llevan aprendido lo que yo considero importante sobre la Informática y la Tecnología, más aquello que querían aprender personalmente. En los cursos persigo esencialmente la utilidad y no olvidarse lo aprendido (al menos lo básico).



En cuanto a mí, soy **Adrián Sandoval Pérez**. La informática y la tecnología no solo son mi afición, sino también mi profesión, por lo que tengo amplia experiencia laboral en este sector. Me encanta acercar este mundo a las personas. Podéis contactar conmigo para cualquier tipo de consulta, sugerencia, duda o cuestión. Poseo una Web personal donde podéis saber más de mí y de los proyectos que llevo en marcha:

Web | **ADSANPER.com**
Email | **contacto@adsanper.com**
adsanper@gmail.com

Y una Web dedicada al mundo de la Informática y la Tecnología:

Web | **TECNOGENIO.com**
Email | **contacto@tecnogenio.com**

ASPECTOS IMPORTANTES

OBJETIVOS DEL LIBRO

1. **Ofrecer un temario atractivo, útil y práctico.** Normalmente este tipo de libros se enfocan a usar partes del ordenador que realmente solo tienen utilidad para la gente que trabaja en una oficina. Vamos a aprender absolutamente todo lo básico de toda la tecnología que nos rodea y de forma muy sencilla.
2. **Sacarle partido al ordenador y las tecnologías que nos rodean de forma sencilla. ¡Darle uso!** ¿Cuántos tenéis el ordenador en casa y no sabéis qué podéis hacer con él? ¿Cuántos creéis que el ordenador solo sirve para jugar y hacer tonterías?. En este libro veremos la infinidad de posibilidades que nos da la informática.
3. **Aprender de forma realmente sencilla, fácil, comprensible e intuitiva. Explicarlo todo de la forma más sencilla posible con ejemplos similares de la vida real.** Se intenta en este libro enseñar de forma fácil con muchos gráficos y ejemplos de la vida real para que pueda asimilar mejor los conceptos nuevos.
4. **Que nunca se os olvide el manejo básico de un ordenador, para que podáis usarlo siempre que queráis y aprender por vuestra cuenta cuando lo deseéis.** Sentar las bases del manejo del ordenador de forma firme, para que nunca se nos olvide ¡Como montar en bicicleta!
5. **Que cada uno aprenda y profundice en lo que más le interese. Así como resolver todas las dudas y consultas que tengáis sobre el mundo de la informática y la tecnología.** Son muchas las dudas que nos suelen rondar la cabeza sobre estos temas, ya sean porque lo hemos escuchado en la tele o en alguna conversación con un amigo. Ahora disponéis de alguien a quien consultárselas ¡A mí!

A TENER PRESENTE ¡FUNDAMENTAL!

1. **El temario que aquí se presenta es el que desde mi punto de vista, todo el mundo debería conocer para sacar partido a la Informática y al mundo tecnológico que nos rodea.** Se han tenido en cuenta absolutamente todos los temas útiles de la vida cotidiana. Por ello es un curso bastante amplio.
2. **Os tenéis que comprometer a poner de vuestra parte para aprender.** Yo me encargaré de enseñaros lo más claro posible; pero si vosotros no le dais uso al ordenador, no lo cogéis todos los días, no estudiáis... obviamente no vais a aprender. Una vez aprendido lo básico, este libro os servirá de recordatorio.
3. **Dar uso al ordenador en casa.** Es distinto "practicar" que "dar uso". "Practicar" es hacer algo por obligación sin ninguna finalidad práctica para vosotros. "Dar uso" significa que hagamos cosas cotidianas con el ordenador para crear el hábito de darle uso (ver el periódico, escuchar música, ver la cuenta bancaria, etc), así como beneficiarnos de sus múltiples ventajas y posibilidades. Al usarlo por gusto propio, reforzáis lo aprendido y aprendéis más.
4. **Nadie es torpe en la Informática por su Edad. ¡A los niños se les da tan bien el ordenador porque lo usan a todas horas, NO porque sean jóvenes!** Si utilizáis el ordenador a todas horas como ellos, sabréis tanto como a ellos.
5. **Este libro constituye una GUÍA BÁSICA (MUY COMPLETA) PARA EMPEZAR A VALERSE POR SÍ MISMO CON EL ORDENADOR.** A partir de los conocimientos explicados en este libro, **podrá seguir aprendiendo por su cuenta con total libertad, en los aspectos que más le interesen.** Aquí se exponen una gran multitud de ideas básicas para que todos podáis seguir aprendiendo y profundizando en los ámbitos que más os gusten.
6. **¡¡¡SI TE QUEDAS ATASCADO EN UN TEMA, SIGUE CON LOS SIGUIENTES!!!.** Puedes avanzar aunque no hayas aprendido perfectamente los temas anteriores. Muchos temas los entenderás e irán aclarándose a medida que vayas avanzando. **¡ALGUNOS APARTADOS DE ALGUNAS TEMAS, NO LOS PODRÁS ENTENDER HASTA PASAR POR TEMAS MÁS AVANZADOS!**. Ningún tema es obligatorio mientras que puedas seguir.
7. **¡LA MEJOR FORMA DE APRENDER ES PROBAR!** En general, es la mejor forma de aprender cualquier cosa, más aún la Informática. SIEMPRE lo mejor es sentarse delante del ordenador a "probar", "investigar", "toquetear" y de esta forma uno mismo va aprendiendo solo descubriendo infinidad de cosas. Con la base que se imparte en este libro podrás aprender por tu cuenta cualquier aspecto que te interese del ordenador.
8. **CUANTO MÁS AVANCES EN LOS TEMAS, MÁS INTERESANTES, ÚTILES Y DIVERTIDOS SERÁN.** Los primeros pueden aburrir, pero para aprender cualquier cosa, PRIMERO hay que aprender lo básico, y después llegan las cosas divertidas y útiles de verdad. A partir del TEMA 14 empieza lo interesante y divertido. Pero NO podréis "divertiros" a partir del tema 14, si NO tenéis claro *lo básico* de todos los temas anteriores.
9. **El contenido y los gráficos de este libro son APROXIMADOS a la realidad.** La informática cambia constantemente y es posible que muchos de los gráficos y botones hayan sufrido algún cambio (de forma, color, etc). Pero el funcionamiento siempre es el mismo. A veces no verás exactamente el botón y tendrás que buscar uno aproximado. ¡Buscar bien! Porque muchas veces si está el botón pero no lo vemos.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE LIBRO?

Cualquier persona de entre 18 y 95 años que persiga alguno de los siguientes objetivos:

- Aprender desde 0.
- Asentar los conocimientos básicos que suelen faltar.
- Descubrir nuevas funcionalidades y trucos.
- Recordar algunos temas, coger soltura, etc.

VIDEOS EXPLICATIVOS

Cada tema tiene un conjunto de videos explicativos, a los cuales podéis acceder desde cualquier ordenador simplemente entrando en esta dirección: informaticabasica.adsanper.com

Podéis verlo siempre que queráis y están elaborados para facilitar el aprendizaje de los distintos temas. Continuamente estoy añadiendo más videos explicativos.

RECOMENDACIONES GENERALES

El libro está elaborado para que cualquier persona sin conocimientos ni ayudas por parte de ningún profesor, pueda aprender informática, ella sola con su ordenador.

Sin embargo, al combinar este libro con la ayuda de una persona que le pueda explicar brevemente cada tema y las dudas eventuales que le salgan, hará que avance mucho más rápidamente. Por lo tanto, se recomienda siempre que sea posible, contar con una persona que entienda un poco de informática de su entorno.

RESPONSABILIDAD

El temario que se muestra en este libro trata de una Iniciación a la Informática Cotidiana. Serán temas sencillos cuyo riesgo de desajustar algo grave del ordenador es poco probable. Ante todo, informarte que nadie puede estropear las piezas físicas del ordenador simplemente usándolo. La única forma de estropear piezas físicas es con algún porrazo o similar. No obstante:

¡Cada uno se hace responsable de la puesta en práctica de lo aprendido!

Aconsejo NO GUARDAR archivos importantes en el ordenador con el que vaya a empezar a aprender, hasta adquirir cierta soltura.

GRADO DE DIFICULTAD DE CADA APARTADO

El grado de dificultad de cada apartado dentro de cada tema viene indicado por el color del título.

1. EJEMPLO APARTADO 1

Fácil

Color verde significa que es un apartado **fácil** de entender. Tardaréis poco tiempo en entenderlo. No necesitaréis ayuda para llevarlo a cabo.

2. EJEMPLO APARTADO 2

Medio

Color naranja significa que es un apartado de dificultad **media**. Tardaréis un poco más de tiempo en entenderlo. Quizás necesitéis un poco de ayuda para llevarlo a cabo.

3. EJEMPLO APARTADO 3

Difícil

Color rojo significa que es un apartado **difícil y complicado**. Tardaréis mucho tiempo en entenderlo (días, semanas e incluso meses). Y quizás no lo entendáis bien hasta que lo estudiéis varias veces durante el año. De todas formas, una vez que lo terminéis de entender, os resultará sencillo, pero hasta entonces, os costará bastante esfuerzo. En estos apartados es MUY recomendable tener la ayuda de un profesor o conocido que nos aclare las dudas.

4. EJEMPLO EJERCICIOS Y ANOTACIONES PERSONALES

Color azul indica que es un apartado con **ejercicios y anotaciones personales** sobre el tema. NO indica grado de dificultad, simplemente el tipo de apartado que es.

A. EJEMPLO SUBAPARTADO A.

Color gris indica que es un **subapartado**. NO indica grado de dificultad, simplemente que es un subapartado.

ERRORES COMUNES

1. **Agobiarse demasiado por aprender rápido, o por no entender nada algunas veces.** La informática puede resultar caótica para las personas que empiezan a aprender, e incluso para los expertos también. ¡No podemos perder la paciencia! Debemos ser pacientes y aprender a nuestra velocidad. NO podemos aprender todo en un día, ni en dos días.
2. **Complicarse demasiado.** Los ordenadores se hacen para que todo el mundo pueda manejarlos, incluso sin haberlos visto nunca. Por lo que son *muy intuitivos*. Si queremos mandar un Email (correo electrónico) y vemos un botón que pone "Enviar" ¿Qué habrá que hacer?.
3. **Querer saber para qué sirven todos los botones.** Los coches modernos traen muchos botones, sin embargo, se utilizan con los elementos de siempre: *volante, pedales y marchas*. Los ordenadores igual. Solo debemos sabernos bien para qué sirven los botones básicos que más usamos. Porque si aun nos cuesta trabajo saber el funcionamiento de los botones básicos ¿Para qué fijarnos en otros?.
4. **Querer saberlo todo.** ¿Por qué sale eso ahí? ¿Y por qué sale lo otro allá?... Ni siquiera los informáticos sabemos por qué pasa y para qué sirve todo lo que sale en la pantalla. Simplemente lo vamos descubriendo poco a poco. Pero NO nos agobiamos por querer saber la razón de todo ya ¡es imposible!. Primero lo básico y todo lo demás que ocurra, no nos importa.
5. **Mirar la pantalla muy de cerca.** Hay que mirar la pantalla como miramos la carretera cuando conducimos: En perspectiva. No puedes fijar tu mirada en un punto de la pantalla en particular, sino verla entera en perspectiva. Cuando conducimos no solo miramos la carretera, sino todo en perspectiva. ¡Nos volvemos locos buscando botones que realmente están muy cerca de donde miramos!
6. **No leer la pantalla.** No se puede manejar un ordenador si no leemos la pantalla. *Este error abarca el 90% del tiempo perdido en las clases que imparto.* Hay que leer la pantalla porque si leemos sabremos *cómo se hace aquello que queremos hacer*. No podemos pulsar los botones sin leerlos, con la suerte de que acertemos en el que estábamos buscando. ¡Hay que leer la pantalla!
7. **Intentar aprenderse las cosas por pasos.** El manejo básico del ordenador NO se puede aprender por pasos, porque sería igual que intentar aprender a montar en bicicleta o a conducir por pasos. Puedes apuntar para qué sirven los botones, pero no el proceso continuo para hacer algo. SI ENTIENDES LO QUE HAY QUE HACER, no se te olvidará nunca y con 2 pasos será suficiente (en lugar de 80 exhaustivos).
8. **Los sinónimos significan lo mismo.** Eliminar, borrar y suprimir es lo mismo. Añadir y agregar es lo mismo. Los botones cuyos nombres sean sinónimos hacen lo mismo.
9. **Si no se usa el ordenador diariamente en casa, aprender informática no sirve para nada.** Es fundamental usar el ordenador, de lo contrario no aprenderás nada, y lo poco que sepas lo olvidarás rápido.
10. **Buscar desordenadamente algo en la pantalla.** Mejor buscarlo por orden de arriba a abajo. Si lo buscas desordenadamente nunca darás con el botón que estás buscando. Uno de los mayores errores es este, porque no encontramos los botones que necesitamos, a pesar de estar a plena vista ¡Tenemos que fijarnos mejor!
11. **Pensar que la informática no tiene utilidad o que tengo demasiada edad.** Vuestros hijos manejan tan bien el ordenador porque lo cogen a todas horas y vosotros no. En cuanto a su utilidad, tenemos un sinfín de posibilidades que descubrirás en este libro.
12. **No tener paciencia con la máquina.** Los ordenadores a veces son lentos, dan problemas, se atascan, se quedan bloqueados, etc. Tengamos paciencia.
13. **Echarle las culpas al ordenador.** Algunas veces nos equivocamos y creemos que es debido a tener un ordenador viejo, pero después descubrimos que el error es nuestro.
14. **No pensar durante un segundo lo que intentas hacer.** El 80% de las dudas las resolveríais solos si os parais a pensar durante 30 segundos en las posibles soluciones a vuestra cuestión.
15. **Tomar apuntes de forma poco efectiva.** El fallo está en apuntarlo todo tal como se dice. Cuando uno aprende a conducir no apunta el proceso de pisar el embrague, meter marcha, etc. Si acaso apunta donde están las luces, donde está el botón para abrir el maletero, etc. Pero no el proceso entero de conducción.