

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE INGENIERIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E
INFORMÁTICA



TESIS

“Eficacia de un taller presencial de informática para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo Huánuco, 2022”

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE INGENIERO
DE SISTEMAS E INFORMÁTICA**

AUTOR: Fernández Nolasco, Wili Abelardo

ASESOR: Zacarías Ventura, Héctor Raúl

HUÁNUCO – PERÚ

2024



U

D

H

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Tecnologías de la información y comunicación

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ingeniería, Tecnológica

Sub área: Ingeniería eléctrica, Ingeniería electrónica

Disciplina: Ingeniería de sistemas y comunicaciones

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Ingeniero de sistemas e informática

Código del Programa: P06

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 41667208

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22515329

Grado/Título: Doctor en ciencias de la educación

Código ORCID: 0000-0002-7210-5675

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Vigilio Arratea, Freddy Clayderman	Maestro en ingeniería de sistemas e informática con mención gerencia de sistemas y tecnologías de información	43691515	0000-0002 3982-6518
2	Manzano Lozano, Ethel Jhovani	Ingeniero de sistemas e informática	22498550	0000-0003 3499-1132
3	López De La Cruz, Edgardo Cristiam Iván	Magíster en ciencias de la educación mención educación ambiental y desarrollo sostenible	40394603	0000-0001 9815-7708



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

Facultad de Ingeniería

P. A. DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE INGENIERO(A) DE SISTEMAS E INFORMÁTICA

En la ciudad de Huánuco, siendo las 17:00 horas del día martes 12 del mes de marzo de año 2024, se lleva a cabo la sustentación presencial en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, quienes se reunieron los **Jurados Calificadores** integrado por los Docentes:

- | | |
|--|-------------|
| ➤ Mg. Freddy Clayderman Vigilio Arratea | PRESIDENTE. |
| ➤ Ing. Ethel Jhovani Manzano Lozano | SECRETARIO. |
| ➤ Mg. Edgardo Cristiam Iván Lopez De La Cruz | VOCAL. |

Nombrados mediante la Resolución N° 0490-2024-D-FI-UDH para evaluar la Tesis intitulada: **"EFICACIA DE UN TALLER PRESENCIAL DE INFORMÁTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS TRABAJADORES NOMBRADOS DE LA DIRECCION REGIONAL DE TRABAJO Y PROMOCIÓN DEL EMPLEO, HUÁNUCO, 2022"**, Presentado por el (la) **Bach: Wili Abelardo FERNANDEZ NOLASCO**, para optar el Título Profesional de Ingeniero(a) de Sistemas e Informática.

Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas: procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo(a) *aprobado* por *unanimidad* con el calificativo cuantitativo de *13* y cualitativo de *Tr.e.c.e.* según el (Art. 47).

Siendo las *18:05* horas del día 12 del mes de marzo del año 2024, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Mg. Freddy Clayderman Vigilio Arratea
ORCID: 0000-0002-3982-6518
DNI: 43691515
Presidente

Ing. Ethel Jhovani Manzano Lozano
ORCID: 0000-0003-3499-1132
DNI: 22498550
Secretario

Mg. Edgardo Cristiam Iván Lopez De La Cruz
ORCID: 0000-0001-9815-7708
DNI: 40394603

Vocal



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://www.udh.edu.pe>

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

Yo, **HÉCTOR RAÚL ZACARIAS VENTURA**, asesor del P.A. de Ingeniería de Sistemas e Informática y designado mediante documento: RESOLUCIÓN RN°0490-2024-D-FI-UDH del Bach. **FERNÁNDEZ NOLASCO WILI ABELARDO**, de la investigación titulada "EFICACIA DE UN TALLER PRESENCIAL DE INFORMÁTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS TRABAJADORES NOMBRADOS DE LA DIRECCION REGIONAL DE TRABAJO Y PROMOCIÓN DEL EMPLEO, HUÁNUCO, 2022"

Puedo constar que la misma tiene un índice de similitud del 25% verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 03 de abril de 2024.

Zacarías Ventura, Héctor Raúl DNI N° 22515329 Código
Orcid N° 0000-0002-7210-5675

Revisión después de la sustentación

INFORME DE ORIGINALIDAD

25% INDICE DE SIMILITUD	23% FUENTES DE INTERNET	5% PUBLICACIONES	15% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	read.bookcreator.com Fuente de Internet	1%
2	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%
3	www3.gobiernodecanarias.org Fuente de Internet	<1%
4	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
5	www.abcdatos.com Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	<1%
7	Submitted to Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC Trabajo del estudiante	<1%
8	Nazaret Martínez-Heredia. "Desafíos en la era digital actual: TIC y personas seniors de la Universidad de Granada (España) / Current	<1%

Apellidos y Nombres: Zacarias Ventura Héctor Raúl DNI N°
22515329 Código Orcid N° 0000-0002-7210-5675

DEDICATORIA

Agradecimiento a DIOS por llegar hasta donde estoy hoy en día y muchos días más.

Se los dedico a quienes me ayudaron a llegar a formarme una persona profesional, a mis queridos padres que hoy en día los debo muchísimo.

AGRADECIMIENTO

Está dedicado a mi familia y asesor que me apoyaron y guiaron para desarrollar esta investigación de tesis.

También agradezco a mis amigos que cada momento del día me hacían recordar para poder obtener mi título y obtener éxitos en la vida.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE	IV
ÍNDICE DE LA TABLA	VI
ÍNDICE DE LA FIGURA	VIII
RESUMEN	X
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN	XIV
CAPÍTULO I	16
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	16
1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	16
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1 PROBLEMA GENERAL	19
1.2.2 PROBLEMA ESPECÍFICOS.....	19
1.3 OBJETIVOS	19
1.3.1 OBJETIVO GENERAL	19
1.3.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS	19
1.4 JUSTIFICACIÓN	20
1.4.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	20
1.4.2 JUSTIFICACIÓN PRACTICA	20
1.5 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.6 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	21
CAPÍTULO II	22
MARCO TEÓRICO	22
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	22
2.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	22
2.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES	24
2.1.3 ANTECEDENTES LOCALES	27
2.2 BASES TEÓRICAS	29
2.2.1 TALLERES PRESENCIAL DE INFORMÁTICA.....	29
2.3 COMPETENCIA DIGITAL	31
2.3.1 LA COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	33
2.3.2 LA CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL	35
2.3.3 LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN.....	36

2.3.4	LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	37
2.4	DEFINICIONES CONCEPTUALES	39
2.5	HIPÓTESIS	41
2.6	VARIABLES	41
2.6.1	VARIABLE INDEPENDIENTE	41
2.6.2	VARIABLE DEPENDIENTE	41
2.7	OPERACIONES DE VARIABLES	42
CAPÍTULO III		44
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		44
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	44
3.1.1	ENFOQUE	44
3.1.2	ALCANCE O NIVEL	44
3.1.3	DISEÑO	44
3.2	POBLACIÓN.....	45
3.3	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	45
3.3.1	PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	45
3.3.2	PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS.....	46
3.4	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.	46
CAPÍTULO IV		47
RESULTADOS.....		47
4.1	PROCESAMIENTO DE DATOS.....	47
4.2	CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	63
CAPITULO V		64
DISCUSIÓN DE RESULTADOS		64
CONCLUSIONES		66
RECOMENDACIONES		67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		68
ANEXOS		72

ÍNDICE DE LA TABLA

Tabla 1 Sexo de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	47
Tabla 2 Grado de instrucción de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022	48
Tabla 3 Edad de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022	49
Tabla 4 Posesión de computadoras personales por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	50
Tabla 5 Posesión de computadoras portátiles (laptop) por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	51
Tabla 6 Capacidad de utilización de hardware por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	52
Tabla 7 Conocimiento sobre ordenadores por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022	53
Tabla 8 Conocimiento sobre móviles por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022	53
Tabla 9 Conocimiento sobre uso de utilitarios de la computadora por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	55
Tabla 10 Capacidad de conexión y navegación en internet por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	56
Tabla 11 Capacidad de uso de procesadores de texto por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	57
Tabla 12 Capacidad de uso de hojas de cálculo por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	58
Tabla 13 Capacidad para hacer presentaciones multimedia por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	59
Tabla 14 Capacidad para hacer diseños publicitarios por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	60

Tabla 15 Capacidad de búsqueda de información por internet por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	61
Tabla 16 Prueba de normalidad de los datos usando Kolmogorov-Smirnov	62

ÍNDICE DE LA FIGURA

Figura 1 Sexo de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	47
Figura 2 Grado de instrucción de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022	48
Figura 3 Edad de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022	49
Figura 4 Posesión de computadoras personales por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	50
Figura 5 Posesión de computadoras portátiles (laptop) por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	51
Figura 6 Capacidad de utilización de hardware por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	52
Figura 7 Conocimiento sobre ordenadores por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	53
Figura 8 Conocimiento sobre móviles por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022	54
Figura 9 Conocimiento sobre uso de utilitarios de la computadora por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	55
Figura 10 Capacidad de conexión y navegación en internet por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	56
Figura 11 Capacidad de uso de procesadores de texto por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	57
Figura 12 Capacidad de uso de hojas de cálculo por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	58
Figura 13 Capacidad para hacer presentaciones multimedia por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	59
Figura 14 Capacidad para hacer diseños publicitarios por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....	60

Figura 15 Capacidad de búsqueda de información por internet por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.....61

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo: Evaluar si el taller presencial de informática es eficaz para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.

La metodología empleada refiere que se trata de un estudio prospectivo, por cuanto se recopilaron datos primarios, longitudinal, por cuanto se realizó una evaluación de los datos en dos ocasiones, con intervención, por cuanto se siguió un diseño experimental y analítico, por cuanto se trabajó con dos variables analíticas.

El estudio es con enfoque cuantitativo, por la necesidad de la estadística como herramienta de análisis de los datos. Presenta un nivel aplicativo, debido a que busca la mejora o solución de un problema. Sigue un diseño cuasi experimental, ya que se trabajó con un grupo de estudio, evaluado en dos ocasiones, es decir, presenta control interno.

Tuvo como población de estudio a los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo de la ciudad de Huánuco, teniendo dichos trabajadores la característica de ser adultos mayores a 48 años de edad. Los resultados obtenidos han sido favorables para el mejoramiento de las competencias digitales de las unidades de estudio, dichas competencias ampliaron las capacidades de uso de internet, manejo de procesadores de texto, manejo de hojas de cálculo, búsqueda de información en internet, manejo de hardware, teniendo la mejora un promedio de 83.3%.

El estudio permite concluir que, con un taller presencial, desarrollado con una población de estudio de tamaño pequeño, en este caso 11 unidades de estudio, permite brindar una atención personalizada para que los trabajadores adultos mayores puedan mejorar sus capacidades digitales, asimismo se ha mejorado sus actitudes frente al uso de las herramientas informáticas, aunque esto último es materia de otro estudio.

Palabras clave: Competencias digitales, herramientas informáticas, taller informático, TIC , metodología de la investigación.

ABSTRACT

The objective of this study was to: Evaluate whether the face-to-face computer workshop is effective for improving the digital skills of the workers appointed to the Regional Directorate of Labor and Employment Promotion, Huánuco, 2022.

The methodology used refers to the fact that it is of a prospective study, since primary, longitudinal data were collected, since an evaluation of the data was carried out on two occasions, with intervention, since an experimental and analytical design was followed, since we worked with two analytical variables. The study is with a quantitative approach, due to the need for statistics as a tool for data analysis.

It presents an application level, because it seeks to improve or solve a problem. It follows a quasi-experimental design, since it worked with a study group, evaluated twice, that is, it presents internal control.

It had as study population the workers appointed from the Regional Directorate of Labor and Employment Promotion of the city of Huánuco, considering said workers the characteristic of being adults over 48 years of age.

The results obtained have been favorable for the improvement of the digital competences of the study units, these competences expanded the capacities of Internet use, handling of word processors, handling of spreadsheets, information search on the Internet, handling of hardware, with an average improvement of 83.3%.

The study allows us to conclude that with a face-to-face workshop, developed with a small study population, in this case 11 study units, it allows providing personalized attention so that older adult workers can improve their digital skills, their attitudes have improved compared to the use of computer tools, although the latter is the subject of another study.

Keywords: Digital skills, computer tools, computer workshop, ICT, research methodology.

INTRODUCCIÓN

Las personas adultas, identificadas en el grupo generacional Baby Boomer (nacidos entre los años 1949 y 1968) y muchos de los de la generación X (nacidos entre los años 1969 y 1980) que aún pertenecen a la población económicamente activa, presentan un desafío de rezago frente al dominio que se espera que posean de las tecnologías informáticas, tal es el caso que, de no poseer competencias digitales, estarían calificados como analfabetos funcionales, el cual está definido como la incapacidad del individuo para desenvolverse en situaciones cotidianas de la vida laboral relacionadas al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, tales como el manejo de una computadora personal, el uso eficiente de un procesador de texto u hoja de cálculo, así como el empleo de un navegador web o un teléfono móvil, siendo todo lo anterior de uso elemental para desenvolverse dentro del actual ámbito laboral que ciertamente es cada vez más competitivo, poniendo en riesgo su misma situación laboral, teniendo como efecto colateral una atención al público de manera deficiente.

La comunicación es muy necesaria para desenvolverse en un puesto de trabajo, dicha comunicación se espera que sea realizada de manera dinámica, usando los recursos tecnológicos pertinentes para satisfacer las necesidades del cliente.

El contexto laboral exige un conocimiento y dominio mínimo de las herramientas informáticas para ser efectivos ante la demanda del cliente.

Mientras mayor conocimiento se tenga de las herramientas informáticas en el contexto laboral, mayor será la satisfacción del cliente, ya sea interno o externo.

Los adultos mayores que actualmente laboran en la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo en la ciudad de Huánuco enfrentan un problema generacional, ellos no pertenecen a la era informática y les cuesta aprender y adaptarse al uso y empleo de las herramientas digitales para desenvolverse en el plano laboral.

Es por ello que la intención del presente estudio aborda esa problemática, la de mejorar las competencias digitales de los trabajadores nombrados de dicha institución, mediante el empleo de un taller de informática dictado de manera presencial y personalizada, con contenido acorde a la necesidad que tienen los trabajadores para cumplir sus labores de manera eficiente frente a sus clientes internos y externos.

Al concluir el estudio, se tiene resultados satisfactorios, los trabajadores elevaron sus competencias digitales, demostrando habilidad en el uso de herramientas básicas que mejoran la calidad de atención que se espera en ellos.

Con ello se demuestra además que es posible la adquisición de habilidades sin importar la edad, la cuota de interés que pusieron en aprender las herramientas digitales jugó también un papel importante para el éxito del propósito que se perseguía en el presente estudio.

CAPÍTULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Vivimos en un mundo globalizado, informatizado y a la vez competitivo en cuanto a lo laboral, por ello, es un imperativo poseer competencias digitales, las mismas que se desarrollan principalmente mediante el uso de la computadora personal como una herramienta de trabajo, para la organización, búsqueda, procesamiento y organización de la información en diversos formatos. Asimismo, el uso de procesadores de texto, hojas de cálculo, correo electrónico, presentación de diapositivas, mensajería instantánea, uso correcto de las redes sociales y conocimiento de medidas de seguridad de la información, entre otros, se han convertido en una necesidad para toda población económicamente que se aprecie de ser considerada como alfabetos funcionales.

Por este razón los nombrados de la dirección regional de trabajo y promoción Por este razón los nombrados de la dirección regional de trabajo y promoción del empleo no tiene los conocimientos básicos para usar las herramientas del Word, Excel, correo electrónico conectarse por wifi atreves de su celular También mandar a imprimir en la impresora, cambiar el tipo de impresora a imprimir, escanear con el USB, adjuntar y enviar y recibir los correos electrónicos, guardar su información en su USB, para poder desarrollar todo esto necesita una ayuda sin ello no podría realizarlo.

La comunicación es una necesidad inherente en el ser humano, yaqué somos seres sociales; el ser humano requiere interactuar con distintas personas a lo largo de su vida, en todo contexto en el que se encuentre. En el contexto laboral no es la excepción, la sociedad en general demanda que las tareas o servicios se lleven a cabo de manera eficaz, siendo la atención inmediata una de sus exigencias.

Para poder atender dicha demanda, las herramientas informáticas cumplen un rol preponderante y protagónico. Los cambios culturales que se

han dado desde los años 90 en adelante han despertado en la población un interés exponencial por el uso de las herramientas informáticas, en especial en la juventud considerada como nativos digitales, quienes han crecido rodeados de dispositivos digitales, sin embargo, esto no significa que cuenten con una adecuada formación digital.

Lo rescatable en ellos es que adquirirían las competencias digitales que se propongan, con una mayor facilidad que la población considerada no nativa digital.

Actualmente, nos encontramos en la sociedad de la información e internet, lo que nos ha traído, casi de inmediato, el acceso, apertura, interacción e intercambio de experiencias en el campo de la tecnología.

Esta gran cantidad de desarrollo tecnológico, vertiginosos en el tiempo, ha colocado a muchas personas adultas que actualmente conforman la población económicamente activa, en una desventaja visiblemente considerable en cuanto al desarrollo de sus competencias digitales, las mismas que, para su desarrollo y fortalecimiento, requiere en ellos mayores esfuerzos para alinearse a esta sociedad digitalizada y tecnológica.

Las personas mayores, que aún conforman la población activa económicamente, no nacieron en la era de la tecnología, pero conviven en ella, por lo que, para mantenerse vigentes en cuanto a lo laboral, se hace necesario en ellos absorber conocimientos actualizados en cuanto al uso y manejo de estas herramientas digitales para no sentirse ni quedar obsoletos respecto a ello.

Es innegable que enfrentan una brecha digital, la cual se ha identificado como un problema generacional.

Martínez & Rodríguez-García (2018) refieren que los jóvenes acceden a internet en un 98.4%, mientras que las personas mayores lo hacen en un 34.7%. Estas cifras indican que es innegable la presencia de una brecha digital. Esta brecha digital avanza de manera directamente proporcional con respecto a la edad de los evaluados.

La población económicamente activa mayor, se encuentra en esta situación de la brecha digital, una problemática que requiere ser atendida para ser superada.

La mayoría de los personales nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo en la ciudad de Huánuco pertenecen a esta brecha generacional con respecto al uso de las herramientas informáticas. Suelen llevar a cabo tareas que les representa demasiado tiempo para su cumplimiento, ya que su dominio de las herramientas digitales es limitado, cumplen sus roles empleando procesos desactualizados o demasiado sistematizados, sin creatividad ni iniciativa propia, lo que provoca una desazón entre los usuarios de los servicios que atienden, pero también provoca frustración en los mismos trabajadores.

Por lo anterior, el presente estudio aborda un problema real, buscando una solución o mejora de una situación problemática identificada, lo que ubica en el nivel aplicativo al presente trabajo de investigación.

La investigación aplicada está referida al empleo de recursos existentes de toda índole para resolver una situación problemática o mejorar una situación existente, que permita ser evaluada de manera cuantitativa, con ayuda de herramientas estadísticas.

Se trata de inicialmente medir las competencias digitales de los trabajadores para luego intervenir en las unidades de estudio con el propósito de evidenciar que éstos han mejorado significativamente en sus competencias digitales con el apoyo del taller presencial de informática, que incluirá contenido pertinente a las necesidades laborales de los trabajadores.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 PROBLEMA GENERAL

¿Es eficaz un taller presencial de informática para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022?

1.2.2 PROBLEMA ESPECÍFICOS

¿Cuáles son las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, antes y después de la intervención con el taller presencial de Informática?

¿Cuál es el perfil sociodemográfico y laboral de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Evaluar si el taller presencial de informática es eficaz para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022.

1.3.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

Describir cuáles son las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, antes y después de la intervención con el taller presencial de Informática.

Describir cuál es el perfil sociodemográfico y laboral de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco.

1.4 JUSTIFICACIÓN

1.4.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Se cuenta con una amplia gama de conocimientos para abordar el problema de la baja competencia digital en los trabajadores de la institución.

Se justifica por la necesidad de reducir la brecha digital que existe en los trabajadores adultos mayores para que ellos puedan tener menos frustración en el desenvolvimiento de sus labores a la vez que puedan brindar un servicio eficaz al usuario del servicio.

Se tiene acceso a las herramientas digitales que permitirán abordar el desarrollo de las aptitudes informáticas.

Internacionalmente se han abordado estudios donde se identifica el problema de la baja competencia digital en los adultos mayores, por lo que se infiere su existencia en el entorno local.

1.4.2 JUSTIFICACIÓN PRACTICA

El estudio se justifica debido a que se constituye como una investigación aplicada, que resuelve un problema o minimiza la situación problemática.

En el campo de la Ingeniería de Sistemas es común este tipo de estudios, especialmente en el área de gestión.

Se cuenta con el acceso y autorización correspondientes ya que el tesista labora en la institución en la que se desarrolla el estudio, con lo que se asegura un seguimiento adecuado de la implementación del taller presencial de informática.

En el Perú, un estudio reciente reveló que un 79% de empresas líderes del país manifiesta problemas en el llenado sus vacantes digitales.

Según se menciona, dentro de la educación de aptitudes digitales y tecnológicas la reducida oferta vendría a ser una de las razones principales que explicarían el extenso margen entre lo que el sector privado está buscando y lo que encuentra dentro del mercado laboral. Este dable desbalance entre la oferta y la demanda de habilidades digitales sería capaz de ralentizar el proceso de transformación digital e impedir que los países y empresas logren obtener beneficio alguno (GrupoRPP, 2022).

1.5 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio aborda la problemática de la baja competencia digital de los trabajadores nombrados.

El trabajo de investigación se enfocará en las competencias digitales pertinentes en dichos trabajadores para su adecuado desenvolvimiento en su entorno laboral. Para ello, se ha hecho una revisión del manual de operaciones y funciones del personal, que brinda información sobre el desarrollo de las necesidades digitales para atender en sus puestos laborales a la población usuaria del servicio.

1.6 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio es viable por cuanto se enfoca en el desarrollo de las competencias digitales de los trabajadores de la institución en la que el mismo tesista labora y tiene acceso y autorización para llevarla a cabo.

Es viable porque se cuenta con los recursos materiales en cada ambiente de trabajo de la población de estudio. Es viable porque se cuenta con la disponibilidad de aprender de parte de los trabajadores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Escuder et al. (2020) en su estudio: Usos y competencias digitales en personas mayores beneficiarias de un plan de inclusión digital en Uruguay señalan que su artículo tuvo como **objetivo** analizar las aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el desarrollo de competencias digitales en adultos mayores en el contexto de la implementación de una política pública de acceso.

En la parte **metodológica** consideran el análisis de una indagación para saber de los factores y usos que lo establecen, empleando multivariadas técnicas de análisis.

El análisis cualitativo de las entrevistas semiestructuradas nos hace posible saber de los factores y el proceso de posesión de los distintos niveles de la competencia digital.

Se **concluye** que la capacitación, el acceso a Internet en las residencias y el uso antelado de Tics vienen a ser tres factores contribuyentes a la usanza de parte de las personas mayores y estando en circunstancias de desarrollar competencias digitales confusas.

Ellos quienes tienen una visión más crítica sobre las tecnologías son las que alcanzan un nivel superior de en la competencia digital. Por último, las competencias digitales son desarrolladas de manera diferente comparando con otros sectores de la población y si no fuera por la política pública implementada, continuarían excluidos.

Martínez & Rodríguez-García (2018) en su estudio: Alfabetización y competencia digital en personas mayores: el caso del aula

permanente de formación abierta de la Universidad de Granada (España), señalan que su estudio tuvo como **objetivo** analizar la autopercepción de la competencia digital de personas mayores del Aula Permanente de Formación Abierta de la Universidad de Granada (España). En la **metodología**, se realizó un estudio descriptivo utilizando el cuestionario como herramienta para obtener información. El **resultado** indica que, a pesar del incremento en los últimos años del uso de dispositivos por parte de personas mayores, esta población precisa el desarrollo de una serie adicional de habilidades que les faciliten el tener una relación con la tecnología de manera adecuada y responsable.

Concluyen que, en la sociedad se requiere de habitantes con competencias altas en lo que, al conocimiento mediático y digital, hace referencia.

Martínez-Heredia (2020) en su estudio: Desafíos en la era digital actual: TIC y personas seniors de la Universidad de Granada (España), refieren que las TIC tienen una vertiente muy positiva, ya que las competencias digitales pueden convertirse en herramientas para la mejora de la vida personal y social de las personas, pero ¿también lo son para los mayores? Las Tics son estimadas como de las más importantes áreas de participación de las personas mayores en la actual sociedad, haciendo posible el acceso a la información de la mano de la interacción educativa, cultural o social.

El **objetivo** principal de esta investigación se centró en ser de conocimiento si con el transcurrir de los años la competencia digital en personas mayores se incrementa.

Para el desarrollo de la parte **metodológica** comparó de carácter cuantitativo la competencia digital básica en bloques desemejantes en un estudio efectuado entre los años 2017/2018 y un estudio actualizado realizado entre los años 2018/2019.

La muestra partícipe está conformada por los alumnos del Aula Permanente de Formación abierta de la Universidad de Granada (España). Para la realización de los análisis descriptivos se empleó el software estadístico IBM SPSS®.

Los **resultados** mostraron diferenciaciones con el transcurso del curso académico; sin embargo, todavía mostrando la existencia de una significativa brecha digital en las personas mayores.

Se **concluye** que la competencia digital no se obtiene por medio de una inmersión tecnológica, haciéndose necesario el llamado aprender a aprender, teniendo en cuenta que esta capacidad está vinculada a la edad, es por eso que la educación y la formación con personas mayores es de suma importancia.

La universidad debe brindar espacios de formación y meditación para enfrentar tales desafíos que son promovidos a causa del uso continuado de las TIC.

2.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES

Benavides & Chipana (2021) en su estudio: Competencias digitales en adultos mayores y acceso a la justicia: una revisión sistemática, refiere las siguientes características.

Objetivo: examinar e identificar de manera sistemática la evidencia científica más relevante a disposición sobre competencias digitales en adultos mayores y acceso a la justicia disponible en la base de datos Scopus, Redalyc, Google Scholar, Scielo, y Dialnet de manera gratuita y en los 5 últimos años.

Método: Se utilizaron como metodologías la revisión manual y búsqueda de producción científica usando los filtros de términos de: competitividad digital, acceso a la justicia, adulto mayor y ruptura digital, descartándose artículos que no estén en español y que fueron publicados antes y durante el 2014.

Resultados: De la discusión y análisis de todos y cada uno de los artículos se puso en evidencia lo importante que es el adquirir competencias digitales en adultos mayores para el logro al acceso a la justicia, y de la responsabilidad del Estado para el implemento de políticas públicas que brinden permiso la inclusión del mencionado grupo dentro del uso de nuevas tecnologías.

Amasifuén et al., (2019) en su estudio: Competencias digitales en el adulto mayor: efectos de la regeneración cognitiva desde el uso de las Tics, Lima, 2019 señalan que tuvieron como **objetivo** evidenciar las consecuencias de la regeneración cognitiva (Tics) dentro de las aptitudes digitales en el adulto mayor por medio de un proyecto llamado digitalización activa en el adulto mayor.

En la **metodología**, el enfoque de investigación fue cuantitativo, con un diseño experimental, tipo de diseño pre experimental, se hizo uso de una muestra de 15 adultos mayores de 60 años, distrito de Ate, ciudad de Lima, Perú. Como instrumento se hizo uso del sondeo Competencias básicas digitales de estudiantes universitarios y como resultado general para personas no estudiantes se obtuvieron diferencias significativas en las competencias digitales después del desarrollo del mencionado proyecto en los adultos mayores (M=-15,600; D. E=5,804; T= -10,410), como **resultado**, se encontró, la presencia de diferencias notables (gl= 14; sig.= ,000; p<.005).

Se **concluyó** que las notables conclusiones fueron obtenidas debido al desarrollo de las habilidades digitales conseguidas a lo largo del proyecto designado, teniendo un resultado final del 53% de los partícipes un avanzado nivel en la variable competencia digital, demostrando que más de la mitad de la población participe del proyecto desarrolló maestrías para usar efectivamente los aparatos digitales con los que se contaba anteriormente mas no se les daba el uso por falta de conocimiento.

Rodríguez (2020) en su estudio: Competencias digitales en el universitario adulto de Facultad de Teología en época de pandemia (Covid 19) señala que dicho estudio tuvo el **objetivo** de identificar el factor con mayor dominio de riesgo con referencia a las competencias digitales de los estudiantes de la Universidad Seminario Bíblico Andino 2020, **metodológicamente** fue avanzada en el enfoque cuantitativo, tipo de diseño no experimental, descriptiva explicativo, investigación sustantiva, corte transversal, la población y muestra de estudio se conformó por 85 estudiantes adultos de mencionado centro universitario, de quienes fue desarrollado el trabajo de campo por medio de la técnica de encuesta e instrumento cuestionario, cuya ejecución confiable por medio de Alpha de Cronbach, quien estableció la elevada confiabilidad de dicho instrumento los **resultados** de la indagación fueron trabajados por medio de la regresión logística la cual estableció que la sobresaliente dimensión son las competitividades cognitivas digitales dicho estudio **concluye** que los puntos débiles de mencionados alumnos estaban guiados al conocimiento de los servicios, herramientas y dispositivos digitales.

2.1.3 ANTECEDENTES LOCALES

Borneo (2020) desarrolló su estudio: Autopercepción de competencias digitales en personal administrativo de la Red de Salud de Huánuco, bajo las siguientes características, **Objetivo**. Determinar la percepción de los servidores públicos dentro de una sede administrativa de salud acerca su grado de competitividad digital.

Métodos. Fue llevada por medio de un estudio descriptivo con 87 servidores públicos (46 mujeres y 41 varones), originarios de la sede administrativa de la Unidad Ejecutora 404 de la Red de Salud Huánuco, durante el 2020. En la recolección de datos fueron utilizados una escala de competencia digital como instrumento. Para el análisis inferencial fueron utilizadas la prueba chi-cuadrado para una muestra.

Resultados. Los descubrimientos evidenciaron lo básico en competencia digital del nivel general (62,1%). Siendo específicos, las dimensiones tecnología e información fueron observadas en porcentaje más elevado: 39,1 %, y 51,7 % en respectivo orden; mientras tanto las dimensiones colaboración, comunicación y convivencia digital se observaron en porcentaje menor.

Estadísticamente se halló un nivel más elevado de competencia digital dentro de las competencias de nivel básico ($p \leq 0,000$).

Conclusión. El hallazgo primordial hace de evidencia que los servidores públicos observaron un nivel básico en la competencia digital; mejor dicho, el manejo con habilidad de solo una dimensión de competitividades.

Tarazona (2021) en su estudio: Competencias digitales y desempeño docente en la Institución Educativa Integrada N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco – 2021, refiere que, el primordial.

objetivo del estudio fue establecer la correspondencia existente entre el desempeño docente y la competencia digital en la Institución

Educativa Integrada N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco – 2021, lo que dio paso para animar y elevar el interés de los profesores con respecto al conocimiento y la facilidad de la manipulación de las reuniones de manera virtual, en épocas en donde la tecnología nos hace fácil la comunicación, lo cual da paso a la involucración de los maestros para conseguir la evidenciarían de un nivel de competencia digital.

El **método** durante el ejecutado de la investigación el enfoque fue de tipo cuantitativo, correlacional, tipo básico y no experimental de corte transversal, para el aplicado del presente se siguió con la prueba de confiabilidad, haciendo uso de una muestra piloto de 20 docentes, seguidamente a ello se trató haciendo uso del estadístico alfa de Cron Bach obteniendo un resultado de 0,950 y 0,946 respectivamente, lo que corroboró su lo confiable que es y aplicable, el número de docentes que participaron fue de 32 , en el que todo docente realizó su cuestionario de acuerdo a la variable, los cuestionarios tuvieron la validación y adaptación de 8 profesionales, los **resultados** señalaron que las competencias digitales tienen relación con el desempeño docente en la Institución Educativa Integrada N.º 32008 Señor de los Milagros, Huánuco – 2021 en donde el nivel de correlación fue tolerante (Rho Spearman 0,673) con una significancia bilateral de (p=valor 0,000) en donde se reconoció la hipótesis de investigación.

Hidalgo & Lihon (2021) en su estudio: Competencias Digitales y el desempeño docente en la Institución Educativa No 32011 “Hermilio Valdizán” – Huánuco, 2019 refiere que, el presente trabajo tiene como **objetivo** el determinar el grado de relación entre las competencias digitales y el desempeño docente en la Institución Educativa No 32011 “Hermilio Valdizán” – Huánuco, 2019.

En el **método**, la investigación es de tipo correlacional debido a que tiene la intención de relacionar las dos variables de la investigación: Competencias digitales con el desempeño docente, poseyendo una muestra de 15 docentes de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio

Valdizán” – Huánuco. Se usó la encuesta como técnica de recolección de datos y como instrumentos se utilizaron los cuestionarios del desempeño docente y las competencias digitales.

Los **resultados** que se obtuvieron revelan de la existencia de una correlación positiva entre las competencias digitales y el desempeño docente; esta relación representa un 0,654 ** al 99% de confianza. También, se evidenció que el p-valor 0,008; es más pequeño a comparación del nivel de significancia = 0,05; prueba para el rechazo de la hipótesis nula, y aceptación de la hipótesis alterna; se **concluye** que, hay un grado significativo de relación entre el desempeño docente y las competencias digitales en la institución educativa N° 32011 “Hermilio Valdizán” – Huánuco, 2019.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 TALLERES PRESENCIAL DE INFORMÁTICA

Los talleres de capacitación involucran estrategias para el desarrollo de autoestima en los participantes que los impulsa a tener un desarrollo personal de cambios.

Tienen como finalidad el concientizado e incentivado de los participantes a cuanto a la importancia que es lograr el éxito y el buen vivir en sus vidas.

Los talleres buscan que los participantes sean capaces tener una recuperación frente a los percances para continuar proyectándose a lo por venir.

De vez en cuando, los traumas o las difíciles circunstancias dan paso al desarrollo de recursos que se hallaban escondidos y que la persona no sabía hasta ese entonces. (Hidalgo et al., 2017).

Ofimática

La ofimática es un conjunto de herramientas de informática utilizados para la optimización, automatización y mejoramiento de los procedimientos que se vienen realizando en oficinas.

La palabra ofimática es un acrónimo formado por oficina e informática (Concepto, 2022).

La ofimática, también conocida como buró tico, engloba el conjunto de componentes informáticos diseñados para automatizar y mejorar las labores cotidianas en el entorno de la oficina.

En esencia, abarca las herramientas, técnicas, programas y aplicaciones informáticas que favorecen una gestión más eficaz de las responsabilidades administrativas. En consecuencia, engloba desde procesadores de texto, programas para crear y gestionar bases de datos hasta sistemas informáticos y dispositivos inteligentes que automatizan los procesos relacionados con la administración empresarial. (Universidad Europea, 2022).

La ofimática se refiere al conjunto de dispositivos software y hardware utilizados para concebir, recopilar, almacenar, crear, manipular y transmitir información de forma digital en un entorno de oficina, con el propósito de llevar a cabo tareas y alcanzar objetivos básicos.

Las funciones esenciales de un sistema ofimático incluyen el almacenamiento de datos en su forma original, la transferencia electrónica de estos datos y la gestión de información electrónica relacionada con la actividad profesional.

En este sentido, la ofimática juega un papel crucial al automatizar u optimizar las tareas cotidianas en un entorno de oficina previamente establecido. (Barahona & Chuma, 2009).

2.3 COMPETENCIA DIGITAL

Mondragon Unibertsitatea (2022) refiere que la competencia digital se y define como la capacidad de utilizar de manera crítica y segura las Tecnologías de la Sociedad de la Información en contextos laborales, de ocio de comunicación.

Engloba un conjunto de conocimientos, actitudes, habilidades y estrategias esenciales para el manejo de los medios digitales y las tecnologías de la información y comunicación.

Esta competencia se basa en las habilidades de utilización de computadoras para recuperar, producir, evaluar, presentar, almacenar e intercambiar información, así como para comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet

la competencia digital es esencial entre las ocho Competencias Clave para la formación a lo largo de toda la vida.

Para alcanzar un nivel de competencia digital, es necesario adquirir un conjunto específico de conocimientos, habilidades y actitudes, estructurados en torno a cinco áreas fundamentales.

La información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos: Involucra la habilidad para expresarse de manera efectiva mediante el uso de herramientas digitales, así como la participación activa en entornos de colaboración en línea.

Esto incluye desde el manejo de correos electrónicos hasta la colaboración en proyectos en plataformas digitales.

La comunicación y colaboración: Comunicarse en entornos digitales implica compartir recursos en línea, establecer conexiones y colaborar con otras personas mediante herramientas digitales, así como interactuar y participar en comunidades y redes.

Todo ello se fundamenta en la conciencia intercultural, promoviendo la

comprensión y el respeto en contextos digitales diversificados.

La creación de contenido digital: Hace referencia a la habilidad para generar y modificar contenido digital de manera auténtica y relevante. Esto engloba la creación de textos, imágenes, audio y video, junto con la comprensión de aspectos relacionados con los derechos de autor y la propiedad intelectual.

La seguridad: Incluye el entendimiento y la implementación de prácticas para resguardar la información y datos personales en el ámbito digital.

Esto implica desde la gestión segura de contraseñas hasta la comprensión de las amenazas cibernéticas y la adopción de medidas de protección contra ellas.

La resolución de problemas: Reconocer requerimientos y recursos digitales, la toma de decisiones para elegir las herramientas digitales adecuadas de acuerdo con la necesidad o propósito, abordar problemas tanto conceptuales como técnicos mediante medios digitales, emplear la tecnología de manera creativa, y mantener actualizada tanto la propia competencia como la de otros. (Mondragon Unibertsitatea, 2022).

La información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos El usuario debe ser capaz de identificar, analizar, organizar, almacenar y recuperar la información relevante, analizando con una actitud responsable y crítica. Es recomendable analizar confiables sitios web como revistas electrónicas en bases de datos con acceso libre con publicaciones de calidad alta como Google Académico, REDALYC, SciELO y el Repositorio Institucional del Tecnológico de Monterrey (RITEC).

La información que ofrecen está disponible y de acceso gratuito para todos los profesionales de la educación que buscan mejorar sus prácticas y explorar innovaciones. (Aguilar & Otuyemi, 2020) .Bilib (2021) refiere que el manejo de información Se refiere a la habilidad de localizar, identificar,

almacenar, recuperar, organizar y analizar información digital, haciendo la evaluación de su relevancia y propósito. Esta competencia está dividida en tres habilidades fundamentales:

Navegación, búsqueda y filtrado de información. El usuario debe tener la capacidad de buscar información en la red y tener acceso a ella, articular sus necesidades de información, encontrar datos relevantes, seleccionar recursos de manera eficiente, administrar diversas fuentes de información y desarrollar estrategias personales para la obtención de información.

Evaluación de la información. Implica reunir, procesar, comprender y evaluar la información de manera crítica.

Almacenamiento y recuperación de la información. Se relaciona con la habilidad para la gestión y almacenamiento de información y contenidos de manera que puedan recuperarse fácilmente, además de organizar datos de manera efectiva.

2.3.1 LA COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

Un dominio efectivo en la comunicación digital, el intercambio de recursos y la colaboración con otras personas se da mediante el uso de herramientas digitales.

Esto incluye el aprovechamiento de recursos en la nube, como Google Drive, OneDrive y Dropbox, así como la utilización de correo electrónico, chats interactivos en plataformas educativas videollamadas y herramientas de creación de contenidos que facilitan la colaboración, como foros, blogs, wikis y redes sociales.

(Aguilar & Otuyemi, 2020) Bilib (2021) señala que el ciudadano con competencias en esta área debe tener la capacidad de comunicarse en ambientes digitales, compartir recursos mediante herramientas en línea, colaborar y conectar con otros a través de herramientas digitales, así como interactuar y participar en comunidades y redes.

Estas habilidades se agrupan en seis competencias esenciales:

Interacción mediante nuevas tecnologías. Un usuario con esta competencia debe tener la capacidad de interactuar mediante diversas aplicaciones digitales y dispositivos, comprender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital, entender el uso apropiado de diversas formas de comunicación por medio de medios digitales, tener en cuenta diferentes formatos de comunicación y ajustar estrategias y modos de comunicación según los destinatarios específicos.

Compartir información y contenidos. En otras palabras, implica compartir la ubicación de la información y de los contenidos hallados, tener disposición y capacidad para compartir conocimientos, recursos y contenidos, desempeñar el papel de intermediario/a, ser proactivo/a en la difusión de noticias, recursos y contenidos, saber de las prácticas de citas y referencias, y ser capaz de la integración de la actualizada información en el grupo de existentes conocimientos.

Participación ciudadana en línea. Esta competencia se relaciona con la capacidad de comprometerse con la sociedad a través de la participación online, buscar oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el autodesarrollo en el ámbito tecnológico y entorno digital, así como ser consciente de la participación ciudadana en el potencial de la tecnología.

Colaboración mediante canales digitales. Esta competencia se fundamenta en el empleo de medios y tecnologías para facilitar los procesos de colaboración, el trabajo en equipo, así como la creación y edificación conjunta de medios, contenidos y conocimientos.

Netiqueta. Poseer esta competencia desarrollada de manera correcta corresponde el estar habituado con las reglas de comportamiento en interacciones virtuales y online, tener conciencia en relación con las diversas culturas, ser capaz de autoprotegerse y a otros de inminentes peligros en línea (tales como, el ciberacoso), y el

desarrollo de estrategias activas para la identificación conductas inadecuadas.

Gestión de la identidad digital, Implica la capacidad de adaptar, crear y administrar una o varias identidades digitales, así como la habilidad para salvaguardar la propia reputación digital y la gestión de datos generados a través de las diferentes cuentas y aplicaciones que se utilizan.

2.3.2 LA CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

Se requiere la habilidad de generar contenidos multimedia y hacer uso de mecanismos de protección a la propiedad intelectual.

Siguiendo lo mencionado anteriormente, se sugiere emplear las Licencias Creative para atribuir a distintos recursos educativos creados por el usuario. De esta manera, se fomenta una cultura de respeto a la propiedad intelectual y la distribución de contenidos en línea.

A pesar de su valor en la protección de la autoría del contenido digital, se observa un desconocimiento generalizado acerca de las Licencias Creative Commons . Por ende, se hace un llamado a su uso más frecuente. (Aguilar & Otuyemi, 2020).

Bilib (2021) afirma que La creación de contenido digital implica la elaboración y edición de nuevos materiales (videos, imágenes, textos), la integración y reelaboración de conocimientos previos contenidos, la realización de producciones artísticas, programación informática y contenidos multimedia, así como la aplicación de derechos de propiedad intelectual y el conocimiento sobre licencias de uso.

Este conjunto de habilidades abarca cuatro competencias esenciales:

Desarrollo de contenidos. Ser capaz de generar contenido en diversos formatos, que incluya elementos multimedia, edición y mejoramiento tanto el contenido propio como el de otros, y expresarse

de manera creativa mediante el uso de medios digitales y tecnológicos.

Integración y reelaboración. El usufructuario debe ser capaz de cambiar, mejorar y juntar los recursos disponibles para crear contenido y conocimiento relevante, auténtico y nuevo.

Derechos de autor y licencias. Un ciudadano con competencias en esta materia entiende cómo se ponen en práctica los derechos de autor, las licencias a la información y los contenidos digitales.

Programación. En otras palabras, llevar a cabo cambios en programas informáticos, configuraciones, dispositivos y aplicaciones, entender lo básico de la programación y entenderla estructura subyacente de un programa.

2.3.3 LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN

Se refiere a la protección de datos personales y el uso seguro de la información.

El usuario debe tener la capacidad de aplicar y reconocer mecanismos para proteger su información personal, garantizar la seguridad de sus datos personales mediante el uso de contraseñas seguras, elegir herramientas de comunicación que aseguren la privacidad y evitar compartir enlaces de acceso reuniones virtuales en lugares públicos como redes sociales.

No seguir estas recomendaciones implica el riesgo de que personas no autorizadas accedan a información confidencial y reservada, utilizándola de manera indebida (Aguilar & Otuyemi, 2020).

Bilib (2021) señala que el residente con habilidades digitales en seguridad debe tener la capacidad de manejar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y no descuidar la autoprotección, la salvaguarda de datos, la preservación de la identidad digital, así como realizar un uso apropiado, seguro y sostenible.

Este ámbito comprende cuatro competencias fundamentales:

Protección de dispositivos. Consiste en salvaguardar los propios dispositivos y entender los amenazas y riesgos en red, así como conocer y aplicar medidas de seguridad y protección.

Protección de datos personales. Esta competencia implica comprender los términos comunes de uso, proteger de manera activa los datos personales, respetar la privacidad de los demás protegerse a uno mismo de fraudes, amenazas y ciberacoso.

Protección de la salud, es decir, implica tener la capacidad de evitar riesgos para la salud relacionados con el uso de la tecnología, tanto en lo que respecta a amenazas para la integridad física como al bienestar psicológico.

Protección del entorno. Considerar el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el medio ambiente.

2.3.4 LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Esta competencia es una de las más cruciales, ya que implica que los usuarios deben poseer la habilidad de tomar decisiones informadas. Incluye un proceso de evaluación de necesidades y la selección apropiada de recursos y medios para abordar problemáticas técnicas o conceptuales.

Por ejemplo, el usuario debe elegir las herramientas digitales que se ajusten a sus necesidades y diseñar actividades de aprendizaje efectivas de acuerdo con los contenidos.

(Aguilar & Otuyemi, 2020).Bilib (2021) refiere que la resolución de problemas se fundamenta en la identificación de recursos digitales y necesidades, la toma de decisiones al seleccionar la herramienta digital adecuada según la necesidad o finalidad, la solución de problemas conceptuales y técnicos mediante medios digitales, el uso creativo de la tecnología y la actualización de la propia competencia y la de otros.

Estas habilidades comprenden cuatro competencias esenciales.:

Resolución de problemas técnicos. Reconocer posibles inconvenientes técnicos y abordar su solución, desde resolver problemas básicos hasta enfrentarse a situaciones más complejas.

Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Esta competencia implica analizar las propias necesidades en cuanto al uso de recursos y herramientas, así como al desarrollo de habilidades, asignar soluciones potenciales a las necesidades identificadas, adaptar las herramientas a las necesidades personales y evaluar críticamente las posibles herramientas digitales y las soluciones.

Innovar y utilizar la tecnología de forma creativa. Esta competencia se relaciona con la interrupción en el uso de la tecnología, la participación activa en producciones colaborativas multimedia y digitales, la expresión creativa por medio de medios tecnológicos y digitales, así como la generación de conocimiento y resolución de problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.

Identificación de lagunas en la competencia digital. Entender las áreas que necesitan mejorar y actualizarse en la propia competencia, respaldar a otros en el desarrollo de sus competencias digitales, y mantenerse informado sobre los nuevos desarrollos en este ámbito.

Aguilar & Otuyemi (2020) afirman que la competencia digital no se limita a una habilidad singular, sino que abarca un conjunto de habilidades, facilitando así el trabajo en equipo, la creatividad, el pensamiento crítico, el aprendizaje autodirigido y la comunicación.

2.4 DEFINICIONES CONCEPTUALES

Competencias digitales

Las competencias digitales son fundamentales para continuar evolucionando e innovando en el mercado laboral. Sin duda, todos estamos inmersos en un nuevo Ecosistema Digital que está provocando un significativo impacto en los procesos de Transformación Cultural de muchas empresas.

Esta transformación está acelerando la creación y desarrollo de nuevos Modelos de Negocio, construidos alrededor de un eje común: deben integrar, en su estrategia, una clara visión de negocio, tecnología, nuevas competencias, talento y procesos personalizados, para poder responder eficazmente a las demandas de la sociedad actual y a las necesidades de los ciudadanos, clientes o usuarios de las empresas. (Pérez, 2020).

Ofimática

La ofimática se refiere a un conjunto de técnicas, aplicaciones y herramientas informáticas empleadas en funciones de oficina con el objetivo de optimizar, automatizar y mejorar tareas y procedimientos relacionados. En resumen, las herramientas de ofimática posibilitan la creación, almacenamiento y manipulación de información entre computadoras conectadas a una red de internet. (Euroinnova, 2021).

Seguridad informática

Se trata de una disciplina que se dedica a salvaguardar la integridad y privacidad de la información almacenada en un sistema informático.

No obstante, no existe una técnica que garantice la inviolabilidad de un sistema.

La protección de un sistema informático puede abordarse desde una perspectiva lógica, mediante el desarrollo de software, o desde una

perspectiva física, que implica aspectos como el mantenimiento eléctrico.

Además, las amenazas pueden surgir de programas dañinos instalados en la computadora del usuario, como virus, o llegar de forma remota, como en el caso de delincuentes que se conectan a Internet para acceder a diversos sistemas.

Redes sociales

Las redes sociales son plataformas digitales compuestas por comunidades de individuos con actividades, relaciones o intereses en común, como el parentesco, la amistad o el trabajo.

Estas redes facilitan el contacto entre personas y sirven como medio para la comunicación e intercambio de información.

A diferencia de las interacciones cara a cara, en las redes sociales, los individuos no necesariamente tienen que conocerse previamente, ya que pueden establecer contacto a través de la plataforma, lo cual constituye uno de los principales beneficios de comunicaciones virtuales (Etece, 2021).

Multiplataforma

Una plataforma, en términos informáticos, es una combinación de hardware y software utilizada para la ejecución de aplicaciones. En su forma más básica, puede consistir únicamente en una arquitectura, un sistema operativo o una combinación de ambas.

El término "multiplataforma" se utiliza para describir programas, lenguajes de programación, sistemas operativos u otro tipo de software que pueden funcionar en una diversidad de plataformas.

Por ejemplo, una aplicación multiplataforma podría ejecutarse en Windows en un procesador x86, en GNU/Linux en un procesador x86, y en Mac OS X en un procesador x86 (solo para equipos Apple) o en un Powers PC.

2.5 HIPÓTESIS

El taller presencial de informática es eficaz para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

2.6 VARIABLES

2.6.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Taller presencial de informática

2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Competencias digitales

2.7 OPERACIONES DE VARIABLES

“Eficacia de un taller de Herramientas digitales para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores Nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción de Empleo Huánuco, 2022”

Variable de calibración	Contenido	Temario	Tipo de variable	
Taller presencial de informática	Ofimática	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos • Sistema Windows, Internet Explorer y Outlook • Microsoft Word y Excel 	Nominal politómica	
	Seguridad de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso seguro, permisos y contraseñas, seguridad móvil, en la nube y en el hogar • Medios extraíbles • Conexiones a internet • Redes sociales • Ingeniería social, ataques de phishing y secuestro de datos • Teletrabajo y sus riesgos 		
Variable Evaluativa	Dimensiones	Indicadores	Valor final	Tipo de variable
Competencias Digitales	Utilización de dispositivos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones básicas • Manejo de ordenador • Manejo de móviles • Manejo de cámaras de foto y video 	Alta	Ordinal
		<ul style="list-style-type: none"> • Acciones básicas • Navegación en internet • Procesador de textos • Hoja de cálculo • Presentaciones multimedia 	Baja	

Utilización de aplicaciones multiplataforma	<ul style="list-style-type: none">• Publicaciones digitales• Base de datos• Edición básica de imágenes• Edición básica de video
Información y comunicación en red	<ul style="list-style-type: none">• Búsqueda de información• Comunicación interactiva• Páginas web y redes sociales
Actitudes ante las TIC	<ul style="list-style-type: none">• Actitud ante el riesgo• Seguridad informática

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio es prospectivo, por cuanto se trabaja con datos primarios; es con intervención, por cuanto se pretende mejorar las competencias digitales de la población en estudio; es analítica, por cuanto incluye dos variables; es longitudinal, por cuanto se mide la variable en estudio en dos ocasiones (Supo & Zacarías, 2020).

3.1.1 ENFOQUE

El estudio se corresponde con un enfoque cuantitativo, hace uso de las herramientas estadísticas para la recolección, organización, procesamiento, análisis e interpretación de los datos (Supo & Zacarías, 2020).

3.1.2 ALCANCE O NIVEL

El estudio se ubica dentro del nivel aplicativo por cuanto la intervención sobre la población de estudio busca una mejora o solución de la problemática identificada (Supo & Zacarías, 2020).

3.1.3 DISEÑO

El estudio sigue un diseño experimental, en su versión cuasi experimental, debido a que se tiene un grupo de estudio en el que se intervendrá.

Previo a la intervención se hará una medición (pre test) y luego de la intervención se hará otra medición (post test), para evaluar las diferencias en las mismas (Supo & Zacarías, 2020). El esquema que se ajusta al diseño se muestra a continuación:

GE: O1---x---O2
GE: Grupo de estudio

O1 y O2: Observación inicial y final

X: Intervención sobre la población de estudio

3.2 POBLACIÓN

La población de estudio está comprendida por los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, de la ciudad de Huánuco, el estudio se llevará a cabo en el presente año 2022.

Los trabajadores nombrados que participarán en el estudio tienen la característica de ser mayores de 48 años, en quienes se ha identificado una brecha digital con respecto al uso de las herramientas informáticas que le permitan cumplir su rol como servidores públicos de manera eficaz.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1 PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

VARIABLE	DIMENSIONES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS RECURSOS
Competencias Digitales	Utilización de dispositivos digitales	Encuesta	Instrumento de medición documental para la Evaluación de las Competencias Digitales
	Utilización de aplicaciones multiplataforma		
	Información y comunicación en red		
	Actitudes ante las TIC		

La estrategia de recolección de datos implica el uso de la Encuesta, la misma que será desarrollada mediante la aplicación de un instrumento de medición documental denominado Evaluación de las Competencias Digitales.

Con ello se evaluará cada una de las dimensiones de la variable en estudio, se medirán dos ocasiones, en un pre test y en un post test.

Para la recolección de datos se tiene en cuenta una adaptación, ajustada al contexto, del Cuestionario de evaluación de competencias digitales v.2 de Carrera, Vaquero y Balcells (2021)

3.3.2 PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

La presentación de los resultados implica la utilización de las herramientas del software estadístico y la ofimática. Para la organización de los datos descriptivos se tendrá en cuenta las medidas de resumen, entre ellas las tablas y gráficas estadísticas.

Para el análisis inferencial se tendrá en cuenta el uso del ritual de la significancia estadística.

Se evaluará los supuestos de normalidad para elegir entre el empleo de un procedimiento estadístico paramétrico o uno no paramétrico.

3.4 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Se procesará los datos mediante el software estadístico IBM SPSS versión 24, complementando su uso con Microsoft Excel, para una más adecuada presentación de los datos, que permiten un análisis objetivo.

Para el análisis de la información, se tendrá en cuenta la hermenéutica, que es el arte de la interpretación, explicación y traducción de la comunicación escrita y verbal.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 PROCESAMIENTO DE DATOS

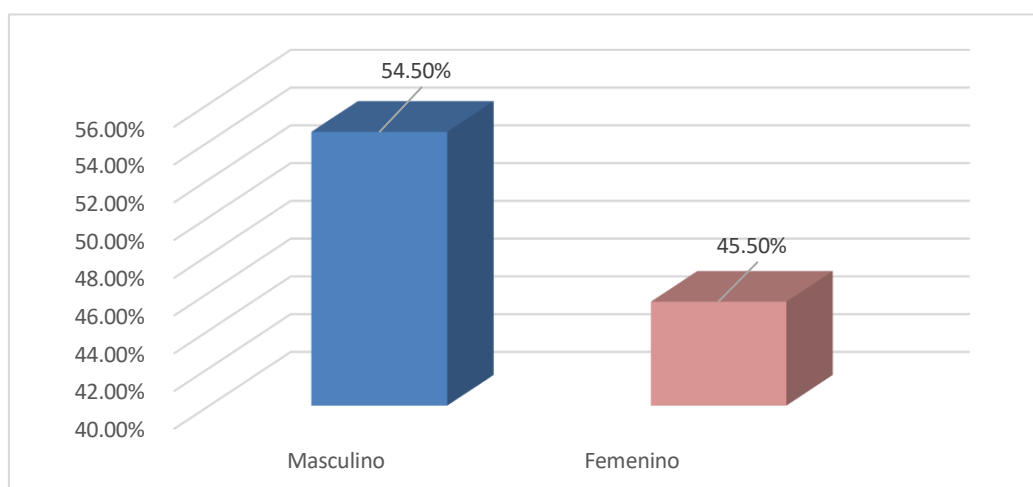
Tabla 1

Sexo de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

	N	%
Masculino	6	54,5%
Femenino	5	45,5%

Figura 1

Sexo de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia un ligero porcentaje mayor de trabajadores masculino con respecto a los trabajadores de sexo femenino

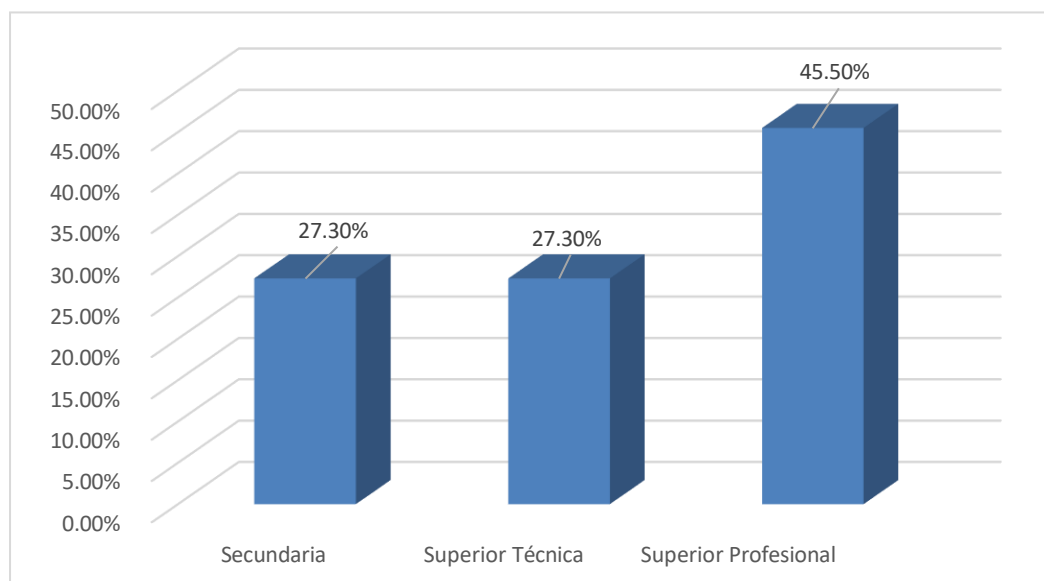
Tabla 2

Grado de instrucción de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

	N	%
Secundaria	3	27.3%
Superior Técnica	3	27.3%
Superior Profesional	5	45.5%

Figura 2

Grado de instrucción de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mayoría de los trabajadores nombrados cuentan con una formación superior profesional (45.5%) y en igual proporción se encuentran los de educación secundaria y superior técnica.

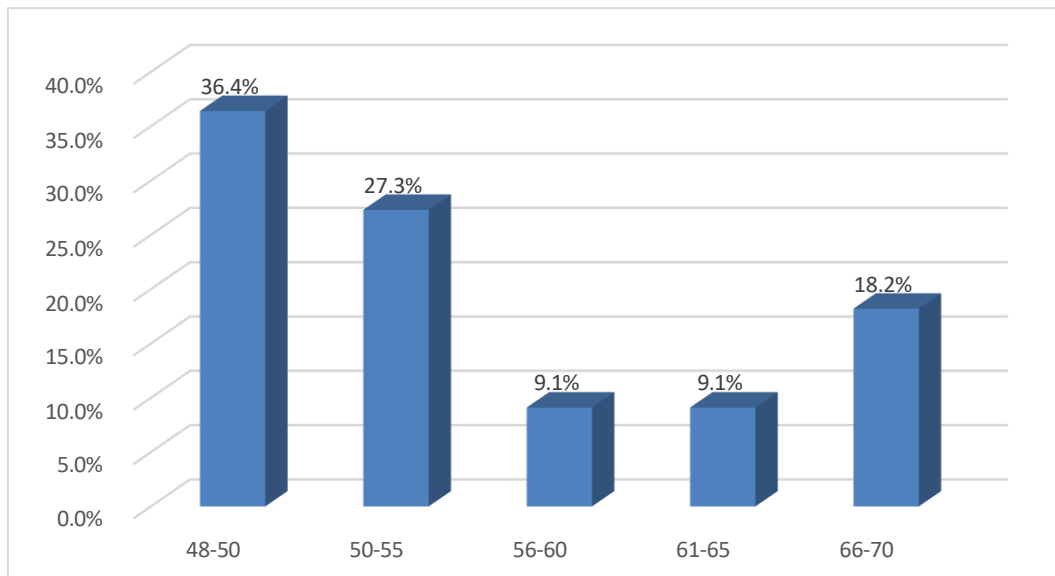
Tabla 3

Edad de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

	N	%
48-50	4	36.4%
50-55	3	27.3%
56-60	1	9.1%
61-65	1	9.1%
66-70	2	18.2%

Figura 3

Edad de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mayoría de los trabajadores nombrados superan los 48 años, siendo el rango de 48 a 55 años el que aglomera el mayor porcentaje, (63.7%), asimismo, se aprecia que el 27.3% de los trabajadores son mayores de 66 años, es decir, superaron la edad legal de jubilación.

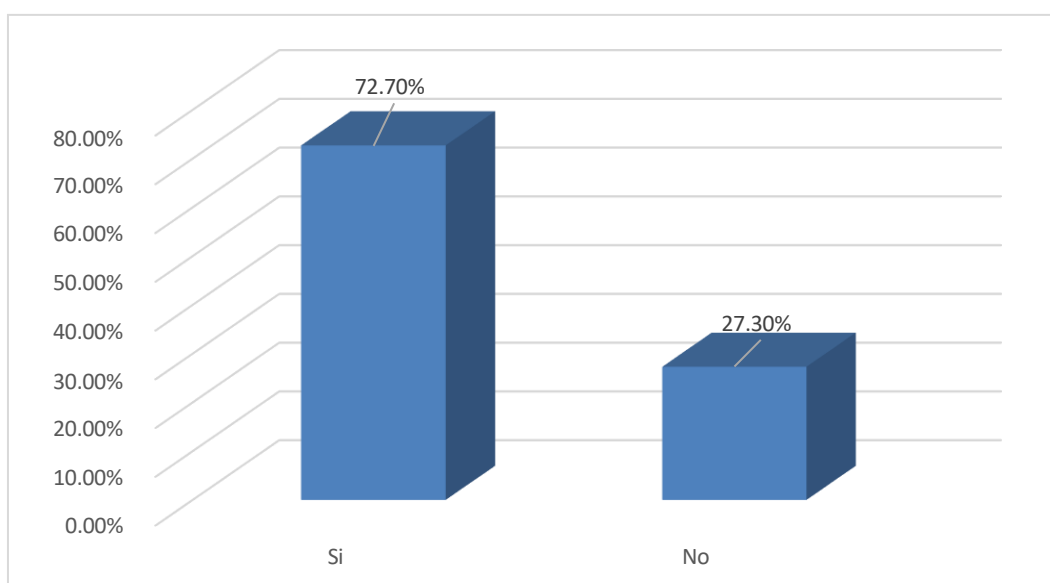
Tabla 4

Posesión de computadoras personales por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

	N	%
Si	8	72.7%
No	3	27.3%

Figura 4

Posesión de computadoras personales por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la gran mayoría de los trabajadores nombrados posee una computadora personal en sus hogares, pero lo que resalta igualmente es que 3 de ellos (27.3%) no poseen una computadora personal para su uso en el hogar.

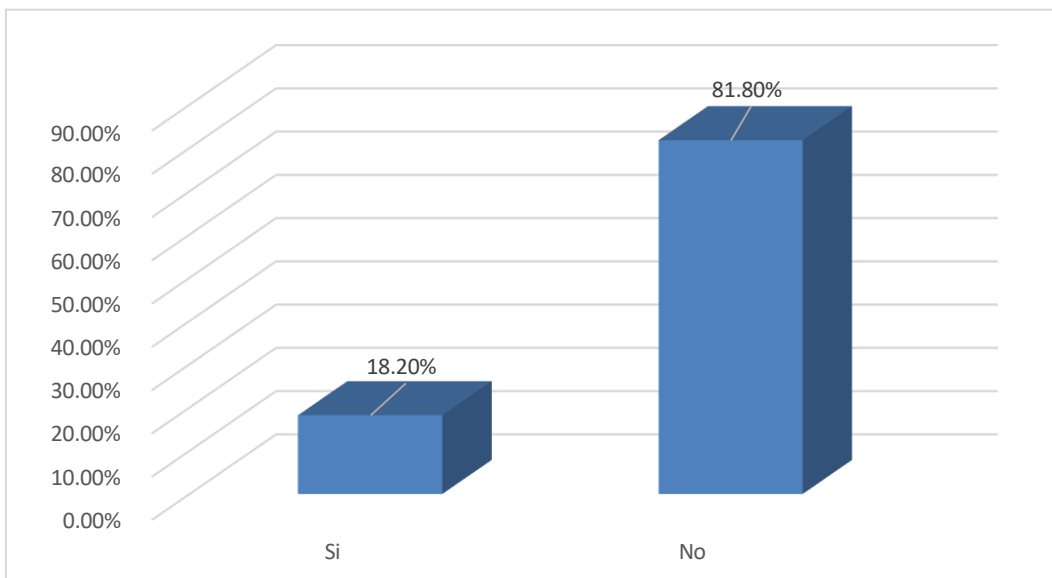
Tabla 5

Posesión de computadoras portátiles (laptop) por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

	N	%
Si	2	18.2%
No	9	81.8%

Figura 5

Posesión de computadoras portátiles (laptop) por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mayoría de los trabajadores nombrados (81.8%), no cuenta con una computadora portátil, esto vendría a mostrar un tanto el desinterés que se tiene por su adquisición.

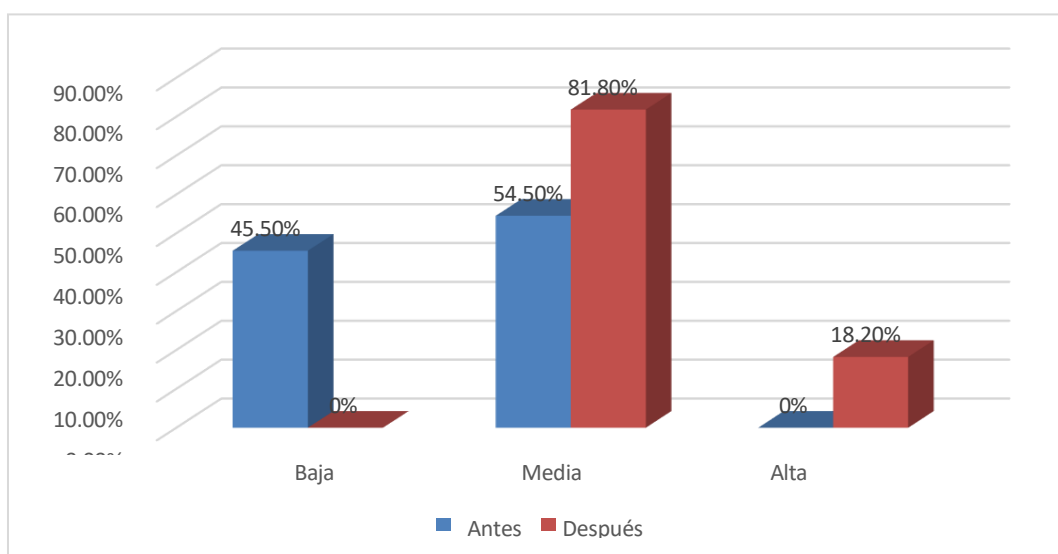
Tabla 6

Capacidad de utilización de hardware por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

		Después			
			Media	Alta	Total
Antes	Baja	Recuento	5	0	5
		% del total	45.5%	0.0%	45.5%
	Media	Recuento	4	2	6
		% del total	36.4%	18.2%	54.5%
Total		Recuento	9	2	11
		% del total	81.8%	18.2%	100.0%

Figura 6

Capacidad de utilización de hardware por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mejora sustancial se dio al disminuir considerablemente 0% la capacidad baja sobre utilización de software, incrementando la capacidad media y alta luego de la intervención.

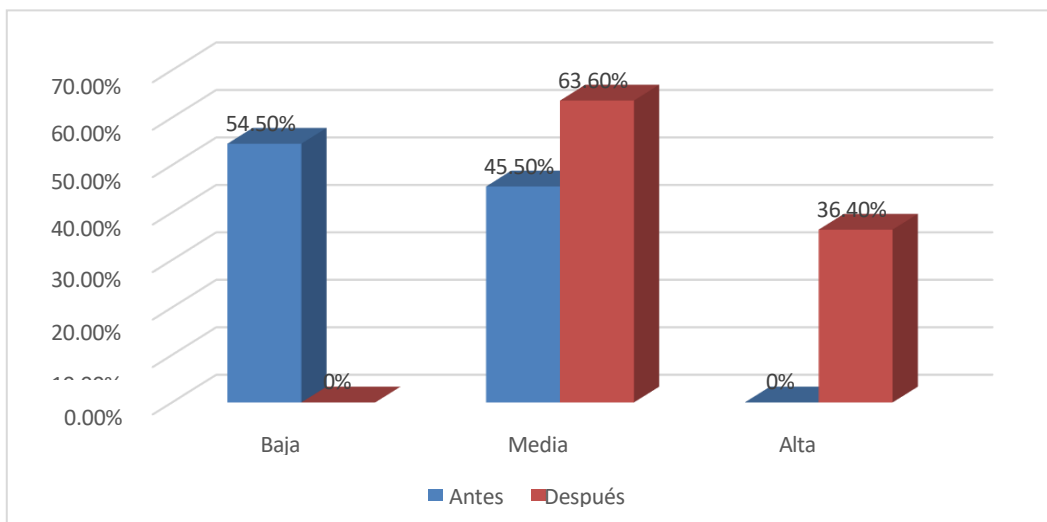
Tabla 7

Conocimiento sobre ordenadores por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

			Después		
			Media	Alta	Total
Antes	Baja	Recuento	5	1	6
		% del total	45.5%	9.1%	54.5%
	Media	Recuento	2	3	5
		% del total	18.2%	27.3%	45.5%
Total	Total	Recuento	7	4	11
		% del total	63.6%	36.4%	100.0%

Figura 7

Conocimiento sobre ordenadores por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mejora sustancial se dio al disminuir considerablemente 0% la capacidad baja sobre conocimiento de ordenadores, incrementando la capacidad media y alta luego de la intervención.

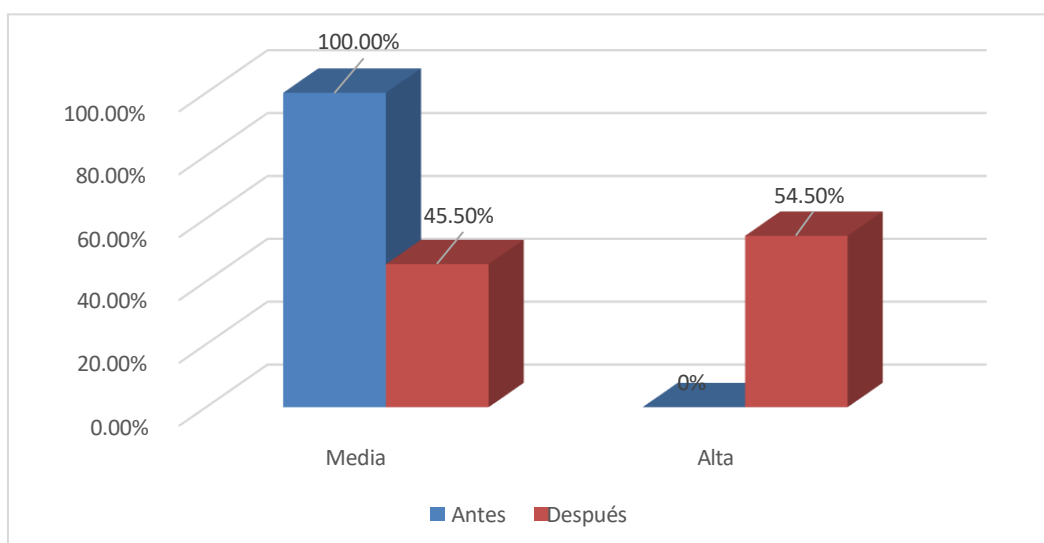
Tabla 8

Conocimiento sobre móviles por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

			Después		
			Media	Alta	Total
Antes	Baja	Recuento	5	6	11
		% del total	45.5%	54.5%	100.0%
Total	Total	Recuento	5	6	11
		% del total	45.5%	54.5%	100.0%

Figura 8

Conocimiento sobre móviles por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que antes de la intervención, ninguno de los trabajadores nombrados poseía un conocimiento alto sobre móviles, sin embargo, se incrementó de 0% a 54.5% tras la intervención con el taller presencial.

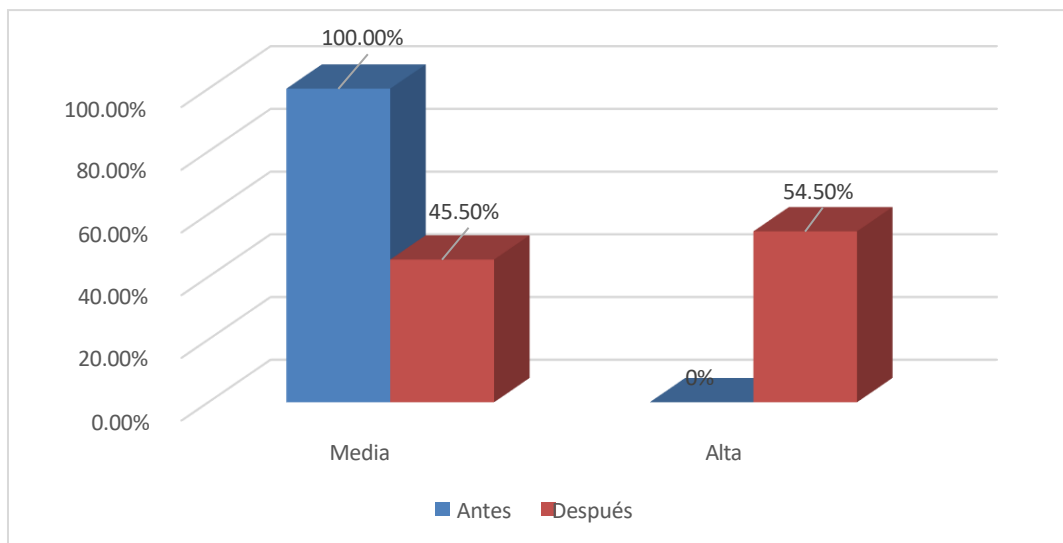
Tabla 9

Conocimiento sobre uso de utilitarios de la computadora por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

		Después			
			Media	Alta	Total
Antes	Baja	Recuento	5	6	11
		% del total	45.5%	54.5%	100.0%
Total		Recuento	5	6	11
		% del total	45.5%	54.5%	100.0%

Figura 9

Conocimiento sobre uso de utilitarios de la computadora por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que antes de la intervención, ninguno de los trabajadores nombrados poseía un conocimiento alto sobre móviles, sin embargo, se incrementó de 0% a 54.5% tras la intervención con el taller presencial.

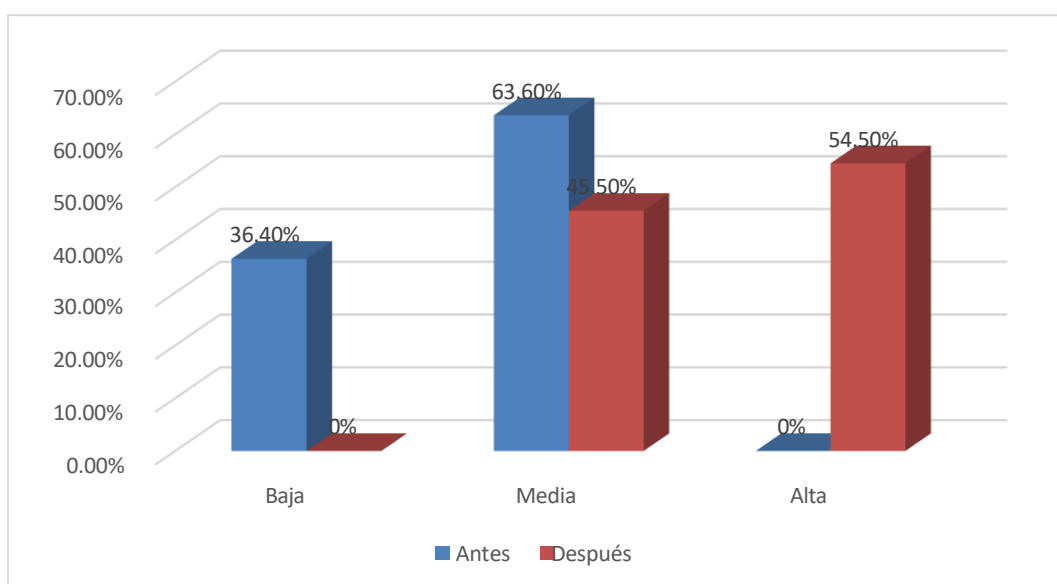
Tabla 10

Capacidad de conexión y navegación en internet por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

				Después	
				Alta	Total
Antes	Baja	Recuento	Media		
		% del total	36.4%	0.0%	36.4%
	Media	Recuento	1	6	7
		% del total	9.1%	54.5%	63.6%
	Total	Recuento	5	6	11
		% del total	45.5%	54.5%	100.0%

Figura 10

Capacidad de conexión y navegación en internet por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mejora sustancial se dio al disminuir considerablemente 0% la capacidad baja de conexión y navegación a internet, incrementando la capacidad media y alta luego de la intervención.

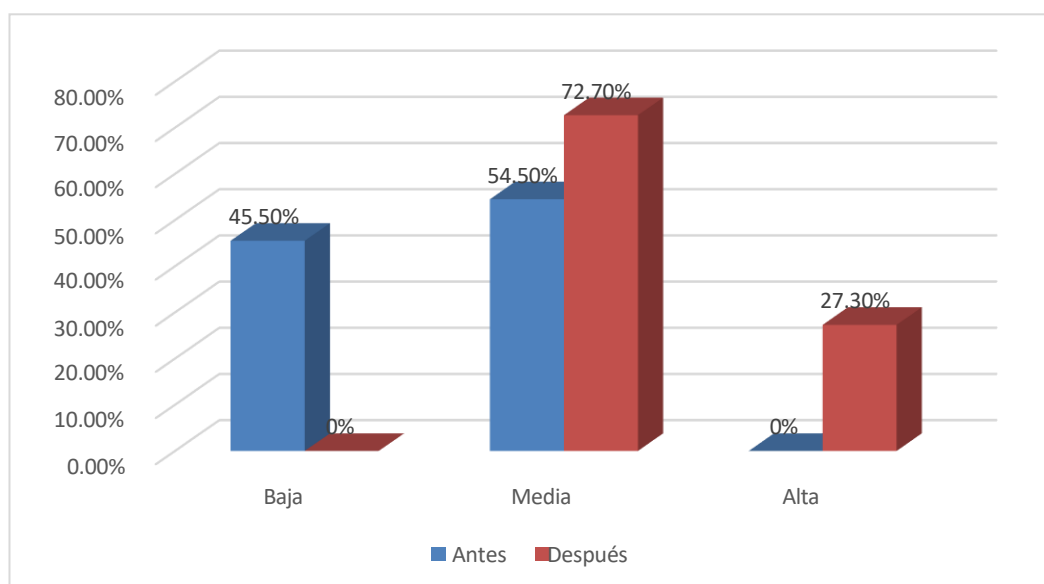
Tabla 11

Capacidad de uso de procesadores de texto por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

				Después	
				Alta	Total
Antes	Baja	Recuento	Media		
		5	45.5%	0	5
		% del total		0.0%	45.5%
	Media	Recuento	3	3	6
		% del total	27.3%	27.3%	54.5%
	Total	Recuento	8	3	11
		% del total	72.7%	27.3%	100.0%

Figura 11

Capacidad de uso de procesadores de texto por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mejora sustancial se dio al disminuir considerablemente 0% la capacidad baja de uso de procesadores de texto, incrementando la capacidad media y alta luego de la intervención.

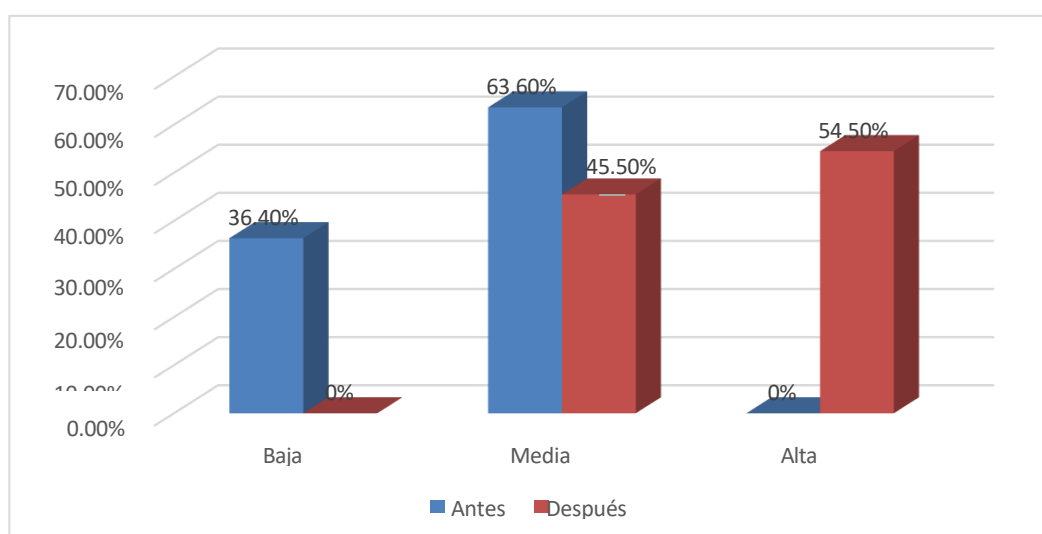
Tabla 12

Capacidad de uso de hojas de cálculo por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

				Después	
				Alta	Total
		Media			
Antes	Baja	Recuento	4	0	4
		% del total	36.4%	0.0%	36.4%
	Media	Recuento	1	6	7
		% del total	9.1%	54.5%	63.6%
Total	Total	Recuento	5	6	11
		% del total	45.5%	54.5%	100%

Figura 12

Capacidad de uso de hojas de cálculo por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mejora sustancial se dio al disminuir considerablemente a 0% la capacidad baja de uso de hojas de cálculo, incrementando la capacidad media y alta luego de la intervención.

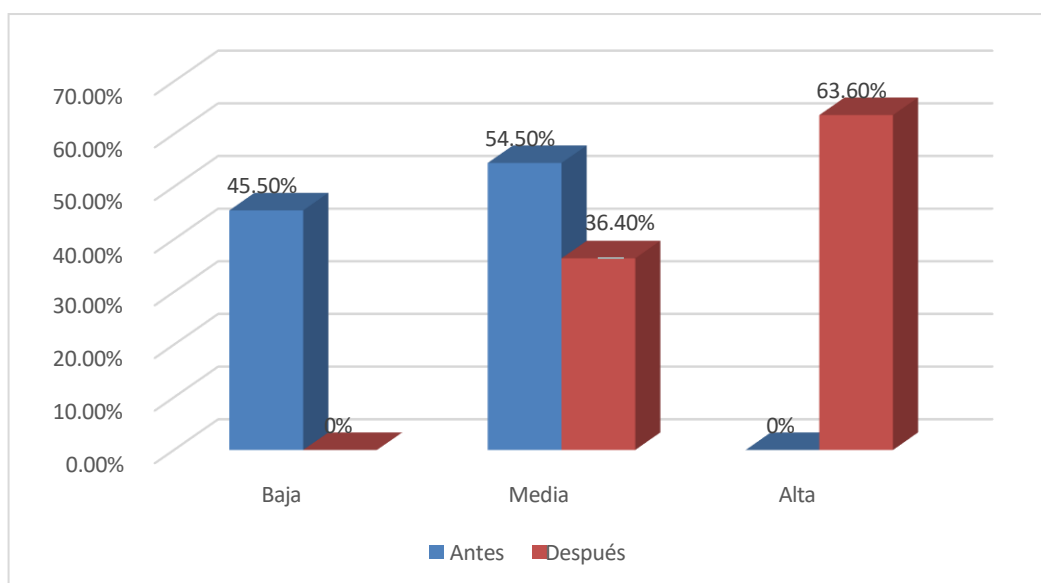
Tabla 13

Capacidad para hacer presentaciones multimedia por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

				Después	
				Alta	Total
Antes	Baja	Recuento	Media	Alta	Total
		% del total	36.4%	9.1%	45.5%
	Media	Recuento	0	6	6
		% del total	0%	54.5%	54.5%
	Total	Recuento	4	7	11
		% del total	36.4%	63.6%	100%

Figura 13

Capacidad para hacer presentaciones multimedia por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mejora sustancial se dio al disminuir considerablemente a 0% la capacidad baja de hacer presentaciones multimedia, incrementando la capacidad media y alta luego de la intervención.

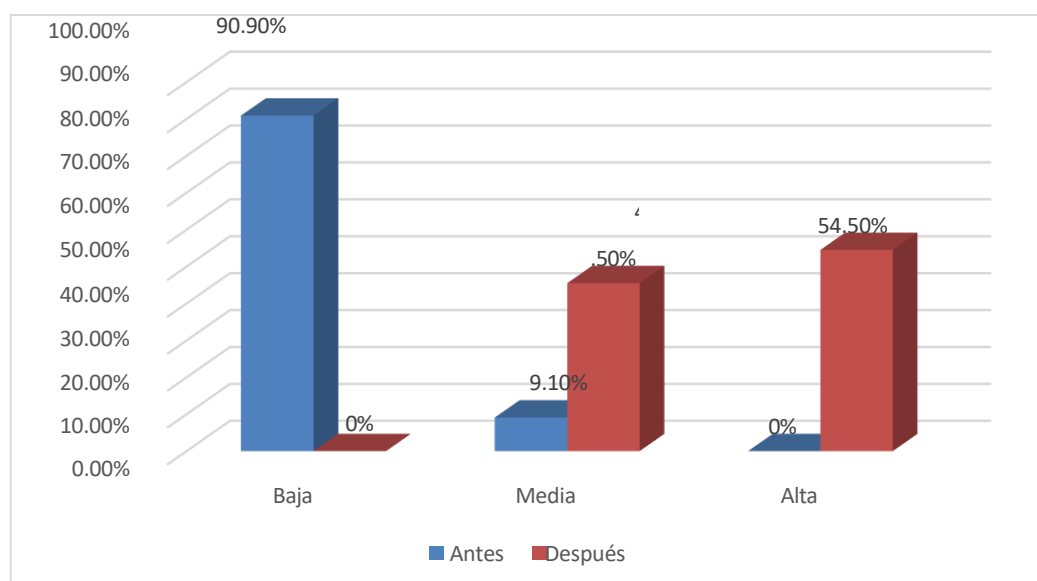
Tabla 14

Capacidad para hacer diseños publicitarios por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

			Después		
			Media	Alta	Total
Antes	Baja	Recuento	6	4	10
		% del total	54.5%	36.4%	90.9%
	Media	Recuento	0	6	6
		% del total	9.1%	0%	9.1%
Total		Recuento	7	4	11
		% del total	63.6%	36.4%	100%

Figura 14

Capacidad para hacer diseños publicitarios por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mejora sustancial se dio al disminuir considerablemente a 0% la capacidad baja de hacer diseños publicitarios, incrementando la capacidad media y alta luego de la intervención.

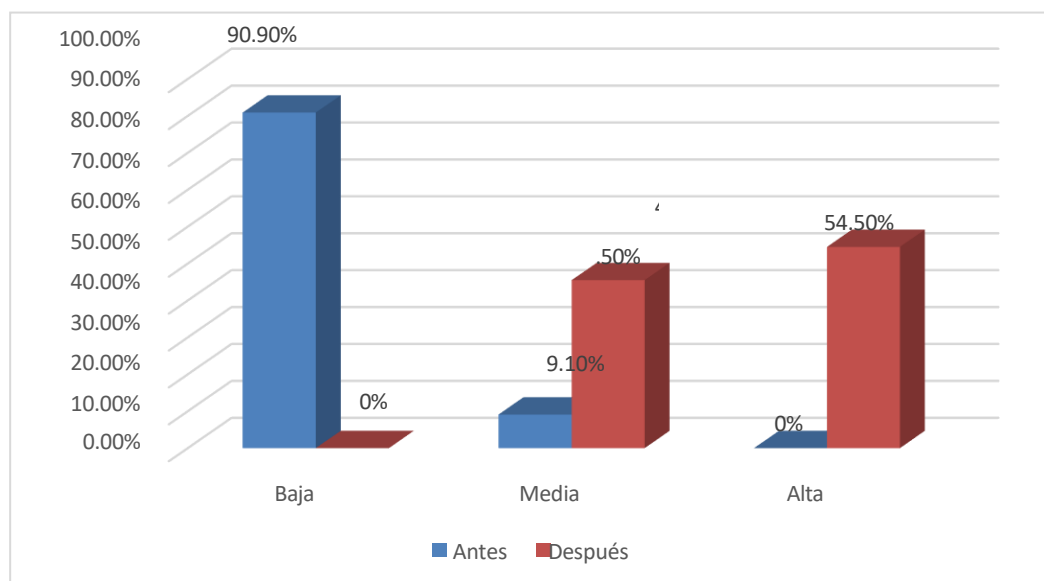
Tabla 15

Capacidad de búsqueda de información por internet por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

			Después		
			Media	Alta	Total
Antes	Baja	Recuento	5	5	10
		% del total	45.5%	45.5%	90.9%
	Media	Recuento	0	1	1
		% del total	0%	9.1%	9.1%
Total		Recuento	5	6	11
		% del total	45.5%	54.5%	100%

Figura 15

Capacidad de búsqueda de información por internet por parte de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022



Se aprecia que la mejora sustancial se dio al disminuir considerablemente a 0% la capacidad baja de búsqueda de información por internet, incrementando la capacidad media y alta luego de la intervención.

Tabla 16*Prueba de normalidad de los datos usando Kolmogorov-Smirnov*

		Dif
N		11
Parámetros	Media	152,9091
normales ^{a,b}	Desv. estándar	39,66725
Máximas diferencias	Absoluta	,147
extremas	Positivo	,134
	Negativo	-,147
Estadístico de prueba		,147
Sig. asin. (bilateral) ^c		,200 ^d
Sig. Monte Carlo	Sig.	,729
(bilateral) ^e	Intervalo de	Límite inferior
	confianza al 99%	Límite superior
		,718
		,740

Siendo que los datos provienen de una variable ordinal, es posible tentar una prueba paramétrica para el análisis de los datos, por lo que habiéndose realizado esta, se observa que el p-valor obtenido es 0.20 (20%), el cual es superior al nivel de significancia convencional (5%), encontrándose que los datos siguen una distribución normal. En virtud de lo anterior, la prueba a utilizarse sería la t de Student para medidas repetidas.

4.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

La prueba de hipótesis se realiza bajo el planteamiento de la siguiente hipótesis alterna:

H1: El taller presencial de informática es eficaz para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022

Nivel de significancia: 5%

Estadístico de prueba: t de Student para medidas repetidas

Cálculo del p-valor:

		Diferencias emparejadas						
		Media de error		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	p-valor
		Media	estándar	Inferior	Superior			
Par 1	POS	0.81818	0.12197	0.54642	1.08994	6.708	10	0.000
	PRE							

Se ha obtenido un p-valor que tiende a 0%, es decir inferior al nivel de significancia, por lo que se concluye que existe diferencia significativa entre los resultados obtenidos en el pre-test y el post test.

Los resultados descriptivos presentados previamente permiten concluir que la intervención en los trabajadores ha sido eficaz.

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En base al objetivo principal:

Evaluar la eficacia de un taller presencial de informática para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022, en el estudio se ha obtenido resultados favorables para el mejoramiento de las competencias digitales de las unidades de estudio, dichas competencias ampliaron las capacidades de uso de internet, manejo de procesadores de texto, manejo de hojas de cálculo, búsqueda de información en internet, manejo de hardware, entre otros elementos estudiados.

El presente estudio realmente fue un desafío porque las unidades de estudio tienen una brecha generacional con la tecnología.

No es lo mismo tener como unidades de estudio a los nativos digitales que a los adultos mayores que aún pertenecen a la población económicamente activa.

Escuder (2020) en su estudio que señala las competencias digitales de personas mayores que se busca su inclusión digital, concluyó que quienes tienen una visión crítica sobre las tecnologías son las que desarrollan mayores competencias digitales, sin embargo, señala que esto está ligado a las políticas de acceso a la tecnología que desde las entidades educativas se tiene.

Ciertamente hay un rezago de acceso a la tecnología en el país, dicho acceso no es homogéneo, tal es el caso que los que debieran ser nativos digitales activos no lo son porque dicha accesibilidad no está presente, en especial en las comunidades rurales y cuando de adultos mayores se trata, el problema es aún mayor.

Martínez (2018) refiere que a pesar de que los adultos mayores tienen cierto acceso a la tecnología en las ciudades, se requiere impulsar el interés

para que desarrollen habilidades adicionales a las que ya poseen y que estas sumen a beneficio de la productividad en sus centros de labores.

Esto es algo muy cierto, actualmente en un mundo altamente competitivo, se requiere habilidades digitales que permitan entender el mundo que los rodea e interactuar con el mismo de manera eficiente. La era de la comunicación en la que vivimos plantea una gran necesidad de capacitarse permanentemente sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

La era digital es una vertiente positiva, a la que no se debe temer sino asumir como un reto particular, en la que cada individuo emplee las herramientas digitales de manera natural y espontánea.

En base al objetivo específico: Describir cuál es el perfil sociodemográfico y laboral de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, el resultado que se ha obtenido es que los trabajadores nombrados en la Dirección Regional de Trabajo en la ciudad de Huánuco tienen el siguiente perfil: son adultos mayores de 48 años, e incluso se tiene trabajadores de hasta 70 años de edad, predominan los adultos de entre 48 a 55 años de edad (63.7%). La mayoría de los trabajadores son de sexo masculino (54.5%). El grado de instrucción que predomina es el superior, encontrándose que poseen una carrera profesional el 45.5% y una carrera técnica profesional el 27.3%.

Asimismo, se ha encontrado que la mayoría de los trabajadores poseen una computadora personal en sus domicilios (72.7%), por otro lado, la mayoría no posee una laptop personal (72.7%). El interés que se ha tenido en el presente estudio radicaba en resolver de alguna manera un problema real, el mejorar las capacidades digitales de los adultos mayores, que, en cierta forma, son analfabetos funcionales, por el poco o nulo dominio que tienen sobre las herramientas digitales.

CONCLUSIONES

El presente estudio permite llegar a las siguientes conclusiones:

- La intervención con un taller presencial de informática mejora las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, esta mejora se dio de manera significativa, aun cuando las unidades de estudio participantes son adultos mayores, que tienen una brecha generacional con los nativos digitales.

La eficacia de la intervención se dio en cada uno de los aspectos de la temática desarrollada, los resultados descriptivos señalan que se ha desterrado la competencia digital baja en los trabajadores, llegando a poseer capacidades medias en una mayoría y capacidades digitales altas en una minoría.

Aun cuando la mejora no se dio en un 100%, estadísticamente los resultados indican una mejora significativa.

- El perfil de los trabajadores, es decir de las unidades de estudio no los ubica como nativos digitales, siendo que la mayoría de ellos no son nativos digitales, sin embargo, el presente estudio ha logrado demostrar que es posible realizar una mejora de las competencias digitales sin importar la edad de dichas unidades de estudio.

- Aun cuando la edad les fue desfavorable, fue un factor importante la actitud que pusieron para participar del taller brindado y favor de ellos.

RECOMENDACIONES

En virtud de los resultados obtenidos tras el desarrollo del presente estudio, se recomienda lo siguiente:

- Desarrollar talleres de manera periódica, que refuerce el conocimiento adquirido por parte de las unidades de estudio y que se incluya en dichos talleres nuevas temáticas, que les serviría integrar para sus labores, lográndose una mejor empleabilidad por parte de ellos.
- Ampliar el ámbito de exposición del contenido del taller a otras instituciones que también tengan desafíos de competencias digitales, las que especialmente involucran individuos mayores, pero que aún son activos en un entorno laboral.
- Actualizar no solo los conocimientos sino también la infraestructura del local de trabajo, modernizando el hardware que es empleado de manera colectiva por los empleados.

Dicha actualización de la infraestructura permitiría a los trabajadores estar a la par con la innovación de las herramientas digitales.

- Desarrollar el contenido de los talleres de informática acorde al perfil del usuario del mismo, ya que las brechas generacionales suponen un desafío de aprendizaje, ocasionando una brecha mayor cuando este conocimiento impartido no es comprendido por parte de los adultos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aenor, C. (2022). ISO 27001 Certificación Seguridad de la Información [Aenor Confía]. <https://www.aenor.com/certificacion/tecnologias-de-la-informacion/seguridad-informacion>
- Aguilar, R., & Otuyemi, E. (2020). La competencia digital es una necesidad permanente. Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/competencia-digital-una-necesidad-permanente>
- Amasifuén, V., Garay, P., & Quispe, E. (2019). Competencias digitales en el adulto mayor: Efectos de la regeneración cognitiva desde el uso de lasTic's, Lima, 2019 [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35547>
- Barahona, M., & Chuma, M. (2009). Estudio de la aplicación de la ofimática en la práctica de las secretarías que laboran en la Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/3650/1/05%20FECYT%20653%20TESIS.pdf>
- Benavides, A., & Chipana, Y. (2021). Competencias digitales en adultos mayores y acceso a la justicia: Una revisión sistemática. *Revista de Derecho*, 6(1), 182–194. <https://doi.org/10.47712/rd.2021.v6i1.121>
- Bilib. (2021). Competencias digitales: Qué son, para qué sirven y cómo profundizar en tus habilidades con las tecnologías de la información y la comunicación. <https://www.bilib.es/actualidad/blog/noticia/articulo/competencias-digitales-que-son-para-que-sirven-y-como-profundizar-en-tus-habilidades-con-las-tecno/>
- Borneo, E. (2020). Autopercepción de competencias digitales en personal administrativo de la Red de Salud de Huánuco. *Desafíos*, 11(1), e148–e148. <https://doi.org/10.37711/desafios.2020.11.1.148>

- Concepto. (2022). Ofimática—Concepto, procedimientos y herramientas. Concepto. <https://concepto.de/ofimatica/>
- Escuder, S., Liesegang, R., & Rivoir, A. (2020). Usos y competencias digitales en personas mayores beneficiarias de un plan de inclusión digital en Uruguay. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 10(1), 53–76. <https://doi.org/10.26864/pcs.v10.n1.3>
- Etece, E. (2021). Redes Sociales—Qué son, tipos, ejemplos, ventajas y riesgos. Concepto. <https://concepto.de/redes-sociales/>
- Euroinnova. (2021). Ofimática qué es y para qué sirve—| Euroinnova. euroinnova Business School. [https://www.euroinnova.pe/blog/ofimatica- que- es-y-para-que-sirve](https://www.euroinnova.pe/blog/ofimatica-que-es-y-para-que-sirve)
- GrupoRPP. (2022). 1 de cada 3 trabajadores peruanos no cuenta con las habilidades digitales que se requieren para sus puestos. RPP. [https://rpp.pe/campanas/valor-compartido/1-de-cada-3-trabajadores-peruanos-no-cuenta-con-las-habilidades-digitales-que-se-requieren- para- sus-puestos-noticia-1420787](https://rpp.pe/campanas/valor-compartido/1-de-cada-3-trabajadores-peruanos-no-cuenta-con-las-habilidades-digitales-que-se-requieren-para-sus-puestos-noticia-1420787)
- Helpsystems. (2022). Seguridad de la Información. [https://www.helpsystems.com/es/soluciones/seguridad-informática/seguridad-de-información](https://www.helpsystems.com/es/soluciones/seguridad-informatica/seguridad-de-informacion)
- Hidalgo, B., & Lihon, F. (2021). Competencias Digitales y el desempeño docente en la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizán” – Huánuco, 2019[Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6479/2ED.EP011H51.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Hidalgo, M., Mejía, P., & Hidalgo, Y. (2017). Talleres de capacitación de estrategias para desarrollar la autoestima de los estudiantes que impulsan a un proceso personal de cambio (Primera edición, Vol. 1). Ediciem. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13969/3/Talleres%20de>

%20capacitaci%C3%B3n%20de%20estrategias%20para%20desarrollar%20la%20autoestima ...pdf

Lisa Institute.(2022). Diferencia entre Ciberseguridad, Seguridad Informática y Seguridad de la Información. LISA Institute. <https://www.lisainstitute.com/blogs/blog/diferencia-ciberseguridad-seguridad-informática-seguridad-información>

Martínez, N., & Rodríguez-García, A. (2018). Alfabetización y competencia digital en personas mayores: El caso del aula permanente de formación abierta de la Universidad de Granada (España). *Revista Espacios*, 39(10), 16.

Martínez-Heredia, N. (2020). Desafíos en la era digital actual: TIC y personas seniors de la Universidad de Granada (España). *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(1), 82–95.

Mondragon Unibertsitatea. (2022). Qué son las competencias digitales. Mondragon Unibertsitatea.

<https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/que-son-las-competencias-digitales>

Pérez, G. (2020). Las competencias digitales, claves para el Futuro del Trabajo. *Orientación laboral, ayuda para encontrar trabajo*. <https://orientacion-laboral.infojobs.net/competencias-digitales-futuro-del-trabajo>

Rodríguez, J. L. (2020). Competencias digitales en el universitario adulto de Facultad de Teología en época de pandemia (Covid 19). *Repositorio Institucional -UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48970>

Supo, J., & Zacarías, H. (2020). *Metodología de la Investigación Científica: Para Las Ciencias de la Salud y Las Ciencias Sociales* (Tercera edición, Vol. 1). Independently Published. <https://books.google.com.pe/books?id=WruXzQEACAAJ>

Tarazona, J. (2021). *Competencias digitales y desempeño docente en la Institución Educativa Integrada N° 32008 Señor de los Milagros*,

Huánuco – 2021. Universidad Europea. (2022). ¿Qué es la ofimática y para qué sirve? | Blog UE. Universidad Europea. <https://universidadeuropea.com/blog/que-es->

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACION

Fernández Nolasco, W. (2024). *Eficacia de un taller de herramientas digitales para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción de Empleo, Huánuco, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH <http://repositorio.udh.edu.pe/>

ANEXOS

ANEXO 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

Eficacia de un taller de herramientas digitales para el mejoramiento de las competencias digitales de los Trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo Huánuco 2022

Problema General	Objetivo General	Hipótesis general	Variables/Indicadores	Metodología
¿Es eficaz un taller presencial de informática para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022?	Evaluar si el taller presencial de informática es eficaz para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, 2022	El taller presencial de informática es eficaz para el mejoramiento de las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del	<p>Variable de calibración</p> <p>Taller presencial de informática</p> <p>Variable evaluativa</p> <p>Competencias digitales-</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>Prospectivo, con intervención, analítico y longitudinal</p> <p>Enfoque</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Alcance o nivel</p> <p>Aplicativo</p>

Problemas específicos	Objetivos Específicos	Diseño
<p>¿Cuáles son las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, antes y después de la intervención con el taller presencial de Informática?</p> <p>¿Cuál es el perfil sociodemográfico y laboral de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco?</p>	<p>Describir cuáles son las competencias digitales de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco, antes y después de la intervención con el taller presencial de Informática.</p> <p>Describir cuál es el perfil sociodemográfico y laboral de los trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo, Huánuco.</p>	<p>Empleo, Huánuco, 2022</p> <p>Población</p> <p>Trabajadores nombrados de la Dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo de la ciudad de Huánuco</p>

ANEXO 2 INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES

1. Datos personales

Sexo

() Masculino()

Femenino Edad

.....años

Estudios

() Primaria

(...) Secundaria

(...) Superior técnica

() Superior profesional

2. Información general

A) ¿Usas actualmente alguno de estos dispositivos tecnológicos? Si contestas SI señala cuánto lo usas a la semana.

	Tienes o usas		En caso afirmativo indica la frecuencia de uso semanal			
	Si	No	Siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca
Ordenador o PC						
Ordenador portátil						
Teléfono móvil						
Tablet						

1 Utilización de dispositivos digitales

A) Menciona si eres capaz de realizar las siguientes acciones.	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Enciendo y apago cualquier ordenador, móvil, consola, cámara de fotos o MP3.	5	4	3	2	1
Distingo que es un PenDrive, una tarjeta de memoria, un disco duro interno o externo, un CD o un DVD, entre otros.	5	4	3	2	1
Guardo información en un disquete, CD, DVD, disco duro o tarjeta de memoria.	5	4	3	2	1
Paso información de un ordenador o una consola a un móvil, a una cámara de fotos, a un MP3 o a otra consola.	5	4	3	2	1
Conecto móviles, ordenadores, impresoras o auriculares con cable, infrarrojos, wifi o bluetooth, entre otros.	5	4	3	2	1
Identifico distintos tipos de conexiones de móviles, ordenadores o consolas (USB, miniUSB, RCA, HDMI, VGA, USB o Euroconector, entre otros).	5	4	3	2	1

B) ¿Qué sabes de los ordenadores?	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Diferencio si un ordenador o portátil es mejor que el otro según sus características.	5	4	3	2	1
Sé qué es un Sistema Operativo (Windows, Mac o Linux).	5	4	3	2	1
Reconozco las palabras más comunes de un sistema operativo (archivo, carpeta o programa, entre otros).	5	4	3	2	1
Organizo archivos y carpetas según mis intereses.	5	4	3	2	1
Elimino un virus de mi ordenador.	5	4	3	2	1
Hago copias de seguridad de mis archivos y carpetas.	5	4	3	2	1
Borro archivos innecesarios de mi ordenador.	5	4	3	2	1
Identifico los elementos básicos del ordenador y sus funciones (pantalla, teclado, ratón, o torre, entre otros).	5	4	3	2	1
Configuro los elementos básicos del ordenador (pantalla, teclado, ratón o sonido, entre otros).	5	4	3	2	1
Instalo una impresora.	5	4	3	2	1
Cambio la tinta a una impresora.	5	4	3	2	1
Instalo una Webcam o cámara web.	5	4	3	2	1
Instalo un teclado o un ratón.	5	4	3	2	1
Conecto equipos de audio, cámaras de video o cámaras de foto al ordenador.	5	4	3	2	1

C) ¿Qué sabes de los móviles?

	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Diferencio si un móvil es mejor que otro según sus características.	5	4	3	2	1
Hago videollamadas de teléfono.	5	4	3	2	1
Envío y recibo mensajes de texto (SMS) en el celular	5	4	3	2	1
Recibo mensajes multimedia (MMS) con fotos, vídeo o sonido en el teléfono móvil	5	4	3	2	1
Conecto el móvil a otros móviles, ordenadores	5	4	3	2	1

2 Utilización de aplicaciones multiplataforma

A) Di qué sabes hacer en las siguientes situaciones.

	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Instalo programas en un ordenador o móvil siguiendo las instrucciones de un manual o de la pantalla.	5	4	3	2	1
Bajo o descargo programas a un ordenador o móvil.	5	4	3	2	1
Utilizo programas de utilidades para comprimir archivos o ver documentos, por ejemplo (WinZip o Adobe Acrobat Reader, entre otros).	5	4	3	2	1
Reconozco con qué programa se puede abrir un archivo viendo si su formato es .pdf, .jpg, .mp3, etc.	5	4	3	2	1
Cambio el formato de un archivo a otro.	5	4	3	2	1
Utilizo el teclado y sus funciones de acceso rápido (Favoritos, Suspender, Ctrl+C o Ctrl+V, entre otros).	5	4	3	2	1

B) ¿Qué sabes de los programas para navegar por Internet?

	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Reconozco las palabras más comunes cuando navego por Internet (URL, hipervínculo, link, entre otros).	5	4	3	2	1
Distingo algunas formas de conectarse a Internet (ADSL, red telefónica o 3G, entre otras).	5	4	3	2	1
Reconozco distintos programas para navegar por Internet (Explorer, Firefox, Opera, Netscape y otros).	5	4	3	2	1
Navego por Internet a través de enlaces o links	5	4	3	2	1
Utilizo las funciones básicas de los navegadores (atrás, adelante, actualizar página, añadir favoritos o marcadores, entre otros).	5	4	3	2	1
Cargo o envío archivos a través de enlaces o hipervínculo, entre otros.	5	4	3	2	1

C) ¿Qué sabes acerca de los programas para escribir texto?	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Reconozco distintos programas para editar texto (Word, Writer o WordPad, entre otros).	5	4	3	2	1
Reconozco las palabras más comunes de los editores de texto (formato, párrafo, márgenes, insertar, salto de línea o encabezado y pie de página, entre otros).	5	4	3	2	1
Creo, guardo e imprimo un documento de texto con Word u otro programa.	5	4	3	2	1
Doy formato a un texto cambiando el encabezado, el tipo de letra, los márgenes o la distancia entre líneas, entre otros.	5	4	3	2	1
Uso el cortar, copiar y pegar para hacer un documento.	5	4	3	2	1
Pongo imágenes o gráficos en un documento de texto.	5	4	3	2	1
Utilizo los correctores ortográficos para revisar y corregir faltas de ortografía.	5	4	3	2	1

D) ¿Y de los programas para hacer cálculos?	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Reconozco distintos programas para realizar hojas de cálculo (Excel o Calc, entre otros).	5	4	3	2	1
Reconozco las palabras más comunes de las hojas de cálculo (hojas, filas, columnas o celdas, entre otros).	5	4	3	2	1
Creo, introduzco datos, guardo e imprimo una hoja de cálculo con Excel u otro programa.	5	4	3	2	1
Doy formato a una hoja de cálculo modificando la distancia entre celdas, el tipo de letra, o los márgenes, entre otros.	5	4	3	2	1
Hago cálculos sencillos con fórmulas en una hoja de cálculo.	5	4	3	2	1
Hago cálculos sencillos introduciendo yo mismo las fórmulas.	5	4	3	2	1
Creo gráficos a partir de datos introducidos.	5	4	3	2	1
Analizo datos en diferentes hojas, tablas o gráficos.	5	4	3	2	1

E) ¿Y de los programas para hacer presentaciones multimedia?	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Reconozco programas para realizar presentaciones (PowerPoint o Impress, entre otros).	5	4	3	2	1
Reconozco las palabras más comunes de las presentaciones (diapositivas, fondo, efectos, transiciones, entre otras).	5	4	3	2	1
Hago, guardo e imprimo una presentación con PowerPoint u otro programa.	5	4	3	2	1
Doy formato a una presentación cambiando el fondo, el tipo de letra o añadiendo imágenes, entre otros.	5	4	3	2	1
Añado efectos y transiciones entre diapositiva a una presentación.	5	4	3	2	1
Añado música, vídeo o animaciones a una presentación.	5	4	3	2	1
Hago presentaciones sencillas con y sin plantillas.	5	4	3	2	1
Añado esquemas o menús en una presentación.	5	4	3	2	1
Hago una presentación con enlaces entre diapositivas.	5	4	3	2	1
Hago una presentación con enlaces a una página web.	5	4	3	2	1
Hago una presentación con enlaces a un vídeo, música o archivo de texto.	5	4	3	2	1

F) ¿Y de los programas para el diseñar publicaciones como trípticos, calendarios, boletines o carteles?	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Reconozco programas para realizar publicaciones (Publisher, Impress o Scribus, entre otros).	5	4	3	2	1
Reconozco las palabras más comunes de las publicaciones (plantillas, tipo de publicaciones, boletines, o calendarios, entre otros).	5	4	3	2	1
Realizo, guardo o imprimo trípticos, boletines, calendarios u otra publicación con Publisher u otro programa.	5	4	3	2	1
Doy formato a un tríptico, boletín o calendario añadiendo imágenes, cambiando el tipo de letra o editando su contenido, entre otros.	5	4	3	2	1
Hago trípticos, boletines o calendarios sencillos con y sin plantillas.	5	4	3	2	1

3. Información y comunicación en red

A) Di qué sabes cuando buscas información por Internet.

	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Sigo pautas, normas o reglas para saber si la información que encuentro por Internet es verdadera o falsa.	5	4	3	2	1
Utilizo buscadores como Google para buscar información por Internet.	5	4	3	2	1
Uso las opciones de búsqueda avanzada de los buscadores.	5	4	3	2	1
Establezco objetivos antes de buscar información en Internet.	5	4	3	2	1
Pienso en que sitios buscaré antes de empezar a buscar información en Internet.	5	4	3	2	1
Consulto bibliotecas digitales, enciclopedias virtuales o materiales educativos a través de Internet.	5	4	3	2	1
Distingo algunas herramientas para buscar información (Directorios, Buscadores, Bases de datos Wikis, entre otros).	5	4	3	2	1
Busco información y contenidos en Internet de distinto formato (texto, audio o vídeo, entre otros).	5	4	3	2	1
Guardo o bajo textos, imágenes, sonidos o vídeos que encuentro por Internet.	5	4	3	2	1
Guardo información dentro o en una página web.	5	4	3	2	1
Clasifico la información que encuentro por Internet según mis intereses.	5	4	3	2	1
Recupero la información que me he bajado o guardado de Internet.	5	4	3	2	1
Recupero la información que he guardado dentro de una página web.	5	4	3	2	1
Intercambio o paso información que encuentro por Internet con amigos a través de correo electrónico, chatos foros, entre otros.	5	4	3	2	1

B) Di qué sabes cuando te comunicas o hablas con otras personas.

	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Entiendo, leo y escribo textos con palabras y símbolos abreviados que normalmente se usan en SMS o chats (Ksa, XD, :P, ordnadr, por ejemplo).	5	4	3	2	1
Uso auriculares o micrófonos para hacer audioconferencias, videoconferencias o grabar mensajes, entre otros.	5	4	3	2	1
Reconozco herramientas de comunicación como el chat, la videoconferencia, o la audioconferencia, entre otros.	5	4	3	2	1
Soy capaz de realizar una audioconferencia.	5	4	3	2	1
Hago videoconferencias a través del móvil, ordenador, entre otros.	5	4	3	2	1
Chateo con otra persona.	5	4	3	2	1
Reconozco qué herramientas de comunicación son el correo electrónico o el foro, entre otros.	5	4	3	2	1
Envío y recibo mensajes de correo electrónico.	5	4	3	2	1
Adjunto archivos en un mensaje de correo electrónico.	5	4	3	2	1
Envío un mensaje a un foro de discusión o debate.	5	4	3	2	1
Sigo el hilo o el debate en un foro.	5	4	3	2	1
Abro o registro una cuenta de correo electrónico y la configuro.	5	4	3	2	1

C) ¿Qué sabes acerca de páginas web como blogs, wikis o redes sociales (Facebook, por ejemplo)?

	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Reconozco cuando navego por blogs, wikis o redes sociales	5	4	3	2	1
Diferencio qué es un wiki, un blog y una red social.	5	4	3	2	1
Abro o registro una cuenta en un blog, wiki, red social u otro servicio web.	5	4	3	2	1
Identifico qué es y para qué sirve un blog (weblog, fotolog o videoblog).	5	4	3	2	1
Identifico para qué se puede usar un blog (diario personal o trabajo de clase, por ejemplo).	5	4	3	2	1
Identifico qué características, funciones y finalidades tienen las redes sociales.	5	4	3	2	1
Identifico para qué puede usarse una red social como Facebook (encontrar amigos, trabajar o conocer gente, por ejemplo).	5	4	3	2	1
Reconozco las palabras más comunes de redes sociales como Facebook (estado, muro o perfil, entre otros).	5	4	3	2	1
Diferencio distintos tipos de redes sociales según su finalidad o temática.	5	4	3	2	1
Diferencio las distintas características de las redes sociales.	5	4	3	2	1
Edito o actualizo mi perfil en Facebook, Twitter, Tuenti o Badoo, entre otros.	5	4	3	2	1
Encuentro amigos, usuarios, contactos y otras personas en Facebook, por ejemplo.	5	4	3	2	1
Subo fotos, música o vídeos en Facebook, Tuenti o Badoo, por ejemplo.	5	4	3	2	1

4. Actitudes ante las TIC

A) Di qué eres capaz de hacer en estas situaciones

	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Tengo en cuenta qué puede pasar cuando descargo música o pelis que han sido pirateadas.	5	4	3	2	1
Tengo en cuenta los peligros que tiene dar a conocer información personal por Internet.	5	4	3	2	1
Evito usar el móvil, la cámara de fotos u otra tecnología para grabar peleas, robos u otros hechos	5	4	3	2	1
Evito entrar en páginas web con contenidos no recomendados sólo a mayores de 18 años.	5	4	3	2	1

B) ¿Y en relación a estas?

	Sí y lo sabría explicar	Sí, siempre	Sí, pero con ayuda	No soy capaz	Lo desconocía
Sé cuándo un contenido es legal o ilegal.	5	4	3	2	1
Tomo precauciones antes de dar o recibir información personal por Internet.	5	4	3	2	1
Tengo en cuenta los peligros que puede tener que alguien se haga pasar por mí en Internet.	5	4	3	2	1
Identifico páginas web o mensajes de correo con los que me pueden estafar o timar.	5	4	3	2	1
Actúo con prudencia cuando recibo mensajes o llamadas de personas que no conozco.	5	4	3	2	1
Actúo con prudencia cuando recibo un archivo adjunto que no sé quién me ha enviado o no sé su contenido.	5	4	3	2	1

ANEXO 3
PANEL FOTOGRÁFICO
CAPACITACIÓN EN LA DIRECCIÓN REGIONAL
DE TRABAJO Y PROMOCIÓN DEL EMPLEO



La institución en donde ese mi informe del proyecto de investigación para la tesis



La institución DRTPE



Primer piso interiormente



Primer piso interiormente



Con el nombrado economista iniciando la encuesta en la institución de la dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo.



Con la nombrada técnica iniciando la encuesta en la Institución de la dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo.



Con la nombrada técnica iniciando la encuesta en la Institución de la dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo.



Con la nombrada bachillera iniciando la encuesta en la Institución de la dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo.



Con la nombrada y Abogada iniciando la encuesta en la Institución de la dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo.



Con el nombrado y abogado iniciando la encuesta en la Institución de la dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo.



Con la nombrada técnica iniciando la encuesta en la Institución de la dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo.



Con el nombrado y abogado iniciando la encuesta en la Institución de la dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo.



Con la nombrada y contadora iniciando la encuesta en la Institución de la dirección Regional de Trabajo y Promoción del Empleo.

CAPACITACIÓN Y TALLER EN EL AUDITORIO DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE TRABAJO Y PROMOCIÓN DEL EMPLEO



iniciando el taller de capacitación del tema de computación básica



Exponiendo del tema de computación



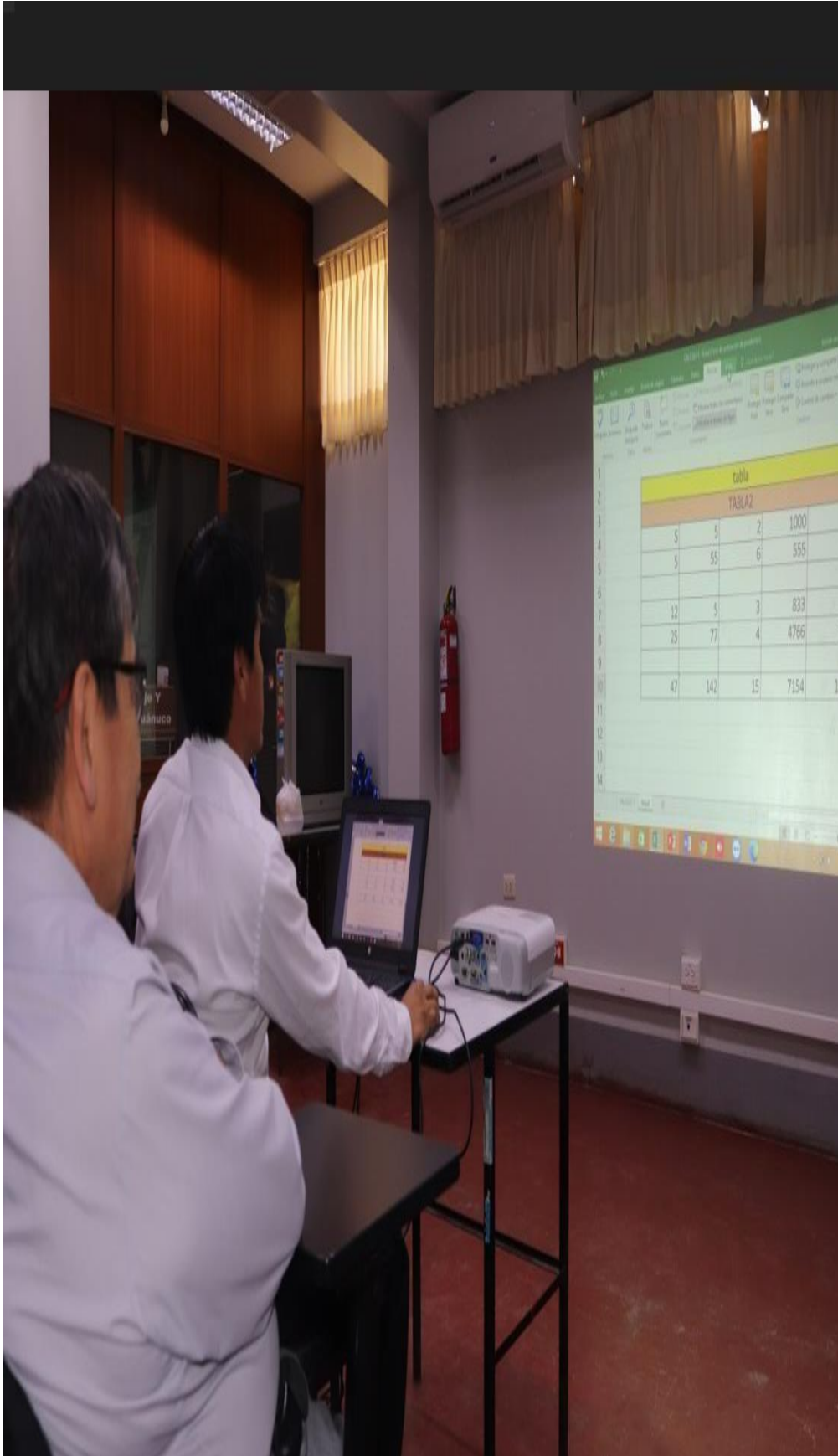
Exponiendo y dialogando del tema



Haciendo un taller de cómo se usan las herramientas básico de las funciones autosuma en un cuadro de Excel



Haciendo un taller de cómo se usan las herramientas básico de las funciones autosuma en un cuadro de Excel



Seguimos en la práctica de las herramientas básicas del Excel en un cuadro.



Exponiendo el taller



Demostrando los resultados



Seguimos demostrando los resultados



Enseñándole las herramientas de Excel de cómo funcionan



Seguimos enseñando



Demostrando por si sola lo aprendido

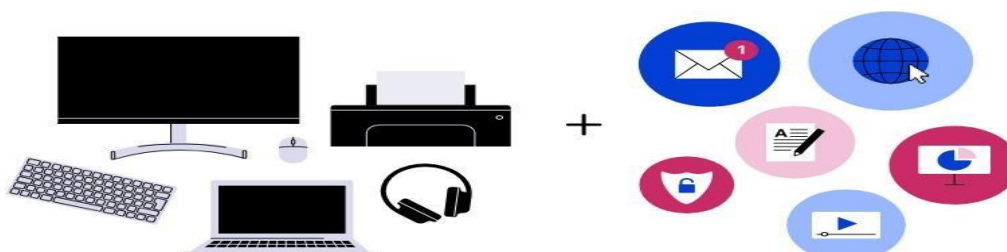
ANEXO 4

CAPACITACIÓN Y SESIONES DE CLASES PRESENCIALES DE INFORMÁTICA A LOS TRABAJADORES NOMBRADOS EN LA DIRECCIÓN REGIONAL Y PROMOCIÓN DEL EMPLEO-HUÁNUCO

SESIÓN 01

Básicamente, un ordenador también llamado *computadora*, *sistema* informático o sistema de computación es un dispositivo electrónico que recibe datos, como números, texto o imágenes, y utiliza un conjunto de instrucciones (un programa) para procesarlos, transformarlos en información útil y emitirla en diferentes formatos.

Los elementos que hacen que un sistema informático funcione se clasifican a grandes rasgos en dos grupos: hardware y software.



El hardware son los elementos físicos de un ordenador o sistema electrónico: la maquinaria del propio ordenador o los dispositivos informáticos externos.

Por ejemplo, el teclado, el monitor y los componentes electrónicos de la caja del ordenador forman parte del hardware



SOFTWARE

Representa el componente «**no físico**», las instrucciones que le indican a un ordenador lo que debe hacer.

Nos permite «hablar» con el ordenador sin conocer el lenguaje informático.

Los bloques más importantes que forman el software de un ordenador son el sistema operativo (SO) y las aplicaciones.



SISTEMA WINDOWS: Windows es un sistema operativo desarrollado por la compañía de software Microsoft Corporación, actúa como una interfaz entre el hardware y los programas o aplicaciones.

Normalmente hay varios programas informáticos ejecutándose al mismo tiempo y todos ellos necesitan acceder a los recursos del ordenador, por lo que el sistema operativo los coordina para asegurarse de que cada programa disponga de lo que necesite.

Los **programas o aplicaciones** realizan tareas específicas en un sistema: un programade edición de textos, un reproductor de música, un navegador web, etc.



Para que sirve Windows:

- Instalar programas en la computadora.
- Sustentar el funcionamiento de los programas.
- La interacción del usuario con la computadora.
- Poner a funcionar variedad de dispositivos.
- Coordinar las acciones de los programas con las impresoras.
- Facilitar al usuario el uso de la computadora.



EVOLUCIÓN DE WINDOWS



INTERNET

Es una red de computadoras interconectadas a nivel mundial en forma de tela de araña. Consiste en servidores (o "nodos") que proveen información a aproximadamente 100 millones de personas que están conectadas entre ellas a través de las redes de telefonía y cable.



TIPOS DE CONEXIONES DE INTERNET

Fibra óptica Cable

DSL5G

4G LTE

Inalámbrico fijo

Satelital

DSL, FIBRA ÓPTICA Y CABLE

DSL, Fibra óptica y Cable son los tipos más comunes de servicios de Internet disponibles. Estas son las conexiones más rápidas, accesibles y asequibles para la gran mayoría de los clientes de Internet en Estados Unidos.

INALÁMBRICO FIJO

La conexión a internet inalámbrica fija no es tan común, pero es útil si deseas una alternativa a los principales proveedores de la ciudad.

Si vives en un vecindario con poca cobertura de internet por cable o DSL, por ejemplo, o bien, en un área rural sin muchas opciones de Internet para elegir, la conexión inalámbrica fija es una buena opción.

5G

La conexión 5G es una tecnología relativamente nueva que se basa en las redes de las compañías de celular.

No está ampliamente disponible en este momento, pero podría surgir como un sólido tipo de Internet doméstico en los próximos años.

SATÉLITE

También puedes obtener internet satelital, que tal como lo dice su nombre ofrece una conexión usando enlazando una antena afuera de tu casa con un satélite en el espacio.

Es, por mucho, la opción con mayor disponibilidad, sin embargo, es también la más costosa, y esto sin siquiera ofrecer la más alta velocidad, de hecho, está muy limitado y además cuenta con la desfavorable latencia más alta del mercado. Realmente es algo que solo vale la pena considerar si vives en un área rural con opciones limitadas.

QUE ES INTERNET EXPLORE

Internet Explorer es un navegador web desarrollado en 1994 por Microsoft para el sistema operativo Windows.

De hecho, su lanzamiento se produjo como un complemento de Microsoft Plus! creado para el antiguo Windows 95.

Después, Internet Explorer se incluyó de serie en algunas versiones de Windows 95. Desde entonces, ha formado parte de los lanzamientos posteriores de Windows, hasta la actualidad.



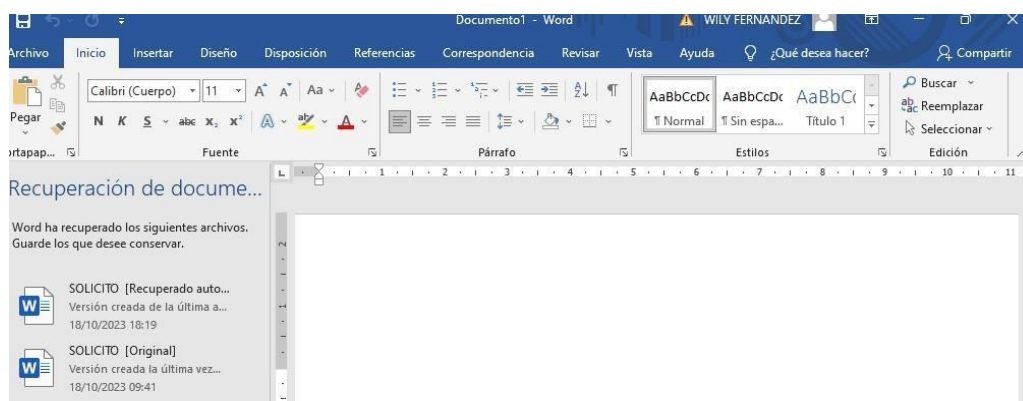
SESIÓN 02

MICROSOFT WORD

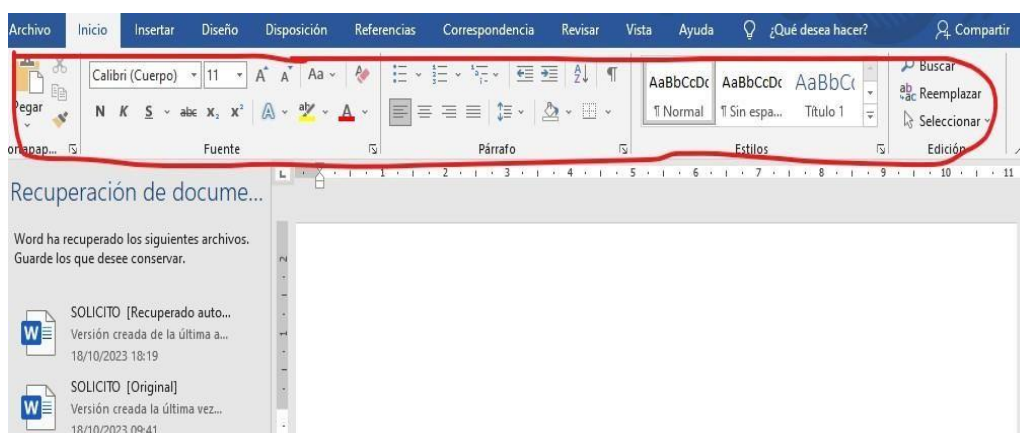
Es un procesador de textos ampliamente utilizado y desarrollado por Microsoft para su sistema operativo Windows.

Como resultado, Microsoft Word tiene una fuerte orientación gráfica, lo que se refleja en el diseño de sus pantallas, cuadros de diálogo y la selección de actividades a través de íconos.

En esencia, un procesador de texto es un programa que nos permite escribir y luego realizar todas las correcciones necesarias antes de imprimir el documento.



La parte sombreada se llama cinta de opciones



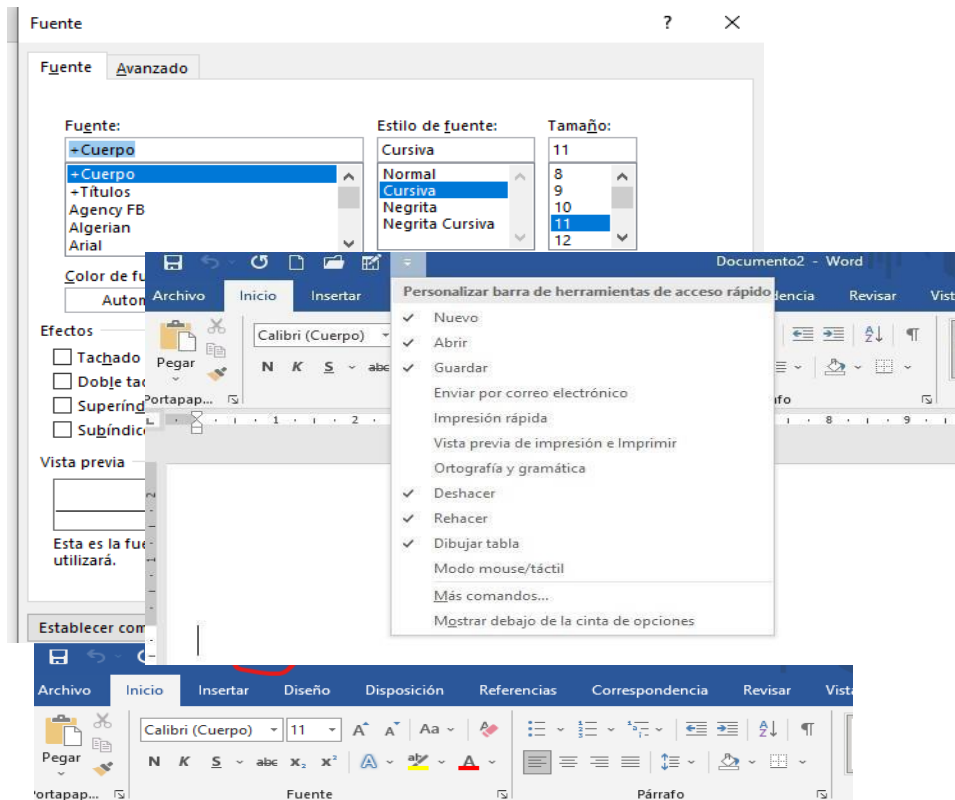
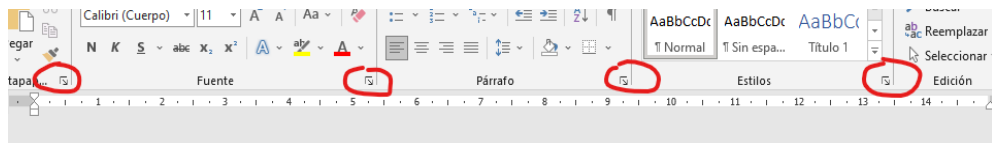
GRUPO DE COMANDOS

En esta parte se encuentran los comandos agrupados, si nos damos cuenta estos forman una división un grupo y así sucesivamente en cada pestaña



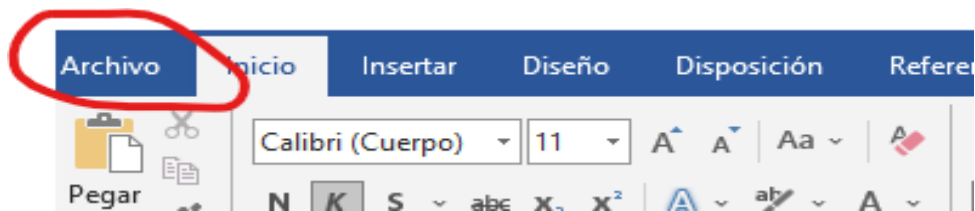
CUADRO DE DIALOGO

Son opciones adicionales, pero no todos los grupos tienen esta opción. Si lo damos un clic en cada grupo se muestra un diferente cuadro.

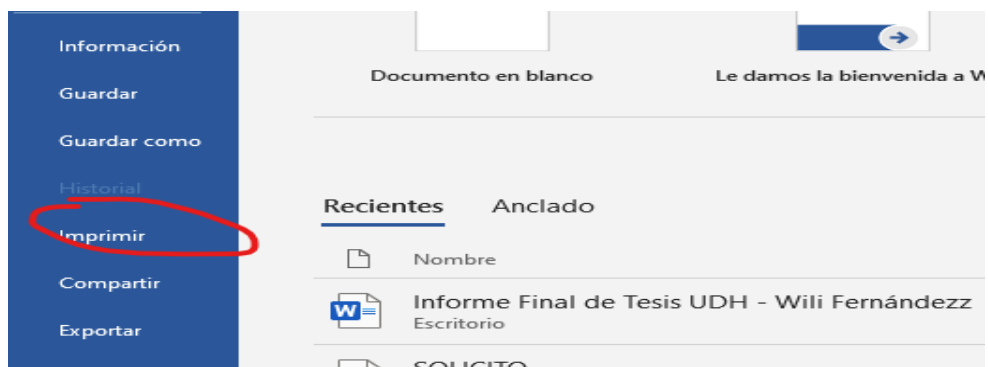


COMO CAMBIAR EL TIPO DE IMPRESORA A IMPRIMIR

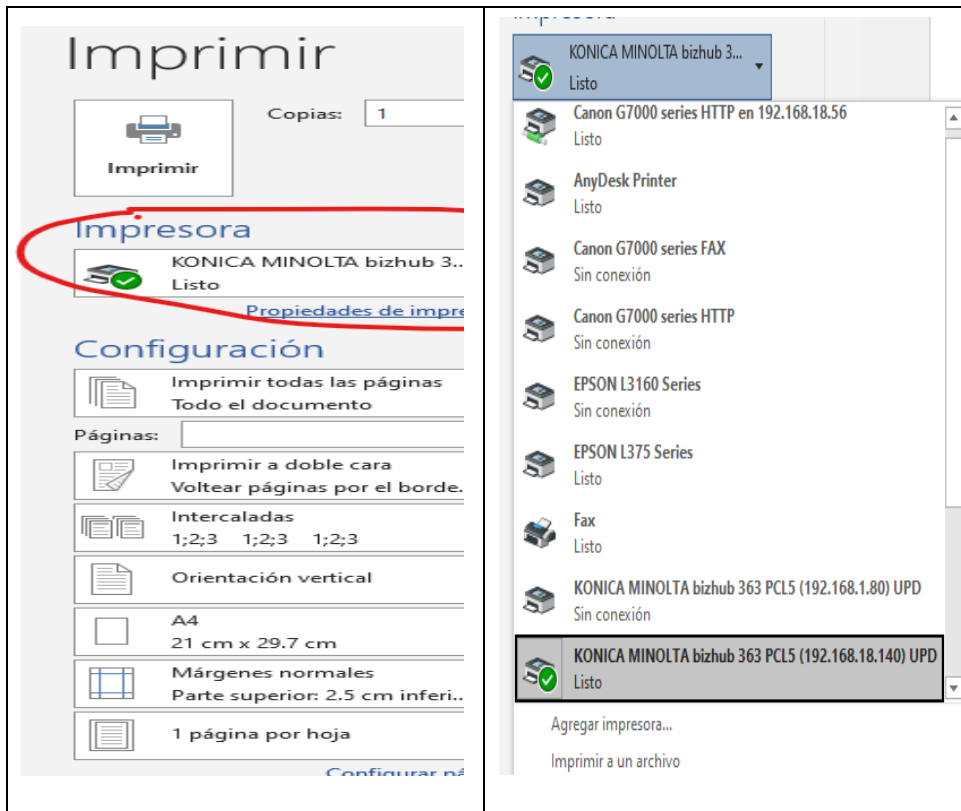
1_ nos vamos donde dice archivos



2_imprimir

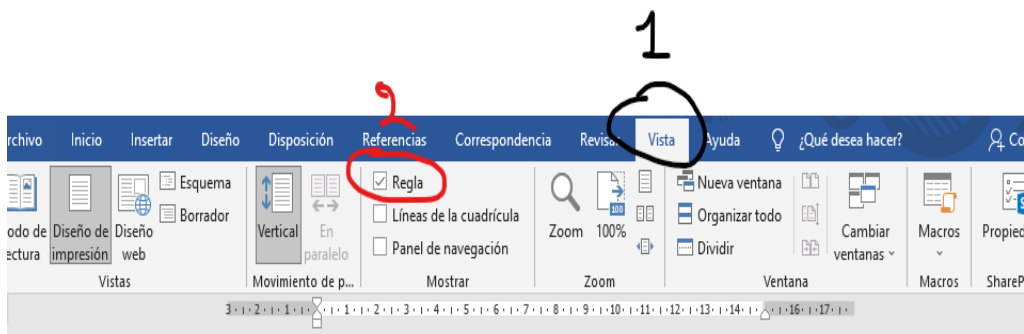


3_hacer clic en la parte color verde y cambiar qué tipo de impresora deseamos para imprimir y nos saldrá diferentes nombres de impresora, solo saber cuáles a elegir



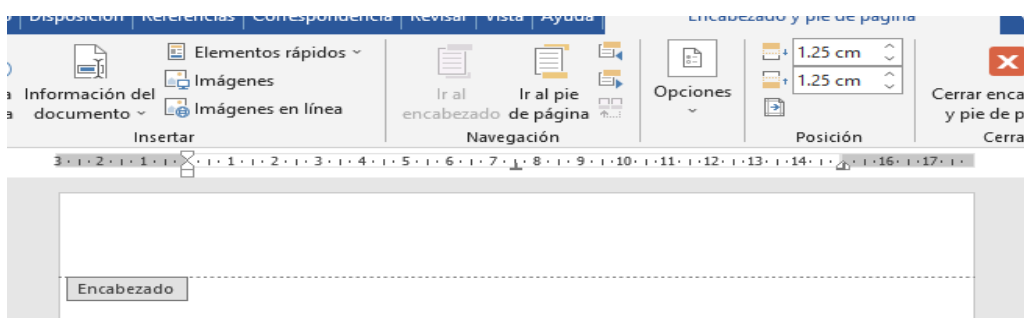
COMO SE MUESTRA LA REGLA DE WORD

1_ ir en la pestaña donde dice vista2_dar check en donde dice regla
 3_te muestra las reglas en ambos lados.

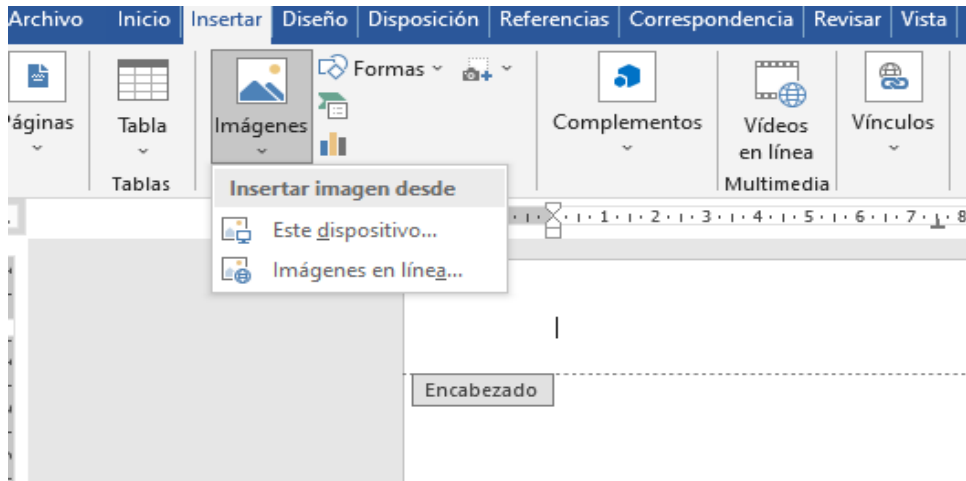


COMO MOSTRAR EL ENCABEZADO

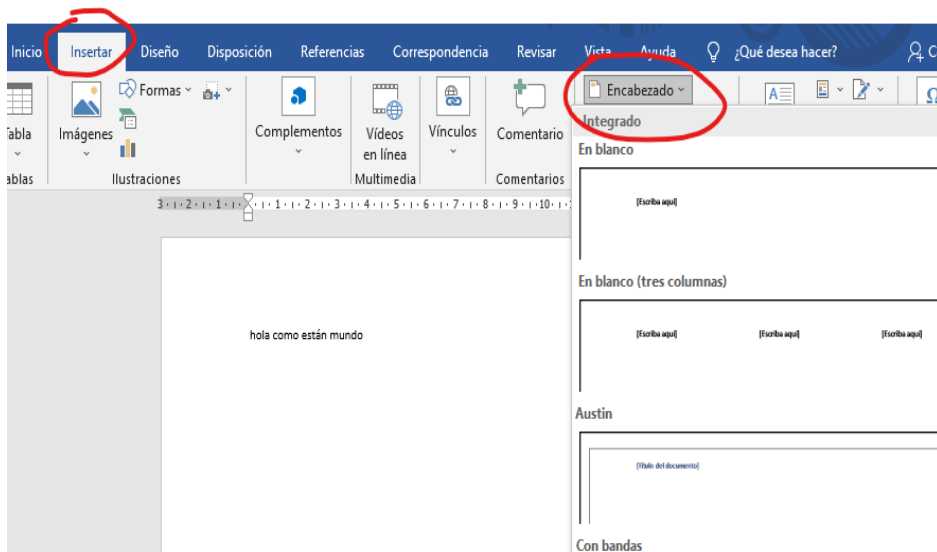
1_Haciendo dos clics en la parte superior de la hoja y te muestra.



2_ Ir en la pestaña INSERTAR, imágenes, este dispositivo y seleccionar tu imagen a insertar

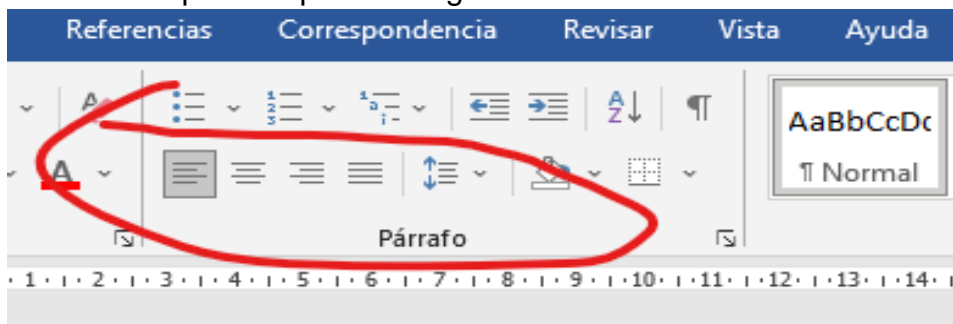


3_ también te vas en la opción de la ventana Insertar y encabezado



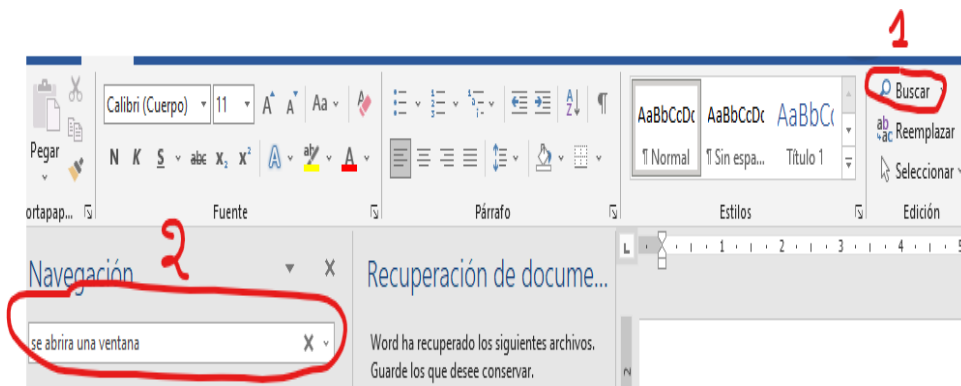
CENTRAR LOS TEXTO CORRECTAMENTE

Tiene cuatro opciones para corregir los textos uniformemente



BÚSQUEDA DE DOCUMENTO O PALABRAS

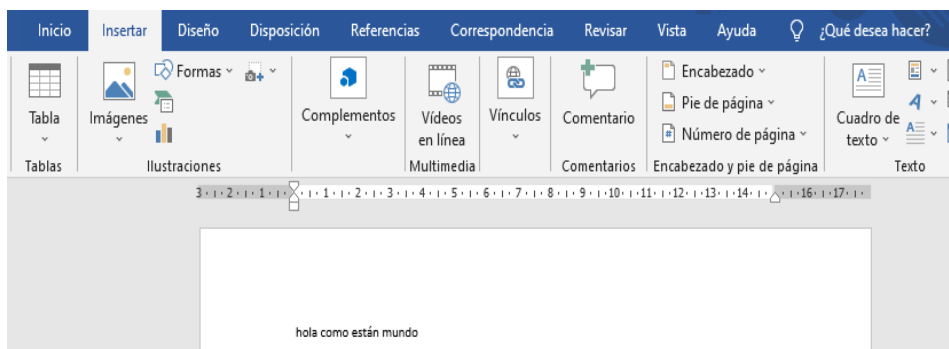
Para encontrar el documento fácilmente se tiene que ir En el icono de la lupa que se encuentra hacia la derecha, y enseguida se abrirá una ventana para escribir lo que buscamos.



COMO PASAR LOS TEXTOS DE MINÚSCULA A MAYÚSCULA

1_ seleccionar los textos a cambiar.

2_ aplastar las teclas SHIF y F3 al instante y se cambiaran los textos que deseamos ytambién viceversa.



PIE DE PAGINA Y NUMERAD DE PAGINA

1_nos vamos en la opción INSERTAR y la otra opción en PIE DE PAGINA



2_para el número de pagina



EXCEL

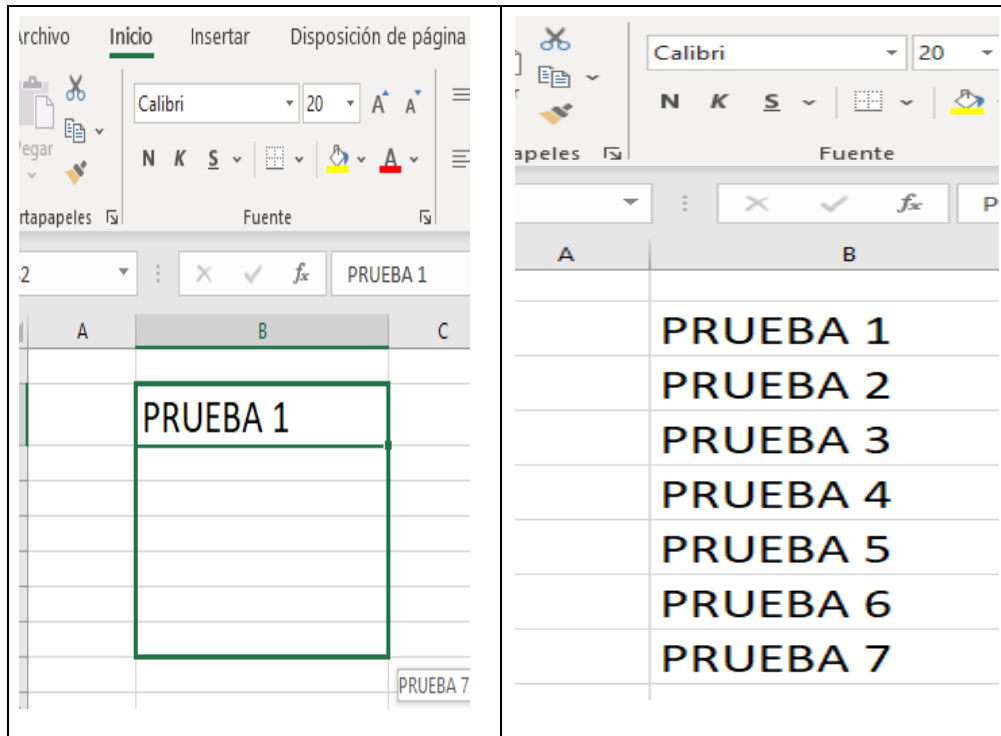
Es un programa informático desarrollado por Microsoft, siendo parte de Office que es una suite ofimática donde se agregan otros programas como PowerPoint y Word.

Nos da la facilidad de formatear, acomodar y precisar datos dentro de una hoja de cálculo. Siendo así, los usuarios y analistas de datos quienes hacen que la información sea mucho más sencilla de apreciar según se agreguen o corrijan la información.

También nos enseña una enorme cuadrícula en donde cada cuadrado tiene el nombre de celda y están ordenadas en columnas y filas. Los datos con los que se trabajen se posicionarán dentro de esas celdas.

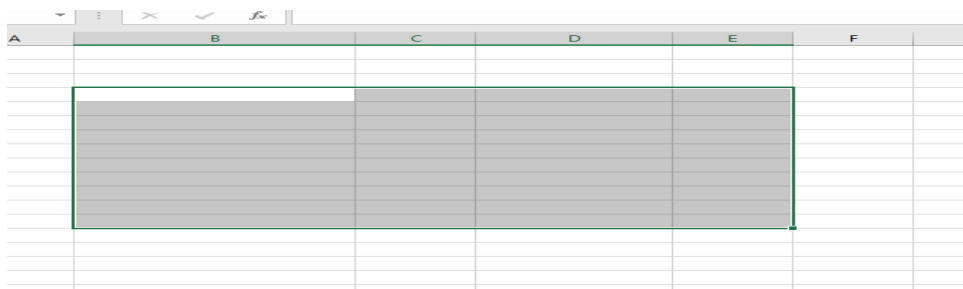
COMO SELECCIONAR LA LETRA Y SE COPIA Y SE ENUMERA AUTOMÁTICAMENTE SIN ESTAR ESCRIBIENDO

1_ Seleccionamos la letra a copiar y vemos que sale un símbolo más (+) y jalamos hacia abajo y se copiará hasta donde queramos.

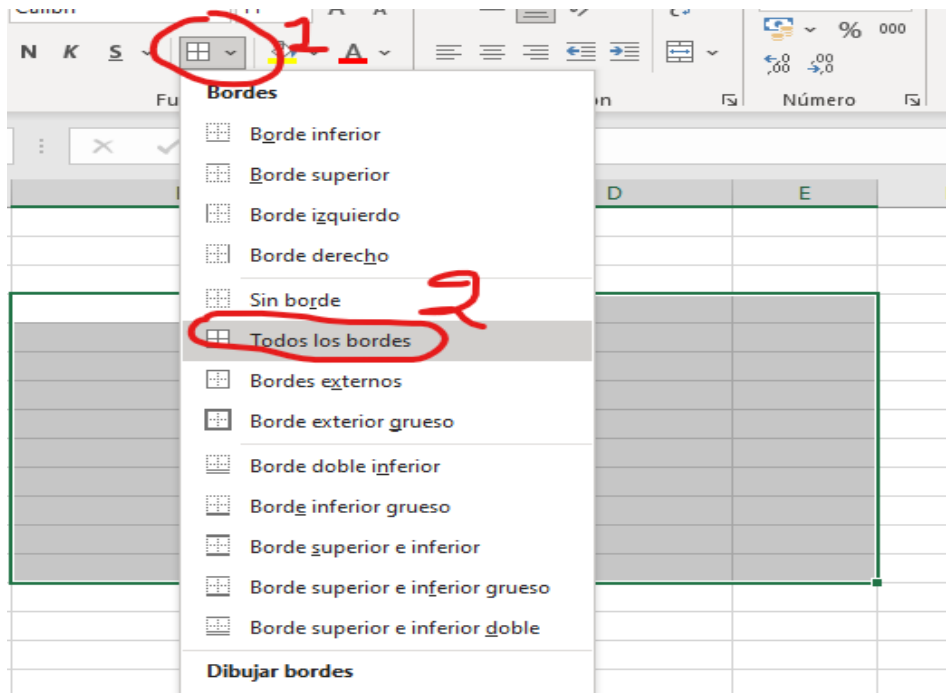


COMO HACER UN CUADRO

1_ seleccionamos cuantos cuadros queremos y con el mouse sombreamos la parte en donde queremos que salga el cuadro



2_ir en la parte de arriba en el icono cuadrado y elegir TODOS LOS BORDES

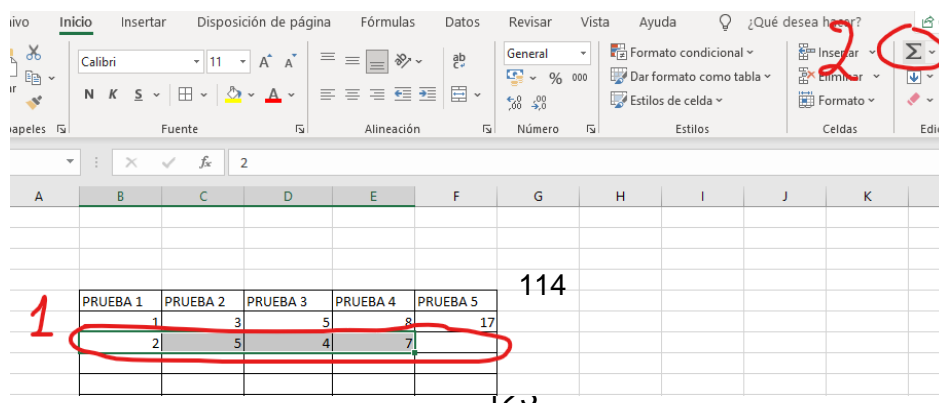


El resultado será así



COMO SUMAR AUTOMÁTICAMENTE

1_seleccionar la parte en donde queremos sumar y después te vas en el icono sumatoria le damos clic y automáticamente se sumará.

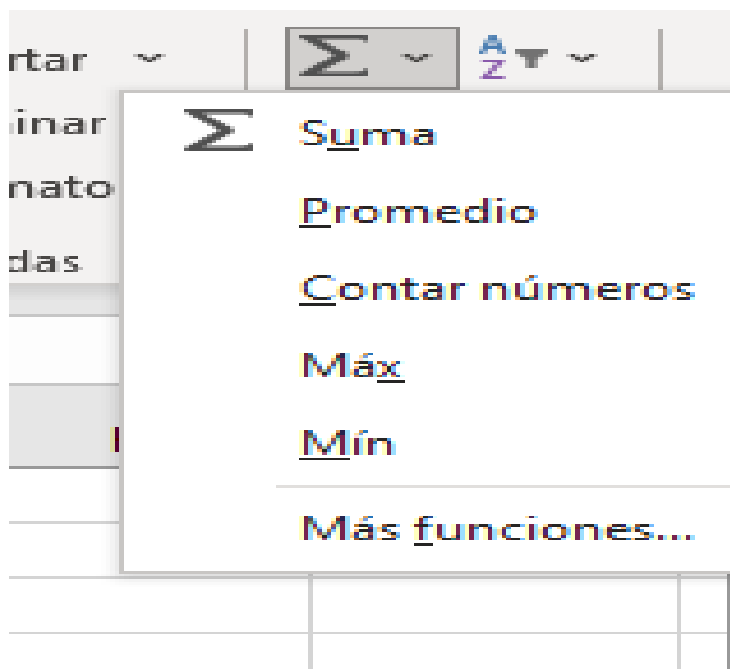


	PRUEBA 1	PRUEBA 2	PRUEBA 3	PRUEBA 4	PRUEBA 5
	1	3	5	8	17
	2	5	4	7	18

RTA

SE PUEDE CALCULAR OTROS TIPOS CALCULO SOLO TIENE QUE SELECCIONAR LOQUE DESEA

COMO SUMAR INTERCALADOS EN UN CUADRO



para sumar intercaladamente seleccionar el número que deseamos sumar
 1_elegir el cuadro de donde se va a sumar la totalidad aplastando las teclas
 Para que salga el signo igual (=)



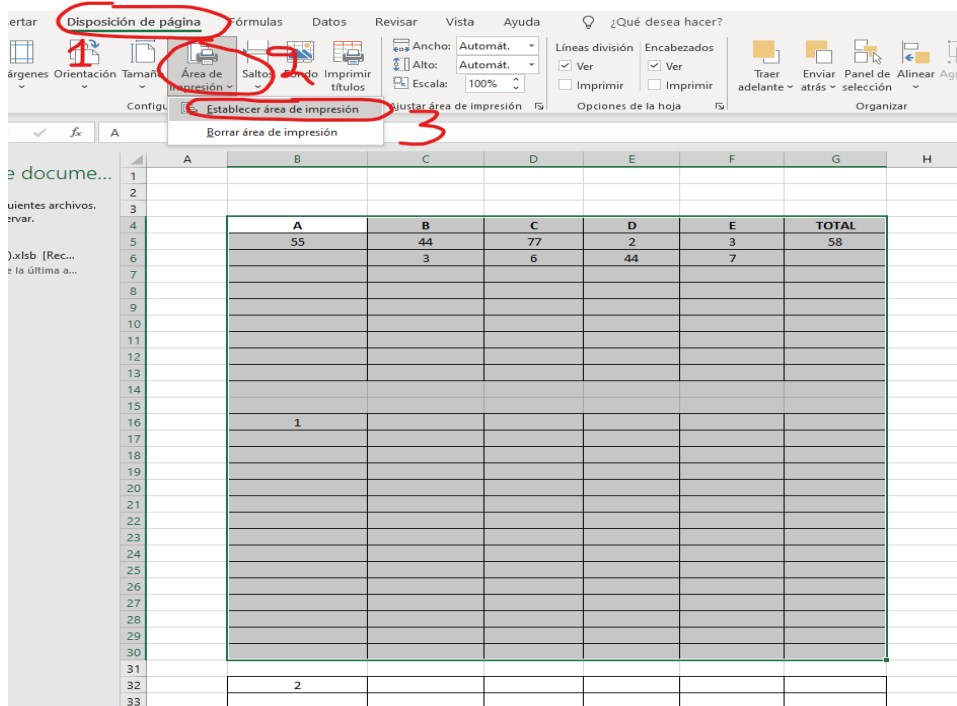
A	B	C	D	E	TOTAL
55	44	77	2	3	58
	3	6	44	7	=

2_una vez que salió el signo IGUAL seleccionar el número o el cuadro a sumar y después aplastar la tecla suma o resta o multiplicación depende que operación desea

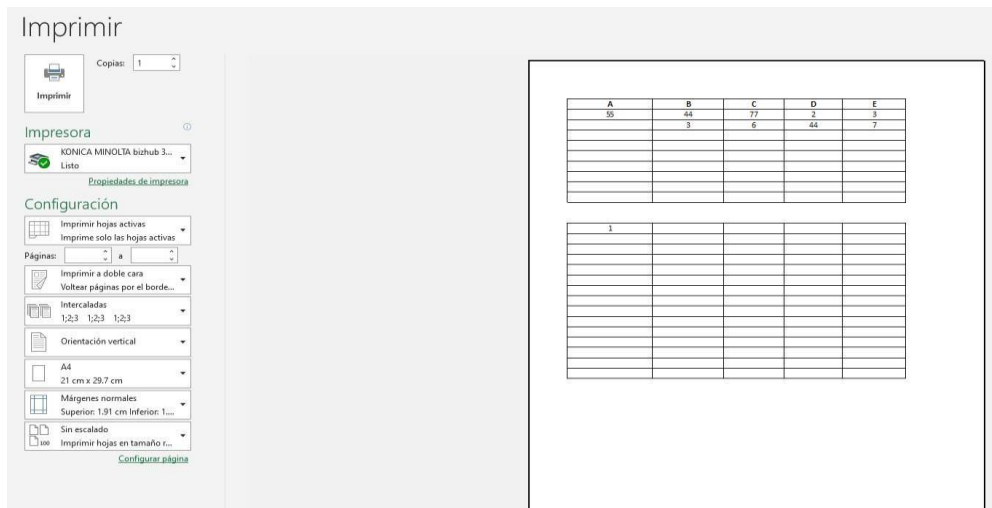
A	B	C	D	E	TOTAL
55	44	77	2	3	58
	3	6	44	7	=F6+D6*C5/

COMO SELECCIONAR QUE CUADRO DESEAMOS A IMPRIMIR

Seleccionamos los cuadros a imprimir para que así salga partes por partes los cuadros que deseamos a imprimir

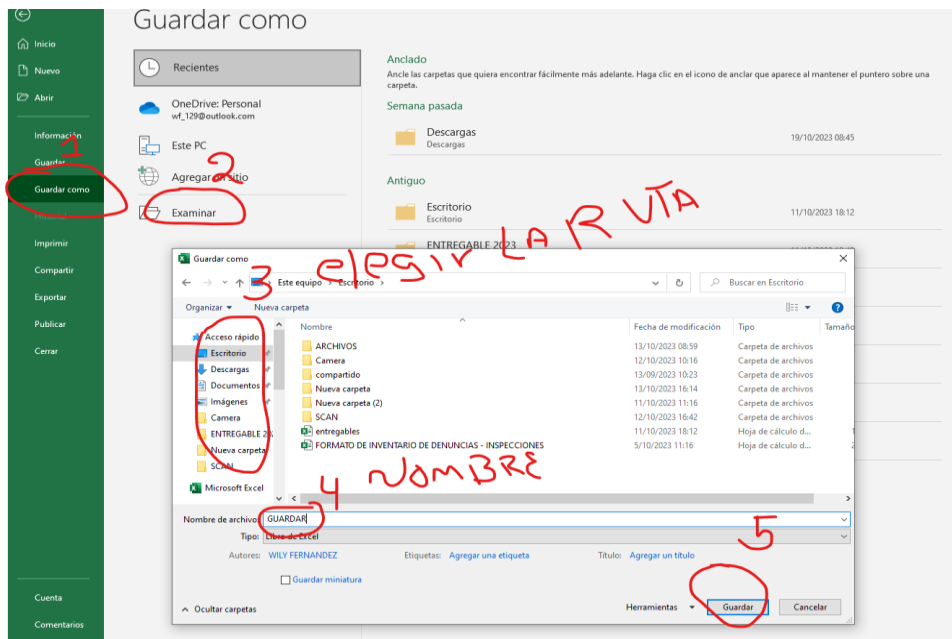


2_nos vamos en la pestaña imprimir y nos sale esta imagen De esta manera se va imprimir los cuadros que se desea



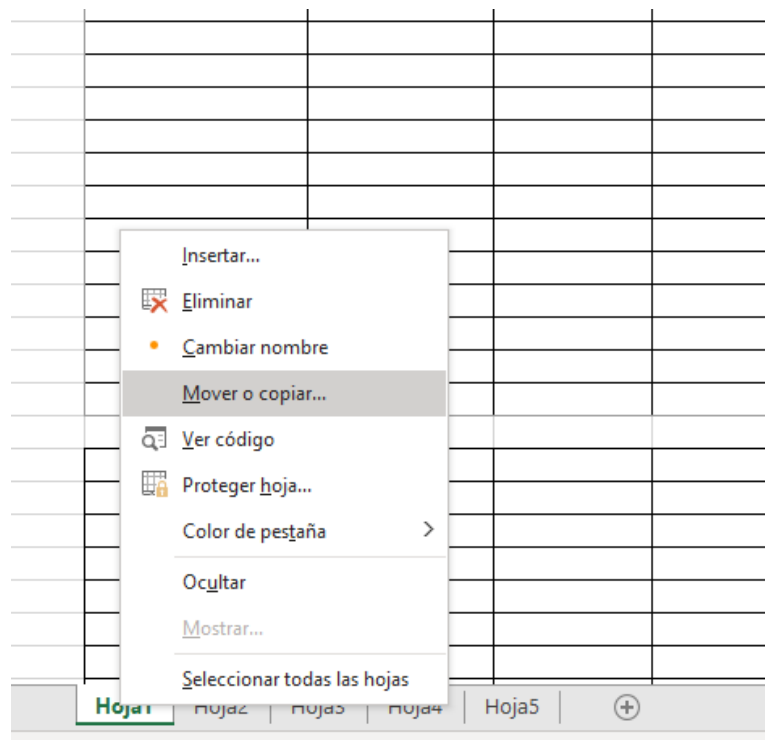
COMO GUARDAR EL ARCHIVO

1_seleccionamos el archivo a guardar



PARA COPIAR UNA HOJA CON TODOS LOS CONTENIDOS DENTRO

1_clic derecho y después mover y copiar 2_elegir cual hoja se va a copiar el duplicado.



COMO AJUSTAR UN TEXTO PARA QUE ENCAJE TODOS LOS TEXTOS EN EL CUADRO

1_ primera mente se escribe los textos en un cuadro, pero se ve que se traspasa por la otra línea

1					

2_segundo

The screenshot shows the Excel ribbon with the 'Alineación' (Alignment) group selected. The 'Ajustar texto' (Wrap text) icon is circled in red. Below the ribbon, a spreadsheet grid is shown with the text 'gtbrgbgbgrbrgb rgbrbr rbgr rb rtg' wrapped across two rows in cell E5.

3_el texto quedara así

The screenshot shows the Excel ribbon with the 'Ajustar texto' (Wrap text) icon selected. Below the ribbon, a spreadsheet grid is shown with the text 'gtbrgbgbgrbrgb rgbrbr rbgr rb rtg' wrapped vertically within a single cell in column E, row 5.

ACCESO SEGURO EN TU TELÉFONO CELULAR

Hay una serie de ajustes de seguridad y privacidad que son de mucha ayuda en el proceso y permiten tener el teléfono con la mejor protección, sin el requerimiento de instalar otra cosa.

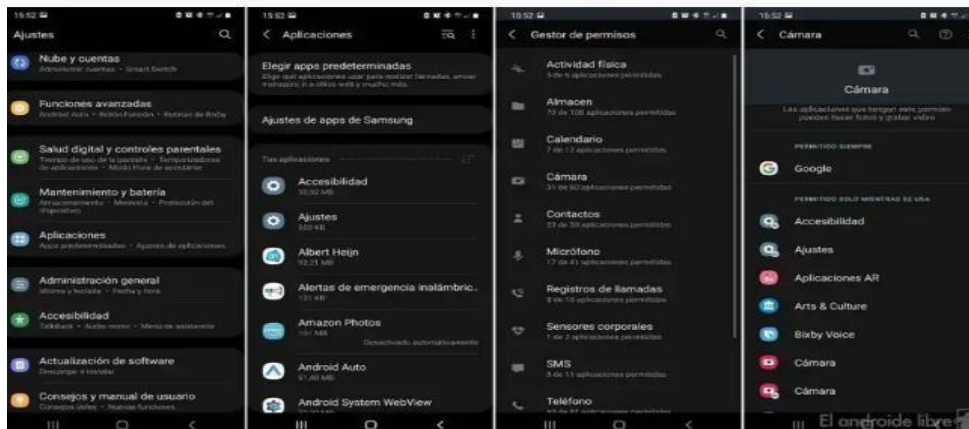
El primer ajuste de seguridad a realizar en tu teléfono es bloquear su acceso, es decir, establecer un método de bloqueo seguro en tu teléfono ya sea una contraseña o PIN.

Así seremos solamente nosotros los que tengan acceso.

A continuación, estos son los pasos para configurar un método de desbloqueo: Controlar los permisos de las aplicaciones es un aspecto crucial para proteger la privacidad y la seguridad en dispositivos Android.

En ocasiones, algunas aplicaciones pueden tener permisos que no deberían tener, lo que puede representar un riesgo para la privacidad y la seguridad de los datos del usuario. Los pasos para ello son:

1. Abre la aplicación de "Ajustes" en tu dispositivo.
2. Busca y selecciona la opción de "Aplicaciones"
3. Dentro de esta sección, busca y selecciona la opción "Permisos de las aplicaciones".
4. Revisa cuidadosamente los permisos de cada aplicación.
5. Si encuentras algún permiso que consideres innecesario o intrusivo para esa aplicación en particular, puedes desactivarlo seleccionando la aplicación y desmarcando el permiso correspondiente.

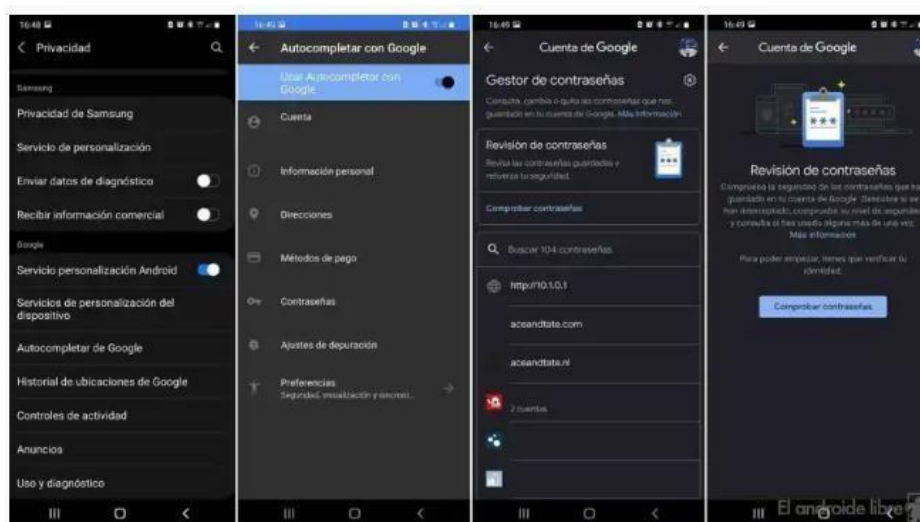


Las contraseñas utilizadas en las cuentas a las que se accedes desde nuestro dispositivo Android pueden estar en riesgo de ser expuestas en algún momento.

Afortunadamente, en nuestra cuenta de Google, existe una sección que nos permite verificar si alguna de estas contraseñas ha sido comprometida, indicándonos si es necesario cambiarla para fortalecer la seguridad.

Los siguientes pasos deben seguirse para realizar esta verificación:

1. Abrir los ajustes del teléfono.
2. Dirígete a Privacidad.
3. Dirígete a Autocompletar.
4. Dirígete a la parte de Contraseñas.
5. Presiona en la opción de arriba en Comprobar contraseñas.
6. Aguarda hasta que se complete el análisis sobre la condición de tus contraseñas

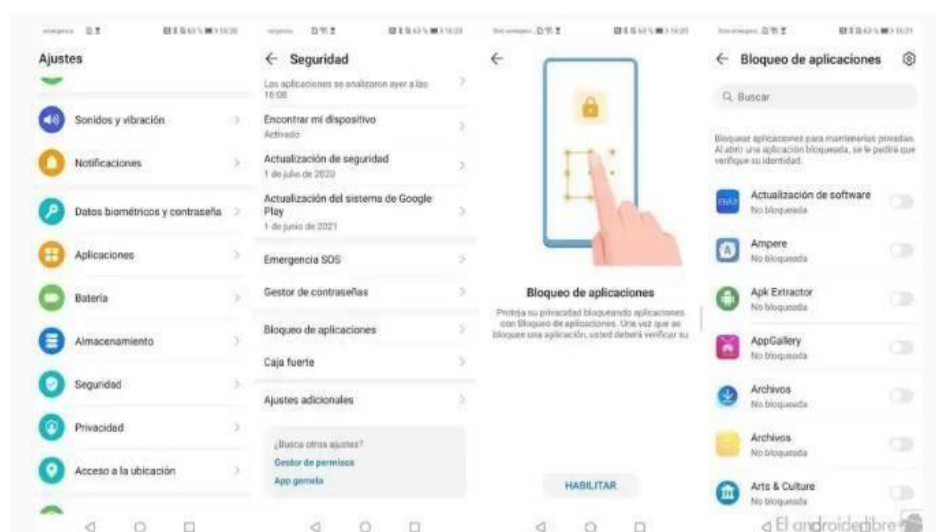


Una funcionalidad que se encuentra presente en varias capas de personalización de Android y que algunas aplicaciones ofrecen de manera nativa (como WhatsApp y Telegram) es una excelente manera de resguardar tus aplicaciones.

Esto impide que alguien acceda a ellas sin tu autorización,

protegiendo así el contenido, como tus conversaciones, de posibles accesos no autorizados.

1. Accede a la configuración de tu dispositivo móvil.
2. Dirígete a la sección de Seguridad.
3. Localiza la opción de Bloqueo de aplicaciones.
4. Establece un patrón, contraseña o utiliza tu huella digital.
5. Selecciona las aplicaciones que deseas bloquear.



CÓMO PONER UN PIN DE ACCESO AL TELÉFONO EN IOS Y ANDROID

Resguardar el teléfono mediante un código numérico es probablemente el método más antiguo que aún persiste en los dispositivos móviles.

No nos referimos al código PIN de la tarjeta SIM, sino a un **código específico para el dispositivo en sí**.

Este código proporciona protección tanto si la tarjeta está insertada como si utilizamos el dispositivo sin ella, exclusivamente en entornos con conexión WiFi.

En Android, configurar un código PIN para el teléfono es muy fácil. Basta con ir a **Ajustes, luego a Seguridad y Ubicación > Bloqueo de Pantalla, y seleccionar PIN** entre las opciones disponibles.

El sistema solicitará que ingreses el mismo código dos veces para asegurarse de que no haya errores. Una vez completado este proceso, tu teléfono estará protegido.

No será posible iniciar ni activar el dispositivo en modo reposo sin introducir esta clave de cuatro dígitos.

CÓMO CONFIGURAR EL PATRÓN DE DESBLOQUEO EN ANDROID

Para acceder al menú donde podemos configurar el patrón de desbloqueo, debemos dirigirnos a **Ajustes y luego a Seguridad y ubicación Bloqueo de pantalla.**

Observamos que es el mismo lugar al que accedemos para establecer el PIN. El patrón de desbloqueo aparecerá entre las opciones disponibles, y simplemente necesitas activarlo ingresando dos veces el mismo patrón para confirmar y verificar que es el que deseas sin cometer errores.

Una vez que este bloqueo está activado, **no podremos acceder al teléfono a menos que dibujemos el patrón en la pantalla** cuando se nos solicite. Similar al PIN, si deseamos cambiar el patrón por otro o seleccionar un método de bloqueo diferente, deberemos ingresar el patrón antiguo para verificar la autenticidad del propietario del teléfono.

SEGURIDAD EN LA NUBE

La seguridad en la nube se refiere al grupo de tecnologías, buenas prácticas y protocolos diseñados para proteger los entornos de computación en la nube, las aplicaciones alojadas y los datos almacenados allí.

Garantizar la seguridad de los servicios en la nube implica una comprensión precisa de qué elementos deben protegerse y la gestión efectiva de los aspectos del sistema relacionados.

De manera resumida, la responsabilidad del desarrollo del soporte contra las vulnerabilidades de seguridad recae principalmente en los proveedores de servicios en la nube.

Además de elegir un proveedor con conciencia de seguridad, los clientes deben enfocarse en la configuración adecuada del servicio y adoptar hábitos de uso seguro.

Asimismo, es crucial que los clientes se aseguren de que tanto el

hardware como las redes de los usuarios finales estén debidamente protegidos.

La seguridad en la nube es un conjunto de políticas, métodos y tecnologías destinados a salvaguardar la infraestructura, los datos y las aplicaciones que utilizan servicios en la nube, ya sea que la nube en cuestión sea privada o pública.

Su objetivo principal es mantener la integridad, confidencialidad y disponibilidad de los datos, asegurando así un entorno seguro y protegido en el ámbito de la computación en la nube. Diseñado para mantener los datos:

- Protegidos contra robo, eliminación no autorizada y filtración.
- Resguardados de ciberataques y accesos no autorizados.
- Mantenidos en privado y de manera segura para cumplir con los requisitos normativos.

SESIÓN 03

MEDIO EXTRAÍBLE

En el ámbito del almacenamiento de datos, los medios extraíbles se refieren a dispositivos diseñados para ser retirados de la computadora sin necesidad de apagarla.

Ciertos tipos de medios extraíbles están diseñados para ser leídos por lectoras y unidades también extraíbles. Algunos ejemplos de estos medios son:

Tarjeta perforada, cinta perforada.

Discos ópticos (CD, DVD, Blu-ray).

Cintas magnéticas.

Tarjetas de memoria (SD, Disquetes, discos Zip).

Algunos lectores y unidades de medios extraíbles vienen ya integrados en las computadoras; otros en sí son extraíbles.

El término "medio extraíble" hace referencia tanto a los dispositivos de almacenamiento como a los medios en sí, como discos duros externos, unidades flash USB, tarjetas de memoria, entre otros. Estos dispositivos son utilizados para transportar o almacenar datos de manera portátil y pueden representar riesgos de seguridad si no se utilizan adecuadamente.

Por ejemplo:

Memorias USB.

Discos duros
externos.

TARJETAS DE MEMORIA



Qué deben hacer los usuarios al utilizar medios extraíbles

A pesar de su utilidad para almacenar y transferir datos, los medios extraíbles también presentan algunos riesgos.

Antes de explorar los peligros asociados con estos dispositivos, es importante conocer las precauciones que debes tomar al utilizarlos.

Asegúrate de que todos los medios y dispositivos extraíbles estén cifrados. En caso de pérdida o robo, los datos permanecerán inaccesibles.

Evita conectar medios o dispositivos desconocidos a tu portátil. En su lugar, entrega cualquier dispositivo de almacenamiento desconocido a tu equipo de

seguridad o de TI.

Cambia tus contraseñas después de viajar si has utilizado datos oficiales en medios extraíbles.

Desactiva las funciones de ejecución y reproducción automática.

Implementa medidas de seguridad física si es necesario para proteger tus datos.

Asegúrate de instalar un programa antivirus y antimalware confiable que te proporcione alertas sobre posibles infecciones en los medios extraíbles.

Asegúrate de que tus datos estén respaldados en caso de pérdida o robo de dispositivos extraíbles.

Asegúrate siempre de utilizar contraseñas largas que incluyan una combinación de letras mayúsculas, minúsculas, números y caracteres especiales.

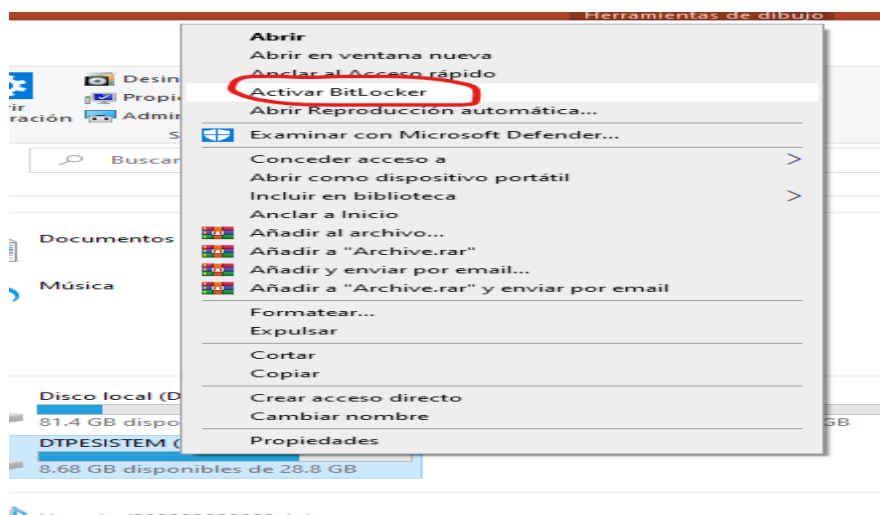
Elimina los datos confidenciales después de transferirlos a tu PC o teléfono. No compartas las contraseñas de los medios extraíbles con nadie.

Almacena datos personales y oficiales en dispositivos separados.

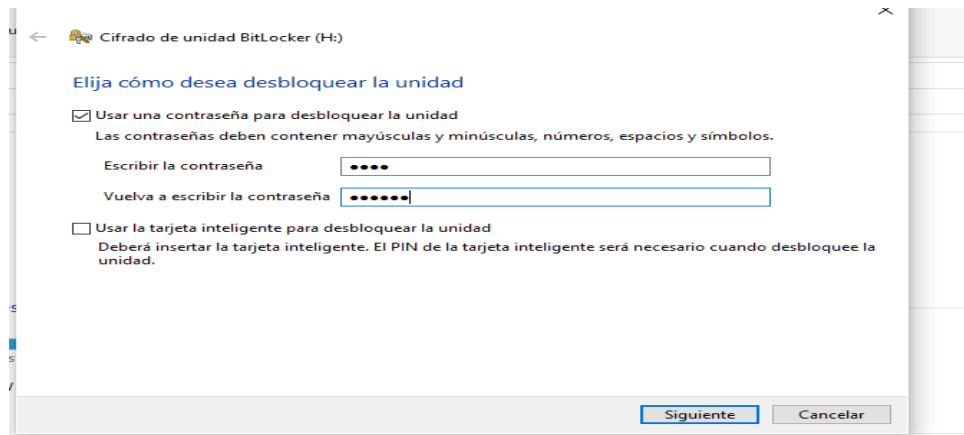
Educa a tus empleados sobre las amenazas asociadas con los medios extraíbles.

CREAR UNA CONTRASEÑA EN EL USB

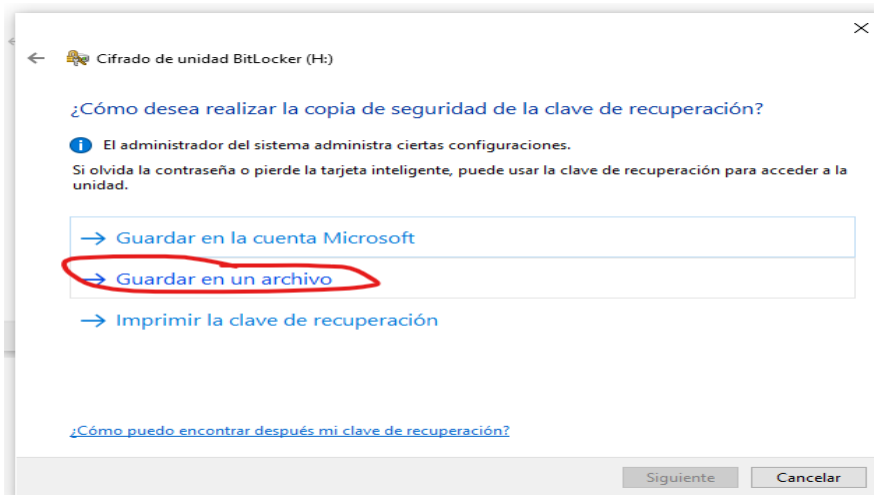
1_insertar tu USB en la maquina ver que letra aparece2_clic derecho en la unidad del USB que apareció



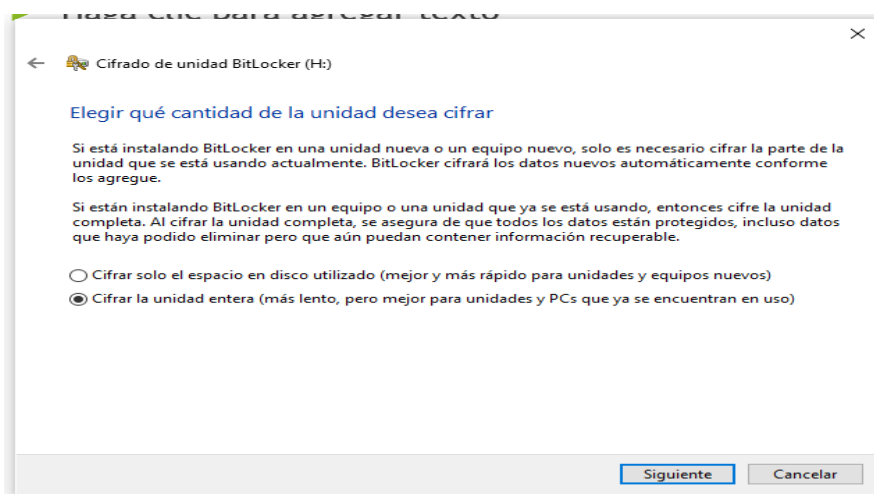
3_ escribir la contraseña



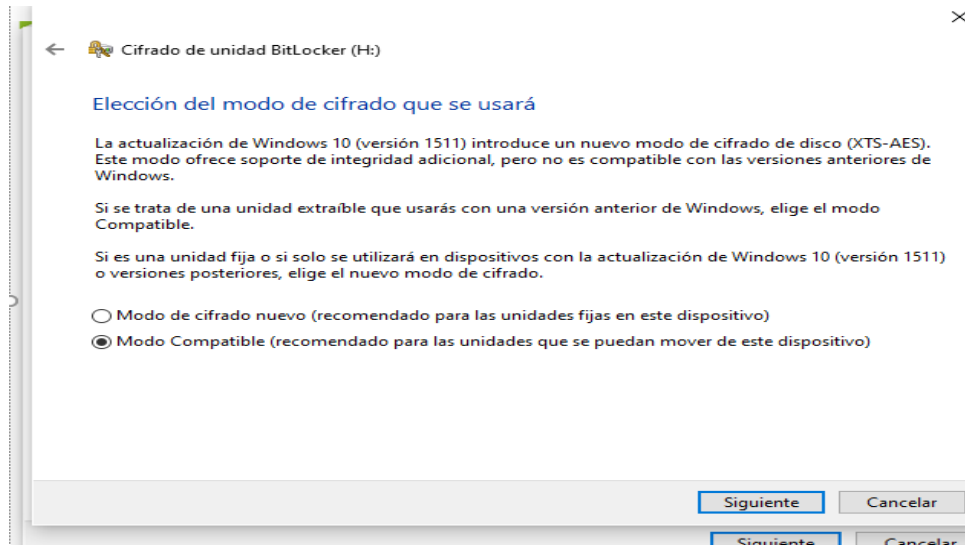
4_ se guardará una copia de la contraseña que pusiste



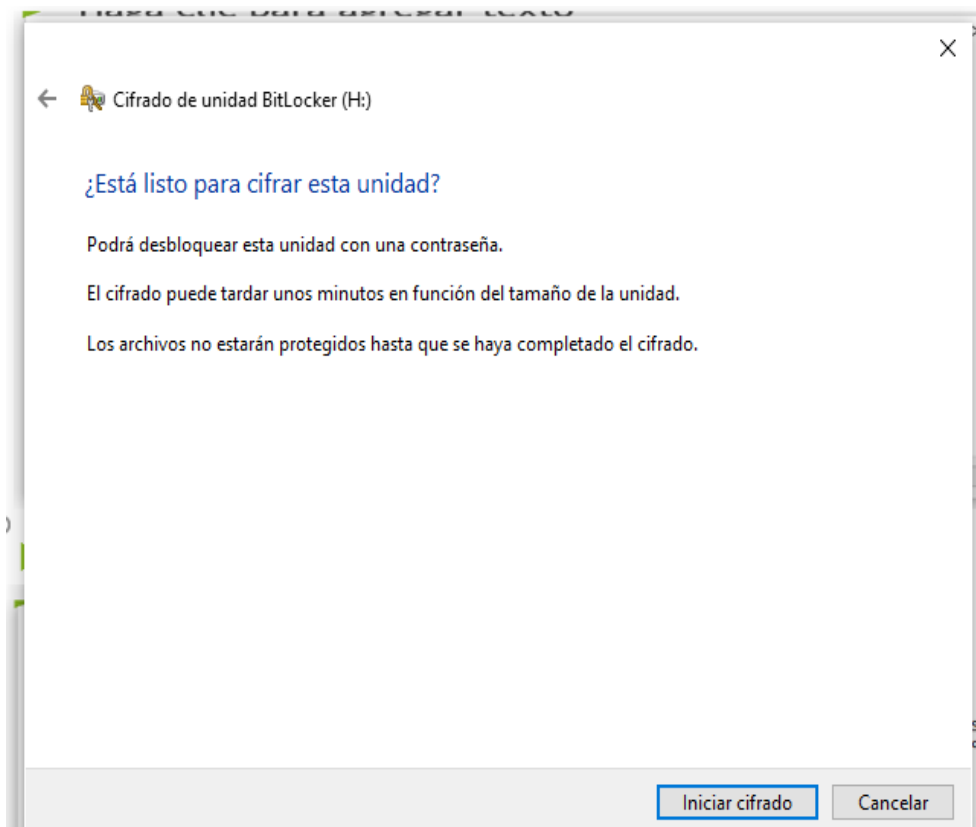
5_ poner la opción entera para que se cifra todo el almacén del USB



6_ poner la opción compatible



7_por último iniciar el cifrado en poner clave al USB esto tardara como 30mts a más dependiendo la cantidad del almacenamiento que tiene el USB



CONEXIONES A INTERNET SEGURA

Cuando nos conectamos a redes Wifi, ya sea desde casa, la oficina, la casa de un amigo o mediante una conexión pública, es posible mejorar la seguridad en cada situación. Tenemos:

CONEXIÓN EN NUESTRO PROPIO HOGAR

Podría pensarse que es la conexión más protegida a la que uno puede conectarse, aun así, si no se tiene la configuración de seguridad hecha correctamente esto podría causar que individuos no autorizados se conecten a la red.

Los individuos no autorizados pueden hacer el intento de conectarse a una red de dos distintas maneras, cada una con diferentes implicaciones: se conectan solo para conseguir internet de manera gratuita; aunque no es algo demasiado grave, esto afecta en el consumo de ancho de banda.

Por otro lado, también puede usar esta conexión para obtener información o con fines delictuosos.

¿CÓMO SER MÁS SEGUROS?

Primero, establecer un patrón para el acceso a la red. También, es muy recomendada el tipo de cifrado de la red WPA2 el cual tiene mayor seguridad que el WEP, WPA y TKIP. De esta manera, los datos que corran por la red se encontrarán más seguros en caso de que alguien quiere tener acceso a ella.

También se hace la recomendación de configurar el router (el dispositivo que hace que se conecte a internet) por medio del cual el protocolo HTTPS podría evitar el hurto de la contraseña, esconder el nombre identificador a la red wifi para que personas que se encuentren cerca a la red no se puedan ver cuando busquen una conexión a internet.

Si te sientes confundido con todos estos términos, te recomendaría que te pongas en contacto con tu proveedor de servicios de internet para que ellos realicen estas configuraciones por ti.

REDES WIFI-PÚBLICAS

Varios tienen entendido esto como "internet gratis" y no ve los resultados del conectarse a una red sin las respectivas precauciones.

De la misma manera en que te conectaste a esa red, cientos de personas también lo han hecho, y desconoces sus intenciones.

Por lo tanto, cuando te conectes a una red pública por primera vez, algunos dispositivos te solicitarán que selecciones el tipo de conexión. En este caso, elige "Red pública". De esta manera, el dispositivo implementará medidas de seguridad más estrictas.

Cuando navegues por internet, asegúrate de que la página web utilice el protocolo de transferencia de hipertexto seguro HTTPS para una mayor seguridad.

Evita en la medida de lo posible acceder a sitios donde necesites ingresar contraseñas, como redes sociales o páginas web de bancos, desde conexiones que no sean seguras.

SESIÓN 04

QUE ES REDES SOCIALES

Las redes sociales están conformadas por estructuras y personas que interconectadas por los valores o intereses comunes que poseen comienzan a interactuar. El objetivo es la creación de relaciones entre las empresas o individuos que las conforman de manera instantánea, sin límites físicos o jerarquías.

FACEBOOK

A pesar de que el crecimiento de Facebook se ha ralentizado, la plataforma, con casi

millones de usuarios, mantiene su posición como la red social más utilizada. Según su creador, Mark Zuckerberg, Facebook brinda a las personas la oportunidad de contar sus historias y se presenta como una herramienta para la expresión personal.

Algunos de los principales atractivos de Facebook incluyen la posibilidad de conectarse y chatear con amigos de todo el mundo, participar en comunidades en línea, compartir contenido, organizar eventos, disfrutar de juegos, realizar transacciones de compra y venta, así como promocionar cualquier tipo de negocio. La plataforma se ha convertido en un espacio multifuncional que abarca diversas actividades, desde la interacción social hasta el comercio y la promoción empresarial.

INSTAGRAM

Con 2.000 millones de usuarios, Instagram se destaca como otra red social muy popular.

Propiedad de la misma compañía que Facebook, Instagram comenzó centrándose exclusivamente en la fotografía como su formato principal, pero ha evolucionado para incluir también videos cortos.

En esta plataforma, cada usuario cuenta con su propio perfil y un feed donde se muestra contenido relacionado con sus preferencias. La interacción entre los usuarios se realiza mediante comentarios, mensajes privados y las

historias, que son publicaciones temporales que desaparecen después de 24 horas. Instagram se ha convertido en un espacio dinámico donde la expresión visual y la interacción social juegan un papel central.

TWITTER

Adquirida en 2022 por el multimillonario Elon Musk, Twitter es una red social vertical mixta conocida por la publicación de contenido en mensajes breves.

Inicialmente, la limitación de caracteres por tuit era de 140, aunque se amplió a 280 caracteres posteriormente.

Características distintivas de Twitter incluyen el uso de hashtags (#) para etiquetar y agrupar tuits relacionados con un tema específico.

Además, el contenido humorístico, como los memes, y las polémicas son comunes en esta plataforma. Es un espacio donde la información se difunde rápidamente y la interacción es inmediata, permitiendo a los usuarios seguir eventos en tiempo real y participar en conversaciones globales.

TikTok

Está considerada como la sexta red social más grande del mundo, debido a sus más de 1051 millones de usuarios, es muy aceptada entre la generación Z especialmente.

En esta red social se busca compartir videos musicales cortos, tales como coreografías o desafíos entre los participantes, la música que se emplea es la protagonista. Se ha convertido en una red social muy llena de humor, muy divertida, pero también alberga espacios educativos

LinkedIn

LinkedIn es, de hecho, la red social profesional más grande del mundo. Se utiliza ampliamente para establecer conexiones profesionales, buscar y ofrecer empleo, y construir redes de contactos en el ámbito laboral.

Tanto empresas como individuos utilizan LinkedIn para diversos propósitos, incluyendo la expansión de sus redes profesionales, la

participación en oportunidades laborales, el emprendimiento y el desarrollo de relaciones comerciales.

La plataforma se centra en el networking profesional y brinda a los usuarios la oportunidad de destacar sus habilidades, experiencia laboral y logros

YouTube

YouTube es la plataforma de contenido generado por usuarios más grande del mundo y es propiedad de Google.

La plataforma permite a los usuarios crear canales de contenido y compartir una amplia variedad de vídeos, que van desde música, tutoriales, transmisiones en vivo, humor, podcasts, hasta contenido educativo y mucho más.



CÓMO CREAR UNA CUENTA EN FACEBOOK

Para comenzar, es fundamental comprender que las palabras "cuenta" y "perfil" tienen el mismo significado.

Ahora que hemos establecido esta distinción, podemos proceder con los pasos necesarios para registrar una cuenta en esta plataforma social.

Paso 1:

En tu navegador de preferencia, escribe **www.facebook.com** y presiona la tecla Entrar (Enter). La página se abrirá.

Paso 2:

Rellena los espacios de la sección **Crea una cuenta**, con tu nombre, apellido y correo electrónico o número de celular. Confirma los datos ingresados.

No olvidar que se puede emplear una mezcla entre minúsculas, mayúsculas, números caracteres para reforzar **la seguridad de tu contraseña**.

Paso 3:

Utiliza los señaladores deslizables en la sección de **Fecha de nacimiento** para ingresar esta información. Después, selecciona tu género y presiona el botón

"Crear Cuenta".



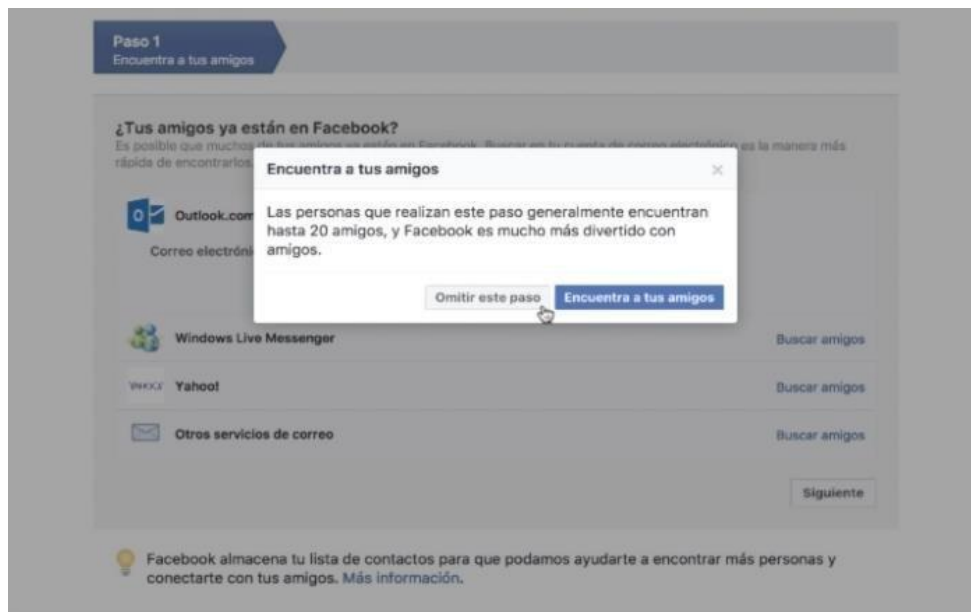
Paso 4:

El siguiente paso es la verificación del correo electrónico con el que se ha inscrito, para ello se presiona en “Conectar” (con Hotmail) o con cualquier proveedor de correo que hay sido utilizado para conectarse. Entonces, se abrirá una página para autenticar el correo, entonces se ingresa la contraseña y con ello se inicia sesión.

Paso 5:

Facebook realiza la tarea de buscar los contactos presentes en tu correo que tengan la misma red social. Se hace clic en Continuar.

Se completa el proceso empleando el botón Siguiente y luego se puede Omitir ese paso si tu preferencia es añadir amigos en otro momento. Con ello, ya estás registrado oficialmente en Facebook.



¿QUÉ ES LA INGENIERÍA SOCIAL?

La ingeniería social implica la manipulación psicológica de las personas para que divulguen información confidencial, descarguen software no deseado, visiten sitios web peligrosos, envíen dinero a estafadores o cometan otros errores que comprometan su seguridad personal o empresarial.

Un ejemplo de ingeniería social podría ser un correo electrónico que aparenta ser de un proveedor de confianza y solicita información actualizada de la tarjeta de crédito.

Otro caso sería recibir un mensaje amenazante en el buzón de voz que pretende ser del IRS, o incluso una oferta tentadora de una persona adinerada extranjera. Estos son ejemplos de tácticas diseñadas para engañar a las personas y manipularlas para que divulguen información sensible o realicen acciones perjudiciales.

La ingeniería social se caracteriza por explotar las debilidades humanas en lugar de centrarse en vulnerabilidades técnicas o del sistema digital. Por esta razón, a menudo se la denomina "ataque informático humano".

La ingeniería social resulta atractiva para los ciberdelincuentes, ya que les brinda la oportunidad de acceder a redes, dispositivos y cuentas digitales sin tener que enfrentarse al complicado trabajo técnico asociado con la superación de cortafuegos, software antivirus y otros controles de ciberseguridad. Esta es una de las razones fundamentales por las cuales la ingeniería social ocupa el primer lugar como causa de ataques a redes comprometidas en la actualidad, según el informe mencionado.

Además, cabe destacar que también es uno de los métodos más costosos, como revela el informe sobre el costo de una brecha de seguridad.

TIPOS DE ATAQUES DE INGENIERÍA SOCIALPHISHING

Los ataques de phishing se refieren a mensajes digitales o de voz que buscan engañar a los destinatarios para que divulguen información confidencial, descarguen software malicioso, realicen transferencias de dinero a destinatarios incorrectos u ejecuten otras acciones perjudiciales. Los estafadores diseñan estos mensajes de phishing de manera que parezcan provenir de organizaciones o personas confiables y creíbles, a veces incluso personificando a alguien que el destinatario conoce personalmente.

Este enfoque tiene como objetivo aprovechar la confianza del destinatario y llevar a cabo acciones fraudulentas.

Hay muchos tipos de estafas de phishing:

Los “**correos electrónicos de phishing en masa**” son aquellos que son enviados en masa a millones de usuarios de manera simultánea. El objetivo es que parezca ser enviado por una gran organización o empresa reconocida, tal como un banco global

y buscar engañar con frases tales como “estamos teniendo problemas con su operación...”.

El “**spear phishing**” se orienta a personas específicas, alguien que tenga accesos privilegiados, tales como información de fondos corporativos, conocimiento de sistemas o diversos accesos especiales a la información valiosa de la organización.

Para ello, el investigador evalúa a su blanco, mediante las redes sociales, y le empieza a enviar mensajes que parecen proceder de alguien conocido de la potencial víctima, alguien en quien conoce y confía, con la que esté familiarizado, para que tenga un mayor éxito el ataque.

El “**whaling**” es una forma de spear phishing enfocada en individuos de alta visibilidad, como directores ejecutivos o figuras políticas. En el "Business Email Compromiso" (BEC), el hacker utiliza credenciales comprometidas para enviar mensajes de correo electrónico desde la cuenta de correo electrónico real de una figura de autoridad, aumentando la dificultad para detectar la estafa.

Este enfoque busca objetivos de alto perfil para realizar acciones fraudulentas, aprovechando la posición y la credibilidad de la persona afectada.

El “**phishing de voz**” o “**vishing**” es una variante del phishing que se realiza a través de llamadas telefónicas. La forma más común de vishing implica

llamadas grabadas amenazantes que pretenden ser del FBI.

Sin embargo, según la investigación de X- Force de IBM, agregar vishing a una campaña de phishing dirigida puede triplicar el éxito de dicha campaña. Esto destaca la creciente sofisticación de las tácticas de ingeniería social, donde los atacantes utilizan métodos telefónicos para manipular a las personas y obtener información confidencial.

El **“phishing por SMS”, o “smishing”**, es phishing por medio de mensajes de texto.

En el **“phishing de búsqueda”**, los hackers diseñan sitios web con malicia que logran un destacado posicionamiento en los resultados de búsqueda de Google utilizando términos de búsqueda sonados.

El **“angler phishing”** implica el uso de cuentas falsas en redes sociales que se hacen pasar por la cuenta oficial de servicio al cliente o equipos de soporte al cliente de empresas de confianza.



QUÉ ES EL RANSOMWARE

Este término está referido al secuestro de datos, para ser mejor entendido, se explica continuación.

El ransomware es considerado un software malicioso, conocido como malware, con el objetivo de acceder al sistema de una potencial víctima y conseguir bloquear el acceso a su propia información, con el propósito de pedir rescate para que se libere la información que le pertenece a la víctima.

No se trata de una práctica reciente, ya que se tiene registro de que los primeros ataques con ransomware se dieron en los años 80, en esa época, los pagos por el rescate se hacían usando el correo postal.

Actualmente, estas prácticas han evolucionado con el pasar del tiempo, el secuestro y el rescate de la información actualmente es diferente, por lo general, ahora los pagos que exigen los ciber atacantes se realizan por medio de tarjetas de crédito o criptomonedas.

¿CÓMO SE LLEVA A CABO UN CIBERATAQUE DE RANSOMWARE?

La infección con ransomware se da de la siguiente manera: En primer lugar, el software ingresa al sistema por spam, que son mensajes de correo electrónico que contienen malware. Estos spams incluyen archivos maliciosos, en diversos formatos, tales como Word o PDF, también pueden incluir enlaces que dirigen a sitios web previamente preparados para atacar.

Luego que el documento o enlace es abierto, el ransomware ingresa al dispositivo para cifrar el sistema operativo, ya sea que haga un bloqueo parcial o total.

Finalmente, el agresor, comienza a exigir a la víctima el pago de rescate por la liberación de sus propios datos.

¿CÓMO PROTEGERSE DEL RANSOMWARE?

La mejor forma de protegerse es evitando el ataque para ser infectado. Aun cuando actualmente se dispone de procedimientos para curar un sistema infectado, estas soluciones no presentan una garantía completa para la recuperación de la información, por lo que, nuevamente, lo ideal es evitar los ataques.

Se aconseja invertir en seguridad informática. Estas soluciones que brindan empresa experta garantizan la protección de los archivos. Adicionalmente, se puede frustrar los ataques cuando se complementa la seguridad con dispositivos finales tales como NDR o XDR, los cuales brindan

una capa adicional de seguridad de la información.

Por otra parte, no hay que desmerecer el hábito de crear copias de seguridad de los datos.

Una idea es almacenarlas en la nube, pero con un cifrado de alto nivel, que impida a cualquier atacante acceder a los datos.

Asimismo, es posible almacenar los datos en discos duros externos, teniendo en cuenta que hay que desconectarlos de la PC, pues la infección puede también llegar a ellos si están conectados al computador.

Siguiendo estos consejos, es posible tener un mayor control de la información, evitando que el sistema se infecte con ransomware. Es una elección proteger la información.



¿QUÉ FACTORES DE RIESGO Y RIESGOS LABORALES PRESENTA EL TELETRABAJO?

Aunque **disminuye el peligro de accidentes en el ambiente laboral**, en específico aquellos vinculados con los desplazamientos hacia el lugar de trabajo, es cierto que conlleva otros riesgos:

TRASTORNOS MUSCULO ESQUELÉTICOS

Son la problemática de salud relacionada con el trabajo más común y se incrementa en los empleados que teletrabajan. Esto suele estar vinculado a la ausencia de un diseño ergonómico adecuado en el espacio laboral, ya

que a menudo no se presta la misma atención a elementos como la mesa de trabajo, la silla, el teclado, la pantalla, el reposapiés y otros aspectos como las posturas forzadas, la falta de movilidad corporal o la repetición constante de movimientos.

FATIGA VISUAL

Los problemas de visión pueden surgir debido a factores como una iluminación inadecuada, la calidad de la pantalla, un ajuste incorrecto de la misma y una ubicación inadecuada.

Trastornos psicosociales, estrés y aislamiento

Existen diversos factores asociados a este trastorno, tales como la falta de planificación de horarios, la sobrecarga de trabajo y el no gestionarlos oportunamente, así como el conflicto entre la familia y el trabajo.

PROBLEMAS DE ORGANIZACIÓN

Esto surge debido a una inadecuada coordinación entre los miembros de la empresa u organización, lo que conlleva en los resultados bajos en las labores.

Los derivados de convertir una parte del hogar en un lugar de trabajo

Una vivienda no está diseñada para operar como un lugar de trabajo, por la falta de espacios designados para ello.



SESIÓN 05

ACCIONES BÁSICAS

Hablamos de los dispositivos de salida y entrada de señales digitales, transmite, procesa y almacena dichas señales.

Computación



Periféricos



DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO DE ACCESO DIRECTO



Dispositivo Apuntador



Dispositivos Autónomos y de Caracteres



Dispositivos de Bloque



LOS PERIFÉRICOS DE ENTRADA

Ratón (mouse) Teclado Scanner Micrófono Cámara Webcam

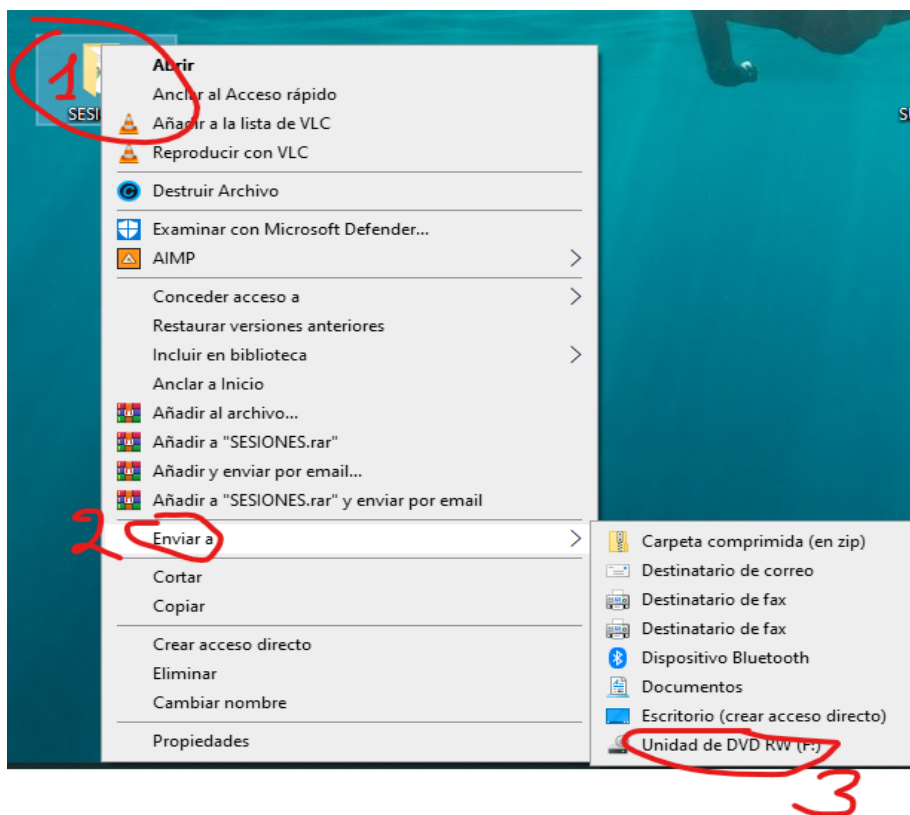
LOS PERIFÉRICOS DE SALIDA

Monitor Impresoras Altavoz

MANEJO DEL ORDENADOR

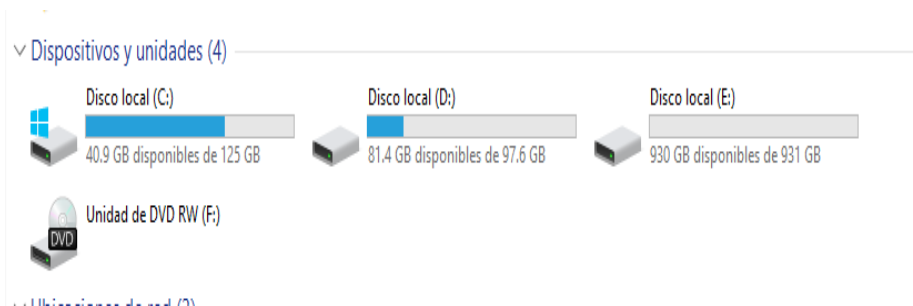
Como guardar uno o varios archivos en el USB

1_ seleccionar el archivo que deseamos que se guarde. 2_clic derecho para que se envíe en la unidad del USB



OTRA OPCIÓN

1_ seleccionamos el archivo aplastamos el teclado CTRL +C para copiar
2_ buscar la unidad del USB y dentro de la unidad aplastar las teclas CTRL +V y se vea copiar el archivo.



MANEJO DE ORDENADOR

El uso de la PC puede suponer un desafío al iniciar esta faena, es por eso que se ha preparado esta guía para enseñar los primeros pasos a dar frente al uso de la PC, lo que permite familiarizarse con las funciones básicas pero importantes.

Lo primero que vemos al encender la computadora, el escritorio de Windows

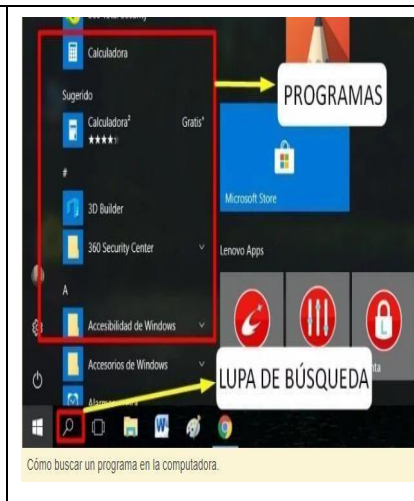
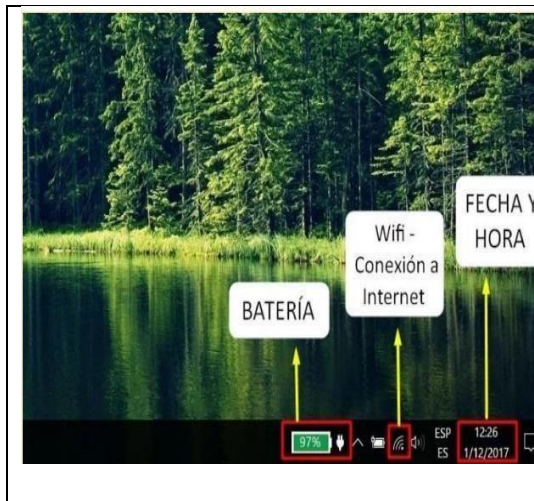
Al encender la computadora, nos encontramos frente al escritorio de la misma, que es el espacio principal de la PC. En dicho escritorio se encuentran diversos elementos secciones:

Iconos: representados por pequeñas imágenes al fondo del escritorio, son atajos a diferentes programas que se tiene instalados en la PC, por ejemplo, se encuentra ahí el ícono de internet, de la papelera de reciclaje, etc.

Barra de herramientas: esta es la barra que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, en la que se encuentran otro ícono, que también son atajos indistintos programas instalados en la PC.

Datos de la PC: ubicada en la esquina inferior derecha de la pantalla, se encuentra sobre la barra de herramientas. Presenta información tal como

la fecha y hora, la conexión Wifi, entre otros.



BUSCAR ALGO Y EXPLORAR LA COMPUTADORA

Si se requiere encontrar un programa que a simple vista no es accesible, podemos dirigirnos a la lupa, que se encuentra en el menú inicio.

La ruta para seguir es con el botón de inicio, que él es cuadrado o círculo ubicado en la esquina inferior izquierda del escritorio, sobre la barra de herramientas,

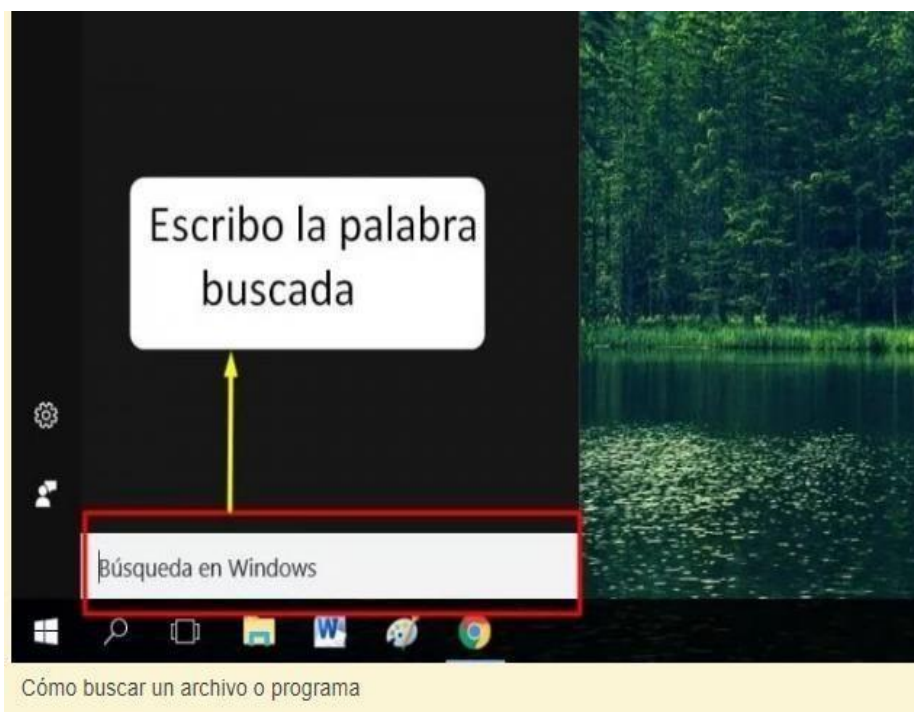
Se hace clic en **Inicio** se tendrá diferentes programas, para ubicar el que se requiere se usala

LUPA O BARRA DE BÚSQUEDA.

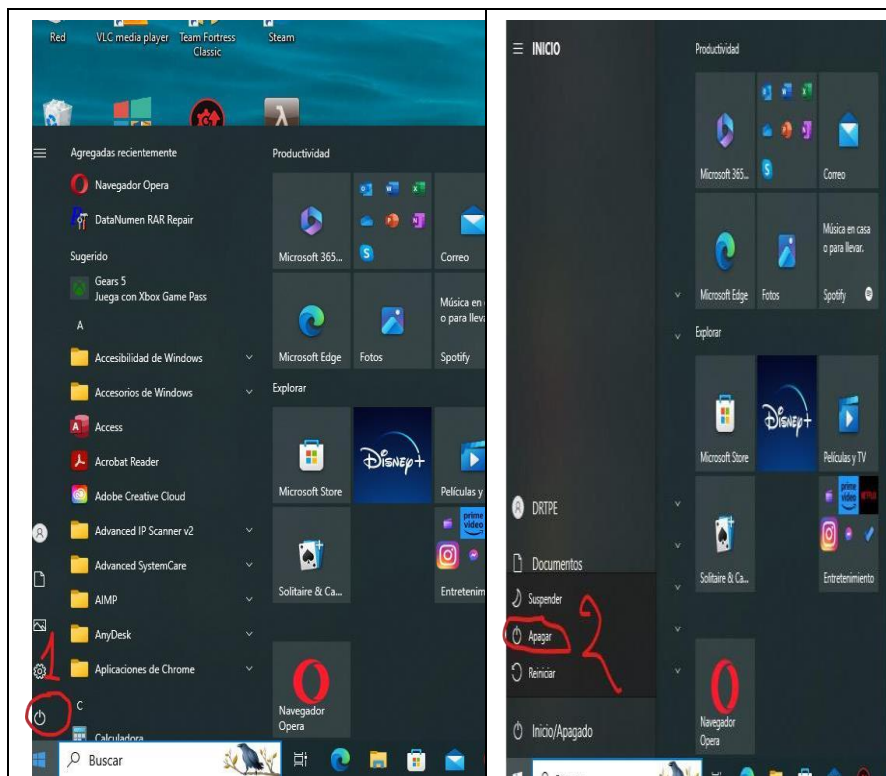
Se hace clic en la lupa o en la palabra **Buscar**.

Se escribe en el espacio en blanco lo que se pretende buscar, esto puede ser un archivo, un programa, etc.

La PC nos va a ir sugiriendo resultados en base a lo que estamos escribiendo. Elegimos la opción deseada **haciendo clic sobre ella**.



COMO APAGAR UNA COMPUTADORA, REINICIAR O SUSPENDER



SESIÓN 06 Y 07

MANEJO DE MÓVILES

¿CÓMO UTILIZAR EL TELÉFONO MÓVIL PERSONAL ¿Y CÓMO ES?

- » Iconos más importantes.
- » Pantallas del teléfono.
- » Estructura externo del teléfono.
- » Iconos de pantalla.
- » Encender, apagar el teléfono.
- » Hacer una llamada.
- » Añadir nuevos contactos a la agenda.
- » Cambiar un contacto: editar.
- » Borrar un contacto.
- » Agregar un contacto a la lista de favoritos.
- » Lista de favoritos.
- » Entrar en WhatsApp. WhatsApp
- » Compartir un número de teléfono por WhatsApp.
- » Compartir ubicación por WhatsApp.
- » Cambiar nuestro perfil de WhatsApp.
- » Crear un grupo de WhatsApp.
- » Recibir una video llamada.
- » Hacer una video llamada por WhatsApp.
- » Calculadora.
- » Fotos, galería, vídeos.
- » Buscar en Internet.
- » Cómo conseguir a una dirección: Google maps
- » Varias aplicaciones interesantes.
- » Descargar aplicaciones: Playstore o Google play.

1.- Aunque lo veremos con detenimiento a lo largo del manual, tenemos que saber manejar perfectamente los **3 BOTONES DE FUNCIONES BÁSICOS** de los móviles, están situados en la parte inferior y son los siguientes (a veces puede variar su colocación)

BOTÓN TRIANGULAR (a veces es una flecha): Si lo pulsamos pasamos a la pantalla inmediatamente anterior a la que estamos ahora, así que nos permite **VOLVER ATRÁS**.

BOTÓN CENTRAL CIRCULAR (a veces es un pulsador): Este botón nos saca de donde estemos y nos lleva a la pantalla principal, así que nos sirve para **SALIR**.

BOTÓN CON FORMA DE CUADRADO (a veces pueden aparecer unas líneas): Este botón nos muestra todas las aplicaciones que tenemos abiertas y que es importante cerrar.



3.- **¿QUÉ ES UNA APLICACIÓN?**: Es una especie de programa para el teléfono y con el que podemos hacer una serie de cosas (hay aplicaciones para ver el tiempo, o escuchar la radio, o buscar un médico, o saber a qué hora pasa el autobús)



WIFI: Nos indica si estamos conectados a la WIFI.



COBERTURA: Según la cantidad de rayas que tenga el dibujo tendremos mayor o menor cobertura para hacer llamadas



DATOS MÓVILES: Los datos móviles nos permiten funcionar con nuestro teléfono cuando no tenemos WIFI. Cuando aparece este icono es porque estamos haciendo uso de ellos.



LLAMAR O RESPONDER UNA LLAMADA



PARTE FRONTAL O DELANTERA:

En la parte superior encontramos el **auricular** por donde escuchamos las conversaciones telefónicas.

Objetivo de la cámara frontal (no en todos los teléfonos) para hacernos fotos nosotros mismos.

Flash, para hacer fotos

En algunos modelos podemos encontrar en la parte inferior, **debajo** de la pantalla, un botón de **MENÚ PRINCIPAL O INICIO**.

PARTE TRASERA:

Objetivo de la cámara posterior

Flash para las fotos



COLGAR O TERMINAR UNA LLAMADA



CONTACTOS: Siempre que veamos un dibujo que representa la parte superior de una persona quiere decir contacto (número de teléfono, nombre, e-mail)



GRUPOS: Este icono nos indica que podemos crear o tenemos un grupo de personas (de WhatsApp, de videoconferencia)



VOLUMEN: La cantidad de rayitas curvas nos indica el nivel de volumen del sonido.



SIN SONIDO: Si vemos este icono significa que estamos sin sonido.



MODO AVIÓN: Si pulsamos sobre el modo avión y lo activamos, no podremos recibir ni realizar llamadas, ni recibir ni enviar mensajes pero si tendremos acceso al funcionamiento del teléfono y de ciertas aplicaciones.



TECLADO: Si pulsamos sobre este icono aparecerá el teclado sobre el que podemos escribir.



BLUETOOTH: El bluetooth es una tecnología que nos permite conectar dispositivos (móvil y televisión, móvil y coche, móvil y altavoz) sin cables.

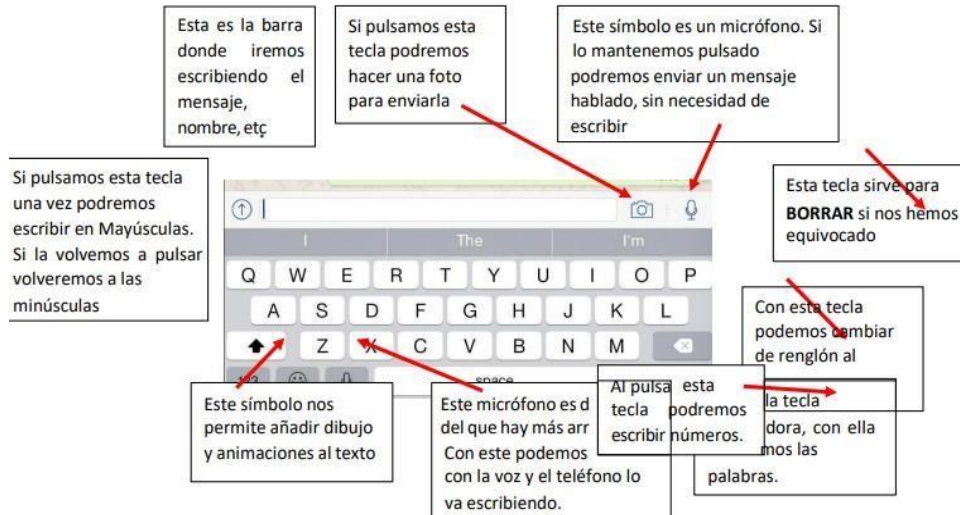


CERRAR: Siempre que aparezca una equis (suele aparecer en una esquina) significa que si pulsamos sobre ella se cerrará o terminará aquello que

[Volver al índice](#)

CÓMO USAR EL TECLADO ALFABÉTICO:

Cuando queramos escribir un texto, es decir; los datos de un contacto, o un mensaje de wasap, o buscar una dirección de Internet tendremos que usar un teclado parecido al que aparece abajo:



Hay algunas teclas que si pulsamos y mantenemos unos segundos sobre ellas aparecen más símbolos (las tildes,

WASSAPP

WhatsApp es una aplicación gratuita para teléfonos móviles que permite mandar y recibir mensajes de texto, imágenes, vídeos y audios de otras personas de una manera rápida y sencilla.

Para poder usar wasap hay que tener conexión a Internet, a través de la red WIFI o los DATOS MÓVILES.

Dentro del mundo wasap hay términos y palabras propias muy usados por sus usuarios y que debemos conocer:

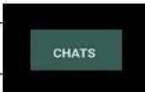
- **WASAPEAR O CHATEAR:** es "hablar" con alguien a través del wasap.
- **PERFIL:** son las características que definen un contacto. SU **NOMBRE** y una **IMAGEN** asociada, aparecen cuando buscamos un contacto en wasap (no es obligatorio, pero está bien al menos poner el nombre para que los demás sepan de quien se trata)
- **ESTADO:** Es una frase, palabra o dibujo que pone esa persona, es como una carta de presentación, algo que quieres que la gente vea sobre ti. Aunque en realidad nació con la idea de que los usuarios de wasap pusieran aquí si podían atender a los mensajes, o estaban en el cine o en una reunión o en la escuela, etc., hoy en día se ha convertido en una forma de decir algo de nosotros o cómo nos encontramos (Tampoco es obligatorio pero la gente suele cambiar a menudo su estado con frases que les gustan, dibujos, chistes, etc.) □
- **CHATS:** Son las conversaciones mantenidas por wasap.
- **GRUPOS DE WASSAPP:** la aplicación wasap nos permite conectar con un grupo de personas a la vez para mandar mensajes (chatear o wasapear).
- **ADMINISTRADOR DE GRUPO:** Es la persona que crea un grupo de wasap y que puede añadir o eliminar los contactos incluidos.
- **ARCHIVOS:** Son todas las fotos, vídeos y audios que enviamos y recibimos a través del wasap.

PANTALLAS DE WASSAP

PANTALLA PRINCIPAL:



1  **CÁMARA DE FOTOS:** Nos permite tomar una foto y enviársela a quien queramos


2  Si pulsamos sobre esa opción veremos todas las conversaciones (**CHATS**) que hemos tenido por WhatsApp. Se colocan de conversación más reciente a la más lejana en el tiempo.



[Volver al índice](#)

Si queremos ver una conversación con un grupo o persona concreto pulsaremos sobre ese grupo o persona y nos enseñará todos los mensajes que nos hemos enviado.

Si al lado de la palabra **CHATS** aparece un número nos avisa de que tenemos mensajes sin leer, el número indica la cantidad de conversaciones con personas o grupos distintos que no hemos leído

3  Si pulsamos sobre esta opción, entraremos en una pantalla que es una especie de tablón de anuncios en la que ponemos fotos, videos o enlaces para que los demás lo vean.

También se puede limitar quién queramos que vean nuestras fotos o videos.

Todo lo que pongamos aquí desaparece automáticamente a las 24 horas.

No lo consideramos importante para la comunicación por lo que no vamos a explicar mucho más.

Si aparece la palabra **ESTADOS** con un puntito al lado significa que tenemos pendientes de ver fotos y videos de otras personas.



HACER LLAMADAS

teléfono tradicionales a través de él, no es muy recomendable porque no suelen tener buen sonido. Nosotros recomendamos hacer llamadas al través del teléfono normal.

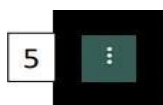
Pero si pulsamos sobre este botón, iremos al registro de las llamadas telefónicas que hemos hecho con WhatsApp

No vamos a explicar mucho más porque no lo creemos tan importante



7 Esta es la zona de la pantalla donde aparecen todos los contenidos de cada pantalla.

Lo veremos detenidamente más adelante.



5 Al pulsar sobre este botón nos saldrá un cuadro con el **MENÚ** de las cosas generales que podemos hacer en esta pantalla inicial.



NUEVO GRUPO: Si pulsamos aquí podremos crear un grupo de WhatsApp con todos los contactos que queramos. Lo explicaremos más detalladamente más adelante

NUEVA DIFUSION: Podremos mandar el mismo mensaje a tantas personas como queramos. explicaremos más detalladamente más adelante.

WHATSAPP WEB Y MENSAJES DESTACADOS son funciones que no se utilizan mucho en el manejo básico de WhatsApp. No las veremos.

AJUSTES: Aunque lo explicaremos más tarde. Con esta opción podemos personalizar nuestros datos WhatsApp (nombre, foto, perfil) . Lo explicaremos más abajo.



CÁMARA: Si pulsamos sobre ese dibujo, podremos tomar una foto para enviarla.

Para hacer la foto, enfocaremos con el teléfono y pulsaremos sobre el botón que aparece en la parte inferior de la pantalla. Podemos hacer un video también si mantenemos pulsado el botón. Para terminar el video, solo hay que soltar.



Una vez hecha la foto, podemos enviarla, pulsando sobre la flecha verde que aparece en la parte inferior de la pantalla.



[Volver al índice](#)



GALERIA: si pulsamos sobre este botón tendremos acceso a todas las fotos y vídeos que tenemos guardados en la galería de fotos de nuestro teléfono. Solo tendremos que elegir la que queramos, pulsando sobre ella y después pulsar sobre la flecha verde que aparece abajo.



UBICACIÓN: Al pulsar sobre este icono, podremos mandarle a esa persona el lugar donde nos encontramos.

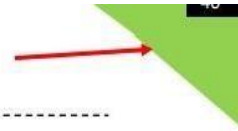
Nos aparecerá una pantalla como esta:

Si pulsamos sobre **ENVIAR MI UBICACIÓN ACTUAL**, nuestro teléfono localizará el lugar donde estamos y se lo enviará a nuestro contacto.

No tendremos que pulsar sobre nada más.



Para enviarlo, pulsamos aquí



MICROFONO: podemos enviar mensajes con nuestra propia voz si pulsamos sobre este icono.

Para grabar el mensaje, solo tenemos que apretar y mantener apretado mientras decimos el mensaje. Después solo tendremos que soltar y el mensaje se enviará.



Los mensajes que hemos enviado aparecerán en la pantalla con este aspecto. Si queremos escucharlos pulsamos sobre el triángulo.

BUSCAR UN CONTACTO EN WHATSAPP

Hay 2 maneras de buscar un contacto de wasap y que nos servirá para mandar mensajes y para ver los que nos ha enviado esa persona o grupo.

Entramos en wasap.

1ª manera. - Pulsamos sobre la lupa que hay arriba a la derecha

Saldrá el teclado en la parte inferior, escribiremos el nombre que queremos buscar y cuando nos aparezca pulsaremos sobre él.

2ª manera. - Pulsamos sobre el símbolo de listado de contactos. Aparecerá la lista de todos nuestros contactos y podremos buscarlo ahí bien pulsando sobre la lupa que aparece arriba o deslizando el dedo sobre la pantalla hasta que aparezca.



ENVIAR MENSAJES DE TEXTO POR WASSAP

Para enviar un mensaje a alguien, entraremos en el wasap y seguiremos estos pasos:

1. Nos aseguramos de que estamos en la pantalla de CHATS
- 2.- Después buscaremos el grupo o persona a quien queremos enviar el mensaje como hemos aprendido en el apartado anterior.
- 3.- Pulsaremos sobre ese contacto para entrar dentro de su CHAT.

- 4.- Una vez dentro, pulsaremos sobre la barra blanca.
- 5.- Aparecerá en la parte inferior el teclado y podremos comenzar a escribir el mensaje.



nas Mayores
ilia y Bienestar Social

- 6.- Una vez escrito el mensaje, pulsaremos sobre la flecha sobre un círculo verde y se enviará el mensaje.



ENVIAR UNA FOTO O VIDEO POR WASSAP

Para enviar una foto o vídeo por wassap seguiremos estos pasos:

- 1.- Entramos en wasap
- 2.- No aseguramos de estar en la pantalla de CHATS
- 3.- Buscamos a quien queremos mandar la foto o vídeo
- 4.- Una vez dentro de ese contacto, pulsamos sobre el dibujo del clip que hay al lado de la barra blanca.
- 5.- Aparecerá un cuadro como este



CÁMARA: Si pulsamos sobre ese dibujo, podremos tomar una foto en el momento y enviarla.

Para hacer la foto, enfocaremos con el teléfono y pulsaremos sobre el botón que aparece en la parte inferior de la pantalla. Podemos hacer un video también si mantenemos pulsado el botón. Para terminar el video, solo hay que soltar.



Una vez hecha la foto, podemos enviarla, pulsando sobre la flecha verde que aparece en la parte inferior de la pantalla.



RECIBIR MENSAJES DE WASSAP

Cuando alguien nos envía un mensaje de wasap, el teléfono nos avisará con un sonido.



Si no lo leemos, este mensaje aparecerá con un número rojo sobre el icono de WhatsApp (ese número indica los mensajes de personas o grupos distintos que tengamos sin leer)

- 1.-Para leer los mensajes pulsaremos sobre el **icono de wasap**
- 2.-Nos aseguraremos que estamos en la pantalla de **CHATS** pulsando sobre esa palabra

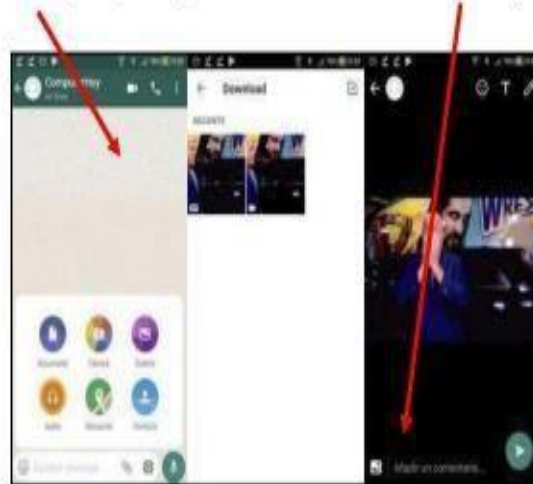


- 3.- Pulsaremos sobre el contacto que queremos para ver los mensajes
- 4.- Ahora tenemos la posibilidad de **contestar ese mensaje** si queremos como hemos aprendido (apartado **ENVIAR MENSAJES**).

[Volver al índice](#)



GALERIA: si pulsamos sobre este botón tendremos acceso a todas las fotos y vídeos que tenemos guardados en la galería de fotos de nuestro teléfono. Solo tendremos que elegir la que queramos, pulsando sobre ella y después pulsar sobre la flecha verde que aparece abajo.



VER UNA IMAGEN RECIBIDA POR WASSAPP

Las fotos, vídeos e imágenes que nos envíen a través de wasap se tienen que descargar. Para poder verlas entraremos en el WhatsApp y pulsaremos sobre el contacto que nos ha enviado la imagen



Al principio las imágenes y videos se ven borrosas porque hay que descargarlas

Para ver bien las fotos, pulsamos sobre ellas y cuando terminen de descargarse las veremos de forma clara.

Si las queremos ver en grande, pulsaremos otra vez y se abrirán en pantalla completa.

Para ver un vídeo, simplemente pulsaremos sobre él y cuando se descargue, se abrirá en pantalla completa.

MANDAR UN MENSAJE GRABADO POR WASSAP

Para mandar un mensaje hablado y grabado en el momento, procedemos igual que para mandar otros mensajes.

1.- Entramos en el wasap

2.- Buscamos el contacto al que queremos enviar el mensaje de audio como hemos aprendido

3.- Pulsamos sobre ese contacto, y buscamos el símbolo del micrófono que está en la parte inferior.



4.- Pulsamos sobre él y mantenemos pulsado mientras decimos en voz alta el mensaje que queremos grabar.



5.- Cuando terminemos de decir lo que queramos, dejo de pulsar el micrófono y el mensaje se enviará automáticamente.

6.- Aparecerá en la pantalla como algo así.



7.- Si queremos escuchar el mensaje que hemos grabado, pulsaremos sobre el triángulo.

COMPARTIR UN NÚMERO DE TELÉFONO POR WHATSAPP

Si queremos compartir uno o varios números de teléfono con alguien, podremos hacerlo desde wasap.

1.- Entraremos en wasap

2.- Buscaremos el contacto de la persona a lo que vamos a mandar el número de teléfono.

3.- Pulsamos ahora sobre el clip que hay al lado de la barra blanca.

4.- Nos saldrá el cuadro que ya conocemos.



Ahora pulsaremos sobre el icono de contactos:

Ahora, podremos ver la lista de todos los contactos que tenemos guardados.

Seleccionaremos aquel o aquellos que queramos enviarle al alguien:

Al pulsar aquí, nos aparecerá toda nuestra lista de contactos. Seleccionaremos el que queremos enviar pulsando sobre él, y después pulsaremos sobre la flecha que aparece en la parte inferior de la pantalla.

Después aparecerá otra pantalla en la que debemos pulsar sobre la flecha verde y el teléfono se enviará a ese contacto.



COMPARTIR UBICACIÓN POR WHATSAPP

La ubicación es el sitio donde nos encontramos, con WhatsApp podemos enviarle a quien nosotros queramos el sitio donde nos encontramos por si queremos que vengan a buscarnos o a nuestro encuentro.

1.-Para eso, entraremos en WhatsApp.

2.-Buscaremos a la persona a la que queremos enviarle nuestra situación entre nuestros contactos.



3.-Pulsaremos sobre el clip que hay en la parte inferior.

Aparece el cuadro que ya conocemos:



[Volver al índice](#)

4.-Si pulsamos sobre este dibujo saldrá una pantalla como esta, nuestro teléfono localizará donde estamos.

5.-Ahora pulsaremos donde pone ENVIAR MI UBICACIÓN ACTUAL y se mandará automáticamente.



HACER UNA VIDEOLLAMADA POR WASSAP

Una de las ventajas de wasap es que podemos hacer videollamadas con una o varias personas a la vez y así nos vemos las caras.

Para hacer la videollamada con **UNA SOLA PERSONA** procederemos así:

1.- Entraremos en WhatsApp

2.- Buscaremos el contacto de la persona con la que queremos hablar como hemos aprendido



3.- Pulsaremos sobre esa persona y en la pantalla que se nos muestra pulsaremos aquí-

4.- Ahora nos pregunta si queremos realizar la videollamada. Pulsaremos sobre aceptar.



5- Cuando la llamada se ponga en marcha, y la otra persona conteste, lo que veremos es mas o menos esto:



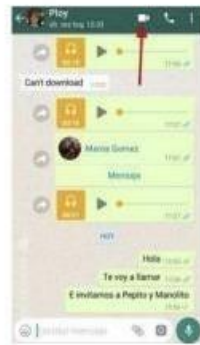
La cara de la persona a la que hemos llamado aparecerá en grande y la nuestra en pequeñito en la parte inferior derecha de la pantalla.

Cuando queramos terminar, solo tendremos que pulsar sobre el símbolo del teléfono rojo.

Si lo que queremos es hacer una videollamada con **VARIAS PERSONAS A LA VEZ**, tendremos que tener en cuenta que solo podemos hablar un máximo de 4 personas al mismo tiempo.

Podemos crear un grupo nuevo de WhatsApp con otras 3 personas máximo como ya hemos aprendido o si el grupo ya está creado, lo buscaremos (Recordad que si el grupo tiene más de 4 componentes, NO podremos realizar la videollamada)

Una vez localizado o creado el grupo, entraremos en él, y pulsaremos sobre la cámara de video que aparece arriba



Nos preguntará si queremos realizar la llamada:



Y cuando las personas con las que queremos conectar vayan contestando a nuestra llamada, aparecerá con este aspecto.

Si somos 4 personas...

Si somos 3 personas aparecerá así



Cuando terminemos o queramos salir de la videollamada, bastará con pulsar sobre el icono del teléfono rojo.

VER UNA FOTO O UN VÍDEO

Las fotos y vídeos que hagamos o recibamos a través de WhatsApp o mensajes se irán guardando dentro de la **GALERÍA**.

Puede aparecer con varios iconos dependiendo del modelo de móvil:



Para ver las fotos o vídeos que tenemos guardados en la **GALERÍA**, haremos lo siguiente:

Pulsamos sobre el icono de **GALERÍA O FOTOS**.



Nos pueden aparecer las fotos y vídeos colocados por álbumes (fotos y vídeos hechos con la cámara, las que nos han enviado por WhatsApp)

O por fechas:



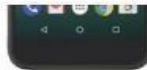
Para ver la foto en pantalla completa, pulsaremos sobre ella.



Para ver un vídeo, lo localizaremos y pulsaremos sobre el triángulo que aparece en el centro y empezará a reproducirse.

Si queremos ver más fotos o vídeos, podemos deslizar el dedo sobre la pantalla del móvil hacia un lado.

Cuando queramos salir de la galería, pulsaremos sobre el botón circular que hay en la parte inferior del teléfono.



BUSCAR EN INTERNET

Con nuestro móvil podemos entrar en Internet y buscar aquello que deseemos. Internet nos da mucha información de todo lo que queramos, desde mirar dónde está un comercio, a cómo hacer una receta, consultar la cartelera del cine, mirar hoteles de vacaciones, etc.

Procederemos de la siguiente manera:

Podemos buscar en internet de dos maneras:



1.- Directamente sobre esta barra si aparece en nuestra pantalla principal. O bien escribiendo si pulsamos sobre la barra y nos sale el teclado o diciendo lo que queremos pulsando sobre el micrófono que aparece en el lado derecho de la barra.

2.- Pulsando sobre el icono de Google Chrome que suele aparecer en esta pantalla principal o en otras pantallas (recordamos que para ver otras pantallas deslizamos nuestro dedo por la pantalla del teléfono hacia el lado izquierdo)

En este caso, al pulsar ahí, aparecerá otra pantalla como esta:

Si pulsamos sobre la barra blanca podremos escribir con el teclado lo que queremos buscar.

O decirlo con voz si pulsamos sobre el micrófono.

3.-En la pantalla nos aparecerán todas las páginas que contengan referencia a la palabra o palabras que hayamos escrito, así que cuanto más especifiquemos en nuestra búsqueda, más pistas estaremos dando para buscar (por ejemplo si solo escribimos "pan", pueden aparecer desde recetas a panaderías o personajes de cuentos. Si escribimos "recetas de pan casero", la búsqueda se ajustará más a lo que queremos.)



4.-Para ver todas las páginas que el buscador ha encontrado, deslizaremos el dedo hacia arriba en



[Volver al índice](#)

ayores
Bienestar Social

Para usar esta aplicación debemos tener conexión a Internet y permitir a nuestro teléfono que nos localice.

Su icono en el teléfono será parecido a uno de estos:



[Volver al índice](#)

Cuando entremos en esta aplicación, nos aparecerá una pantalla como esta:



Para buscar una dirección, pulsaremos sobre esta barra y comenzaremos a escribir. O si nos es más fácil, pulsaremos sobre el micrófono y lo diremos con nuestra voz.

En el plano nos indicará con una marca roja donde está la dirección



Si ahora queremos que Google Maps nos vaya guiando para llegar a esa dirección, pulsaremos sobre el botón que pone **IR o CÓMO LLEGAR**.



Tenemos que tener precaución con indicar medio con qué medio vamos a ir hasta la dirección indicada (andando, en coche, en transporte público) y pulsar sobre la opción correcta.



Mayores y Bienestar Social

nos buscara todas las aplicaciones referentes a lo que hemos escrito.



En esta barra podemos seleccionar el tipo de búsqueda que queremos: si es una aplicación, una película, un libro. Para ver más tipos deslizaremos el dedo sobre esa barra hacia el lado izquierdo.

[Volver al índice](#)

Cuando hayamos escrito lo que buscamos, nos saldrá un listado con todas las aplicaciones relacionadas. Para saber cuál nos interesa más podemos tener en cuenta varias consideraciones:

- 1.- Si es gratuita o cuesta dinero (si no pone nada es que es gratuita)
- 2.- Qué puntuación le dan (cuanta más puntuación, mejor será la aplicación)
- 3.- Número de seguidores (cuantos más seguidores, se supone que mejor será la aplicación)

Podremos ver más información sobre la aplicación si pulsamos en cada una de ellas, ahí podremos ver imágenes y explicaciones sobre ella, opiniones de los usuarios y otras búsquedas relacionadas.

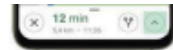
Una vez que hemos elegido la que queremos, debemos pulsar sobre ella y



SESIÓN 08

PROCESADOR DE TEXTOS

Un procesador de texto es una aplicación informática diseñada para la creación, edición y almacenamiento de documentos de texto es una herramienta bastante útil para toda persona que necesite escribir textos de



BAJAR APLICACIONES: PLAYSTORE o GOOGLE PLAY

Una aplicación es como un programa para teléfonos, hay aplicaciones de todo tipo; desde contar los pasos cuando caminamos, líneas de autobuses, juegos, para hacer ejercicio físico, etc.

Playstore o Google Play es como una tienda donde podemos adquirir todas las aplicaciones que queramos, a veces pagando, otras veces de manera gratuita según la aplicación.



1.- Para buscar alguna aplicación que queramos, tenemos que buscar este dibujo en nuestro teléfono.

2.- Una vez localizado, pulsamos sobre él y aparecerá una pantalla como esta.



En la barra en blanco que aparece arriba, pulsaremos y podremos comenzar a escribir sobre lo que queremos buscar (por ejemplo: ejercicios para espalda o recetas de cocina o paradas de metro o el tiempo). Google Play



manera regular, desde estudiantes hasta profesionales en diferentes campos.

Gracias a los procesadores de texto, se pueden crear documentos de manera sencilla y rápida, sin necesidad de tener habilidades avanzadas en informática o diseño gráfico.

Además, estos programas ofrecen una gran cantidad de herramientas para dar formato al texto, como cambiar el tipo de letra, el tamaño, el color, entre otras opciones.

En este artículo, explicaremos con más detalle qué es un procesador de texto y para qué sirve.

¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENEN LOS PROCESADORES DE TEXTO?

Los procesadores de texto tienen varias características que los hacen muy útiles para la creación de documentos. Algunas de estas características son:

Creación de documentos: permiten crear documentos nuevos y guardarlos en diferentes formatos.

Edición de texto: permiten escribir y editar texto de manera sencilla y rápida.

Formato de texto: ofrecen herramientas para cambiar el formato del texto, como el tipo de letra, el tamaño, el color, entre otras opciones.

Corrector ortográfico: incluyen una herramienta que permite revisar la ortografía de los textos para evitar errores.

Guardar y compartir: permiten guardar los documentos y compartirlos con otras personas.

Estas características hacen que los procesadores de texto sean herramientas muy útiles para cualquier persona que necesite crear o editar documentos de texto.

¿Qué programas de procesamiento de texto existen?

Existen varios programas de procesamiento de texto en el mercado, algunos de los más populares son:

Microsoft Word: es uno de los programas más utilizados en el mundo y ofrece una gran cantidad de herramientas para crear y editar documentos de texto.

Google Docs: es una herramienta en línea que permite crear y editar documentos de texto desde cualquier dispositivo con acceso a Internet.

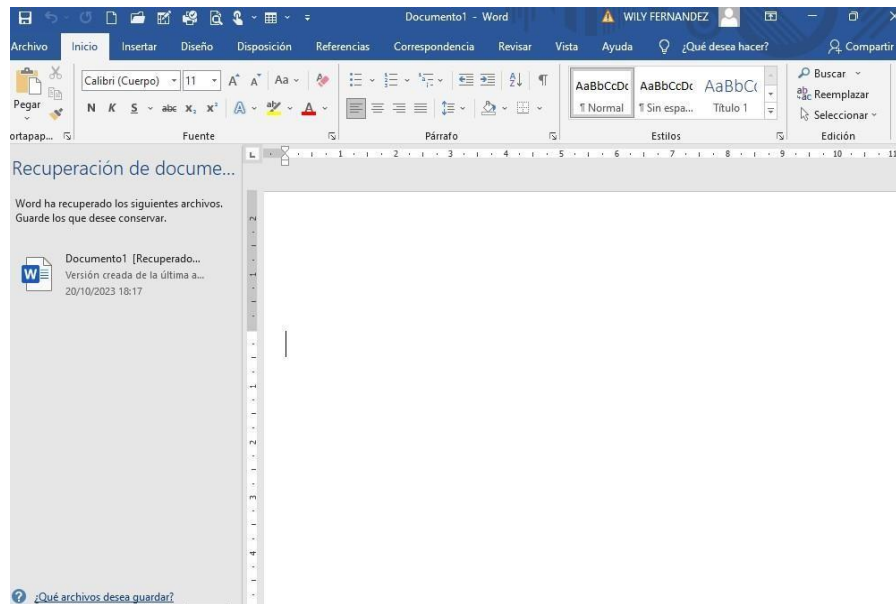
Libre Office Writer: es un programa de código abierto que ofrece

herramientas para crear y editar documentos de texto, entre otras opciones.

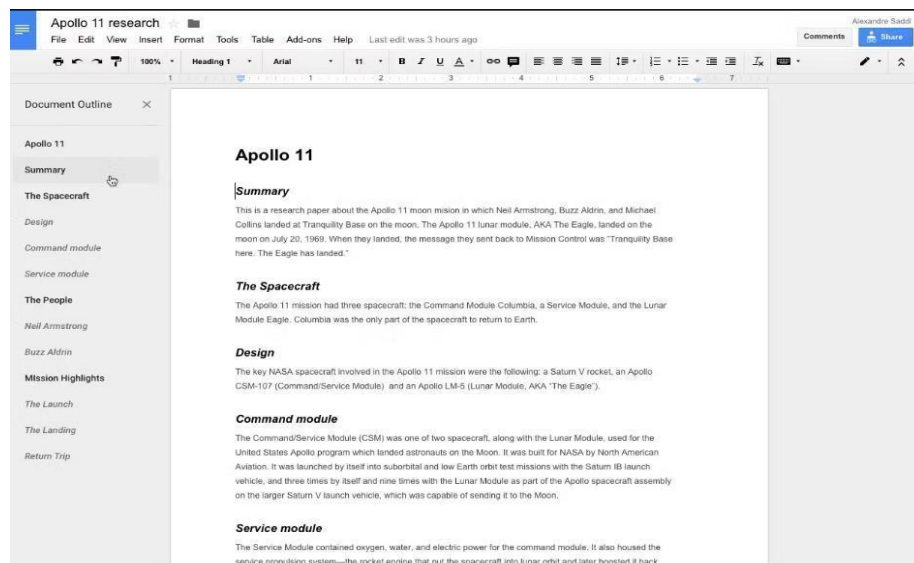
Apple Pages: es un programa de procesamiento de texto disponible para dispositivos de Apple.

Estos son solo algunos de los programas de procesamiento de texto disponibles en el mercado, cada uno con sus propias características y ventajas

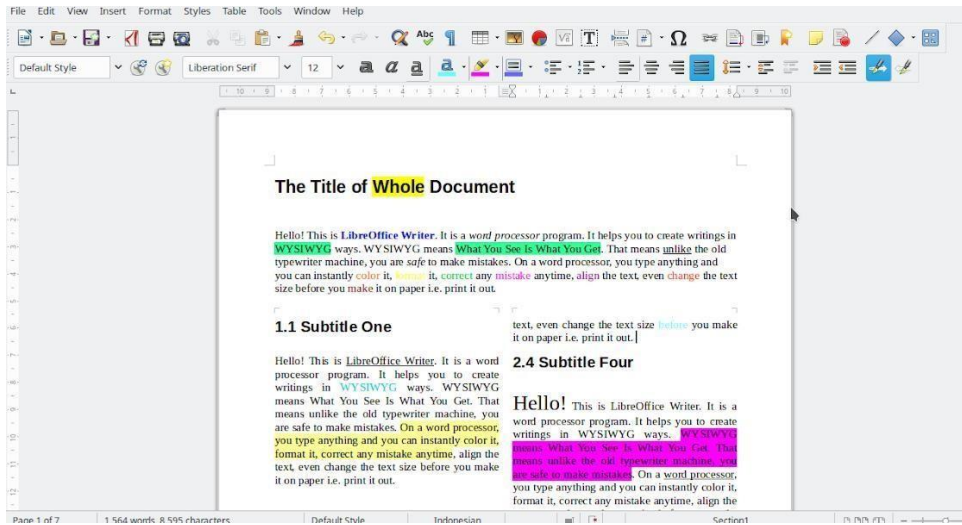
MICROSOFT WORD



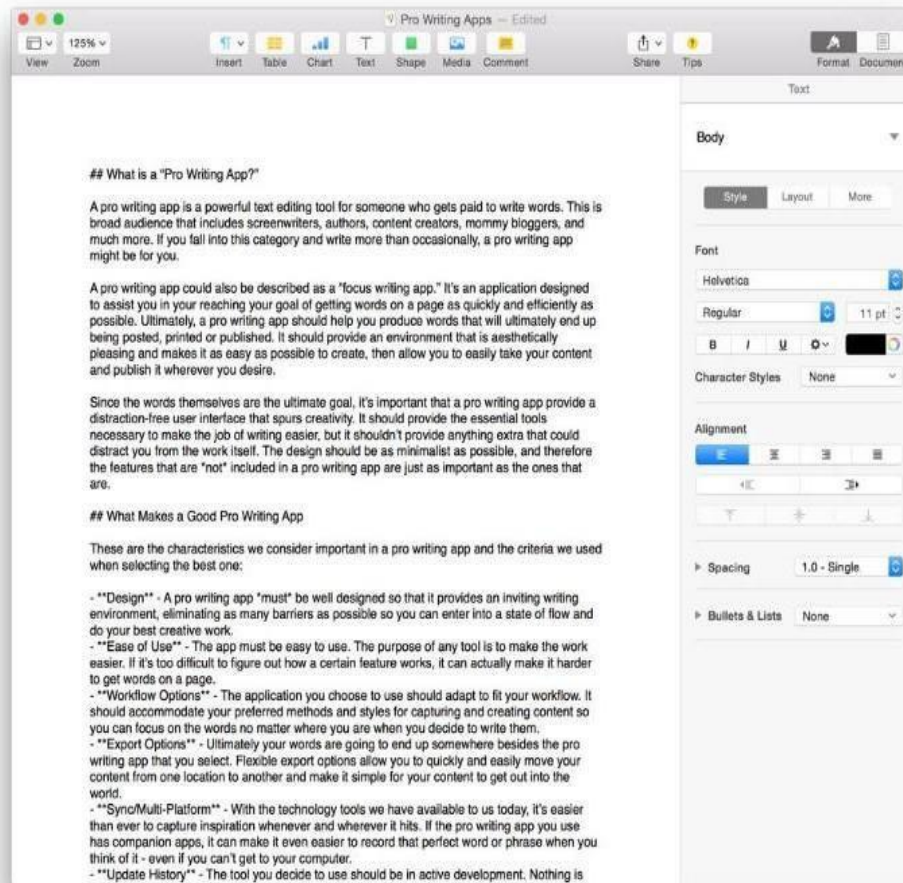
GOOGLE DOCS



LIBRE OFFICE WRITER



APPLE PAGES

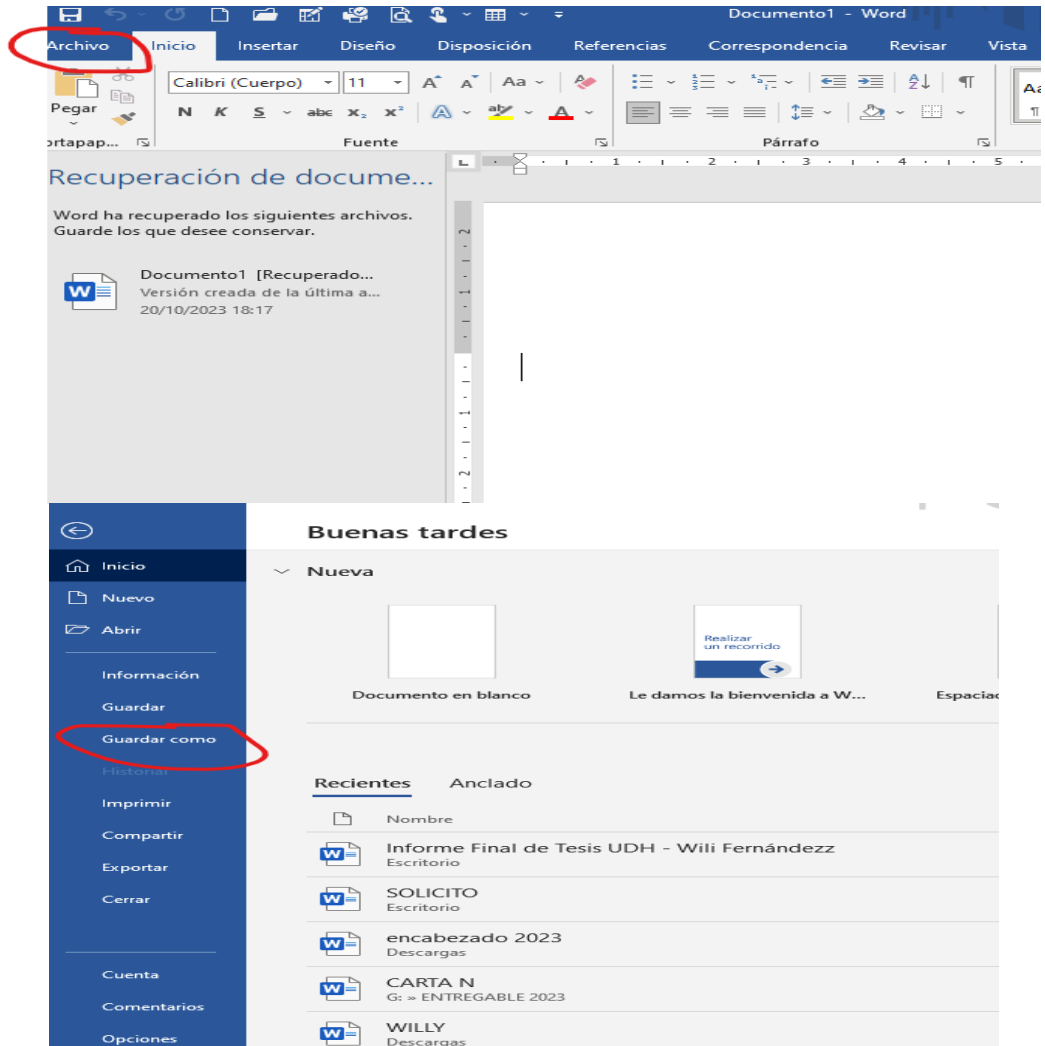


COMO GUARDAR UN WORD

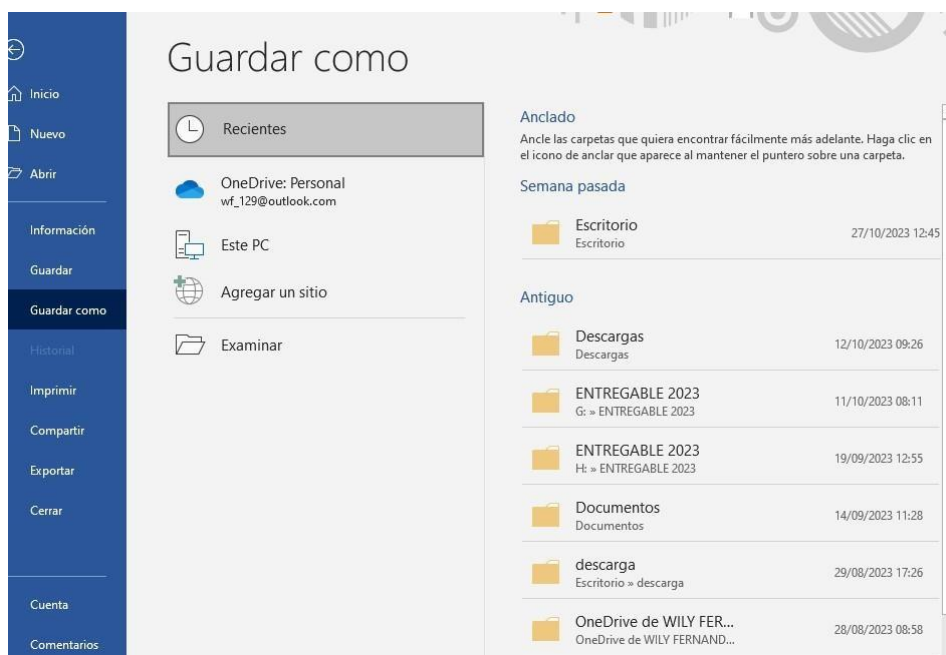
1_seleccionar el archivo que deseamos guardar

2_seleccionar donde dice ARCHIVO y seleccionar donde dice GUARDAR

COMO



3_buscamos la ruta o la carpeta en donde se guardará el archivo



HOJA DE CALCULO

Una hoja de cálculo o plantilla electrónica es una herramienta digital que se compone de filas y columnas dispuestas en forma de tabla.

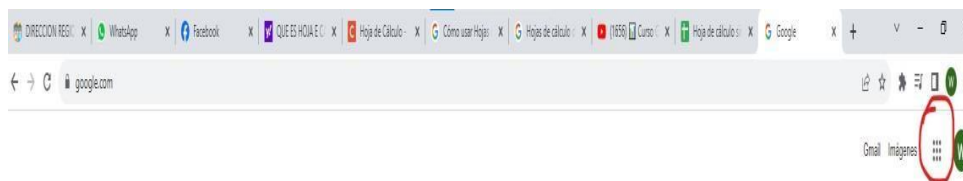
Cada intersección de una fila y una columna forma una celda en la que se puede ingresar información alfanumérica.

Esta información puede organizarse de manera lógica, matemática o secuencial, permitiendo realizar cálculos, análisis y manipulaciones de datos de manera eficiente.

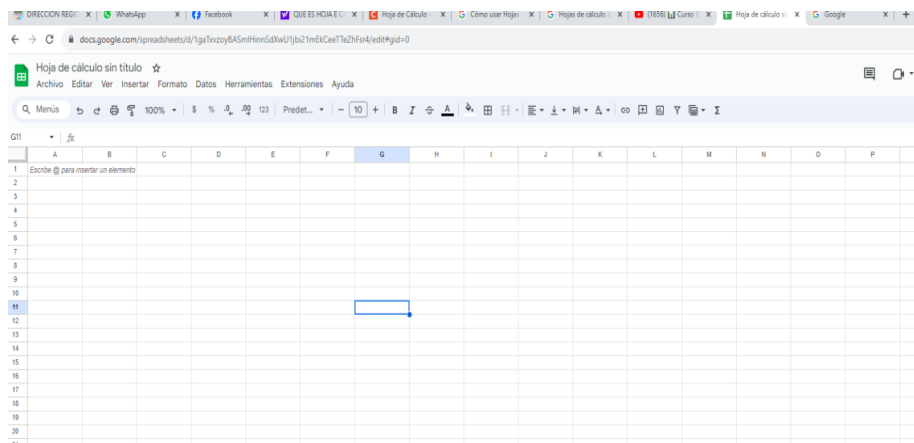
Así, una hoja de cálculo es una herramienta informática versátil, adaptable a distintas necesidades, y **frecuente en los paquetes de software de oficina**, así como Microsoft Office, LibreOffice, OpenOffice, etc.

DONDE ENCONTRAMOS LA HOJA DE CALCULO

1_ abrimos una pestaña del navegador Google y donde están los puntos al lado derecho y se abrirá unas aplicaciones para escoger y elijamos hoja de calculo

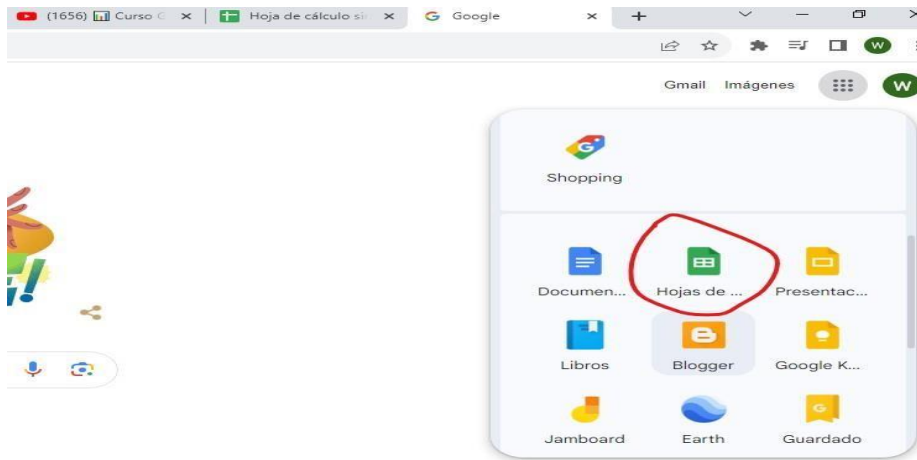


2_ seleccionamos hoja de calculo

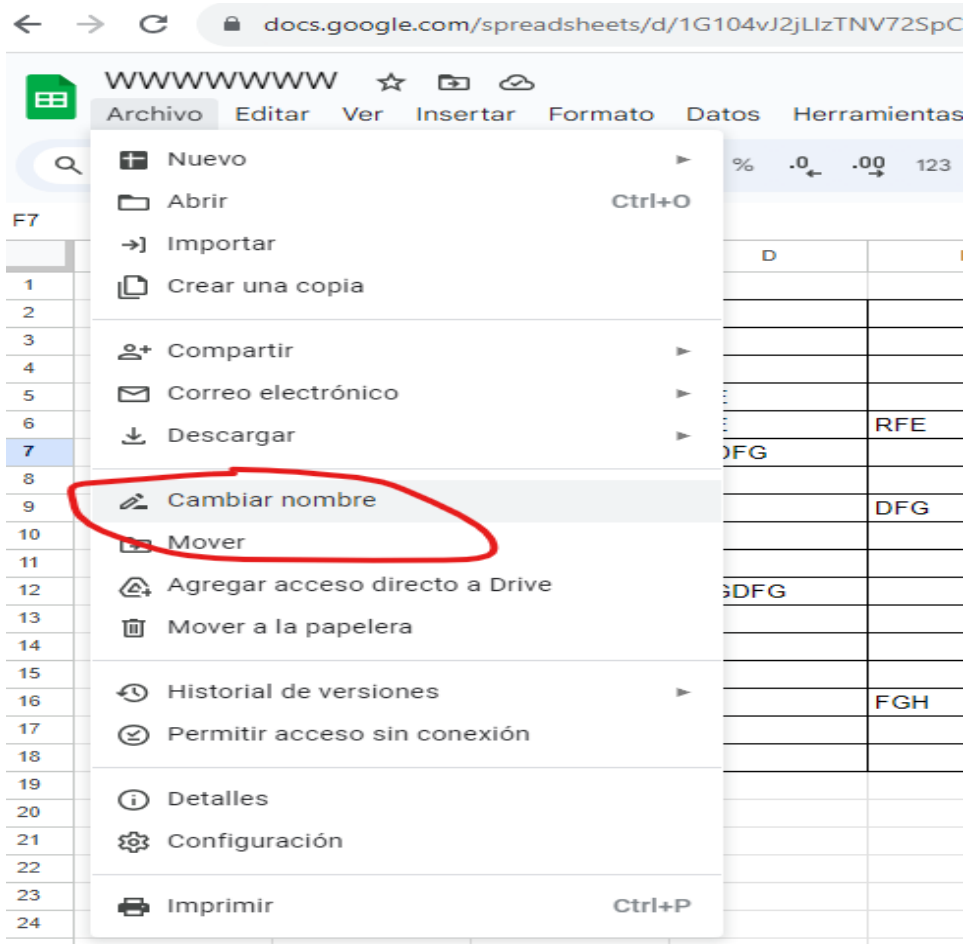


MUESTRA DE LA HOJA DE CALCULO

COMO GUARDAR UNA HOJA DE CALCULO

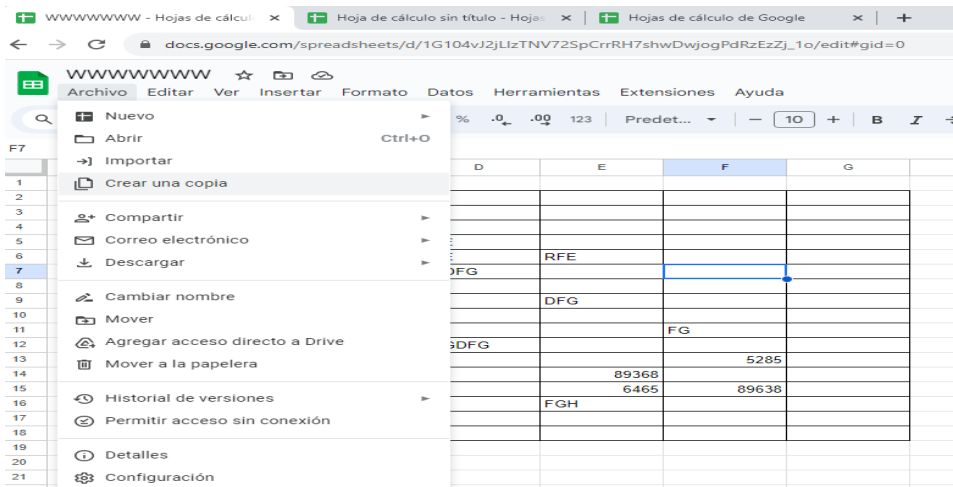


1_como cambiar de nombre



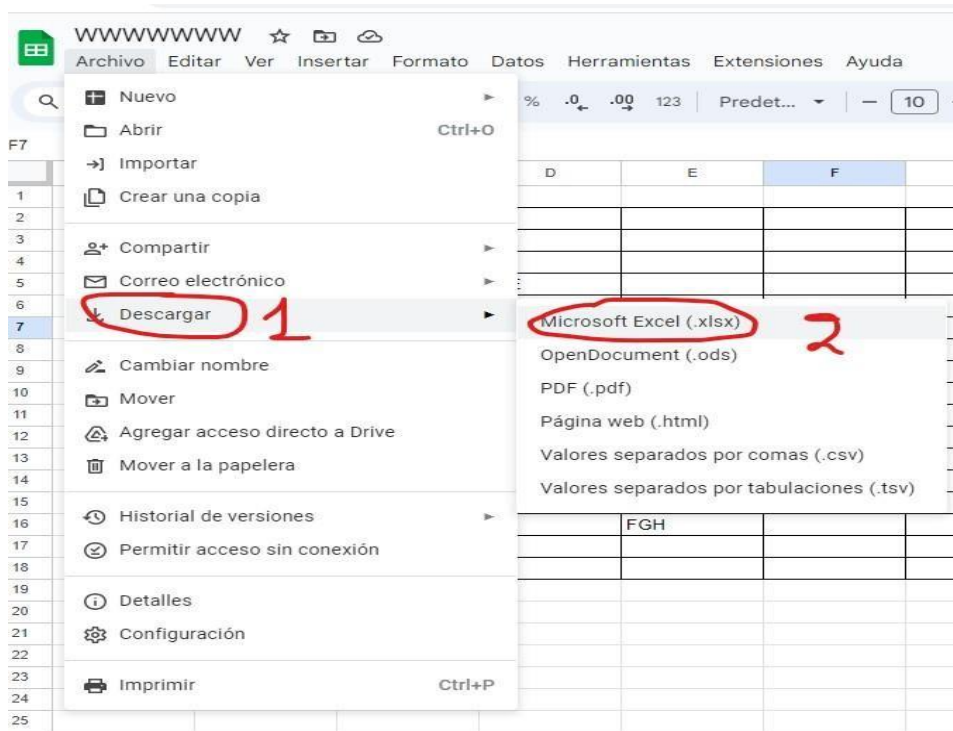
2_CREAR UNA COPIA

Se guardará una copia en la nube

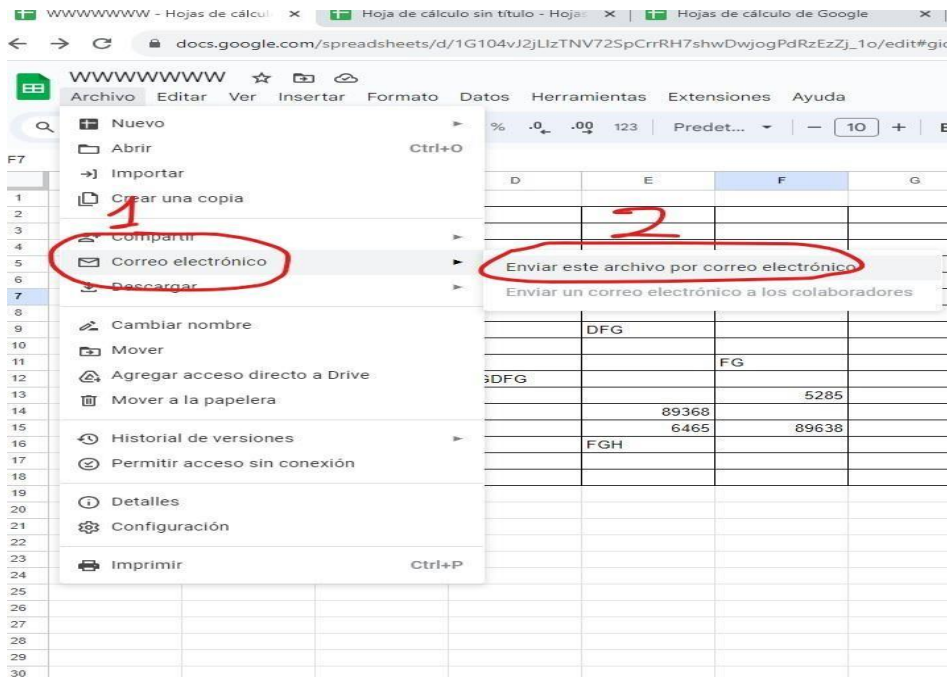


COMO DE DESCARGA EN FORMATO EXCEL E OTROS

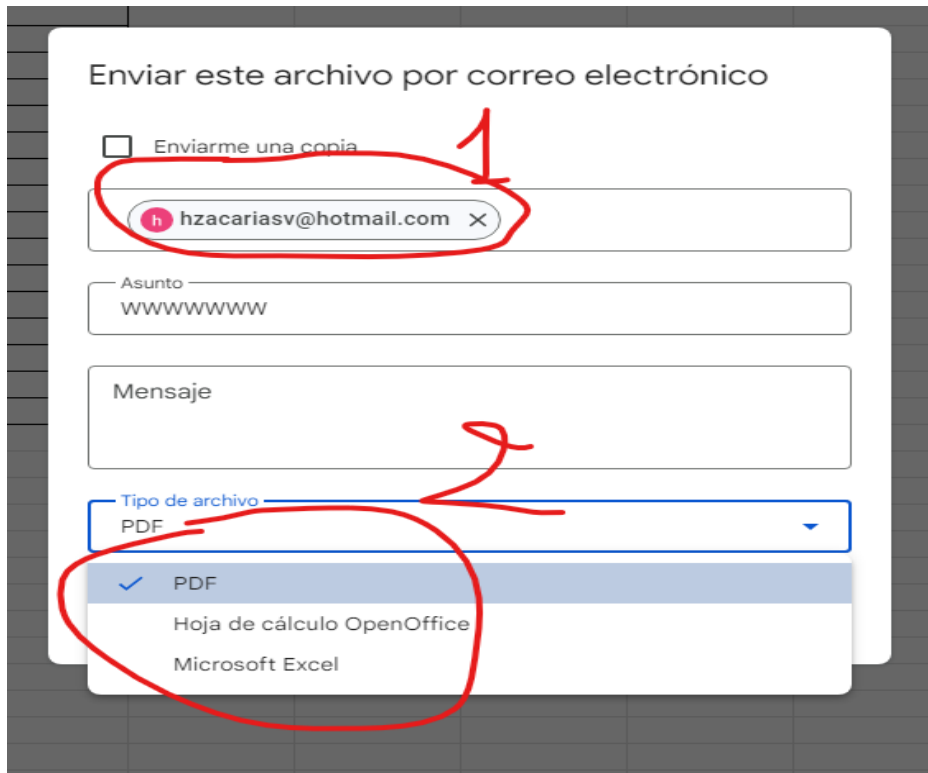
Se descargará en formato Excel



COMO ENVIAR EL FORMATO POR CORREO ELECTRÓNICO



INGRESAMOS EL CORREO ELECTRÓNICO Y ESCOGEAMOS QUE FORMATO A ENVIAR

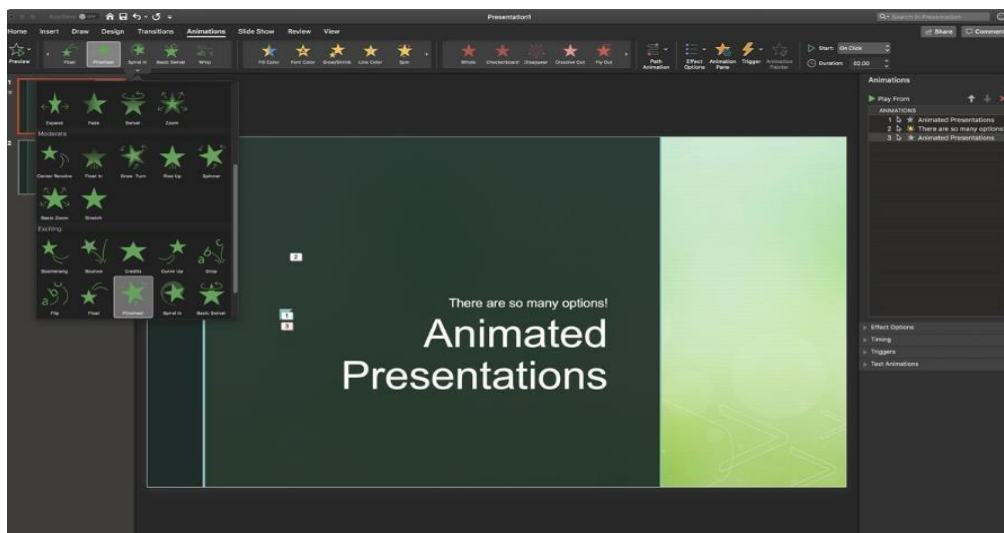


SESIÓN 09

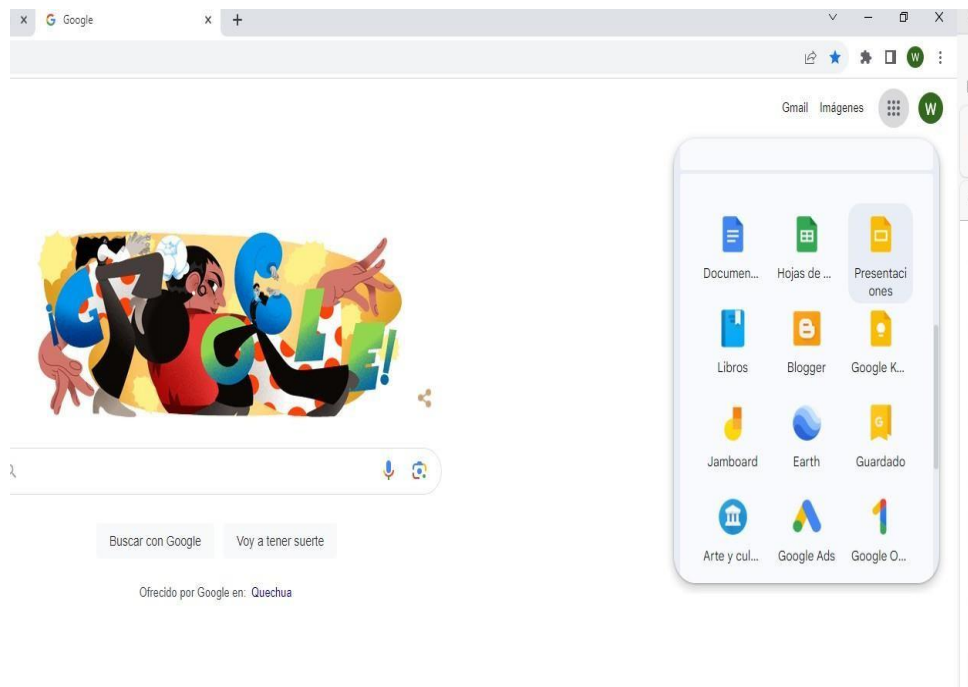
POWERPOINT

PowerPoint es ampliamente reconocido como el software líder en la creación de presentaciones.

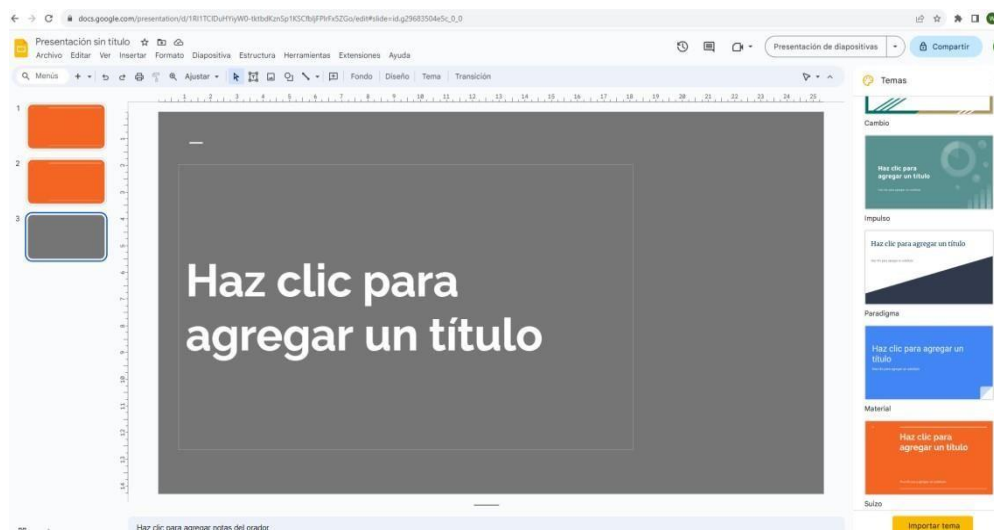
Las opciones de animación disponibles en PowerPoint son diversas y pueden transformar una presentación monótona en una experiencia atractiva y dinámica. Sin embargo, es importante tener en cuenta que un uso excesivo o inadecuado de las animaciones puede resultar en presentaciones confusas y desorganizadas.



TAMBIÉN SE PUEDE ENCONTRAR EN UN NAVEGADOR



Nos sale esta ventana, también se puede guardar en la nube y descargarlo en el formato que se desea



PUBLICACIONES DIGITALES

Son la información que se visualiza ya sea en una página web, en un libro, en un documento y las redes sociales, computadora o Tablet, celular son creados para leerlas publicaciones de cualquier tipo de dispositivos

PUBLICACIONES DIGITALES INTERACTIVAS

Son publicaciones donde el usuario interactúa más con el contenido el diseño es para que ellos se expliquen diseñan más y ofrecen una multimedia completa



Las aplicaciones son los medios como celulares que están diseñados para ver las publicaciones ya que nos hacen llegar las informaciones ya sea por el tipo de medio.

Con las publicaciones se ahorran los gastos de producción menores gastos más canales mejores procesamientos para una empresa



SESIÓN 10

BASE DE DATOS

También conocido como banco de datos, se refiere a un conjunto de información relacionada y organizada de manera sistemática para su posterior recuperación, análisis y transmisión.

Hoy en día, existen diversas formas de bases de datos, que van desde una biblioteca hasta los vastos conjuntos de datos de usuarios de una empresa de telecomunicaciones.

El manejo de las bases de datos se lleva a cabo mediante sistemas de gestión, conocidos como DBMS por sus siglas en inglés (Data base Management Systems o Sistemas de Gestión de Bases de Datos).

Estos sistemas, que son digitales y automatizados, permiten el almacenamiento ordenado y la rápida recuperación de la información. La tecnología de los DBMS es fundamental en el ámbito de la informática.

Una base de datos en informática es un sistema organizado y estructurado que facilita el almacenamiento, administración y recuperación eficiente de información. Consiste en una colección de datos interconectados que se almacenan en una estructura definida, con el fin de agilizar su acceso y gestión.

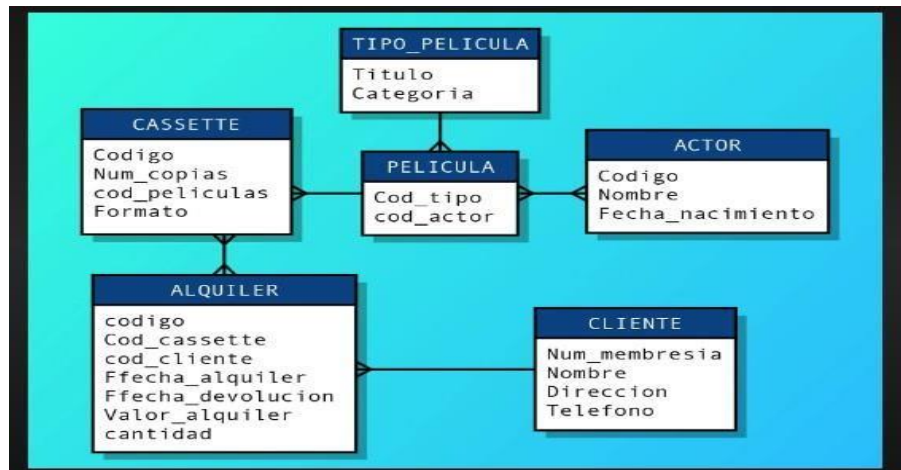
Las bases de datos son ampliamente utilizadas en una variedad de aplicaciones informáticas, desde sistemas de almacenamiento simples hasta soluciones empresariales complejas con una variedad de objetivos.

Ofrecen una forma estructurada de almacenar información, lo que permite la creación, modificación y eliminación de datos de manera controlada, e incluso puede gestionarse de forma remota si es necesario.

Las bases de datos se fundamentan en un modelo de datos que son los que definen la estructura y las relaciones entre los datos. Los sistemas de gestión de bases de datos (SGBD)

COMO SE CREA UNA BASE DE DATOS

Se crea con tablas de cada tabla con su categoría o área y según ellos va sus campos, Por ejemplo, esta



ALMACENAMIENTO PARA GUARDAR LA INFORMACIÓN EN LA NUBE

Google driver: El driver es un componente del software que colabora con el sistema operativo y el controlador periférico para ofrecer una interfaz funcional. Por otro lado, el manejador de dispositivo es una aplicación diseñada para que el usuario controle todos los programas instalados en su computadora. Además, es responsable de garantizar el correcto funcionamiento del hardware, lo que lo convierte en una pieza crucial para moderar el desempeño del equipo.

Google fotos: automáticamente se sincroniza desde su celular y se guarda las fotografías.

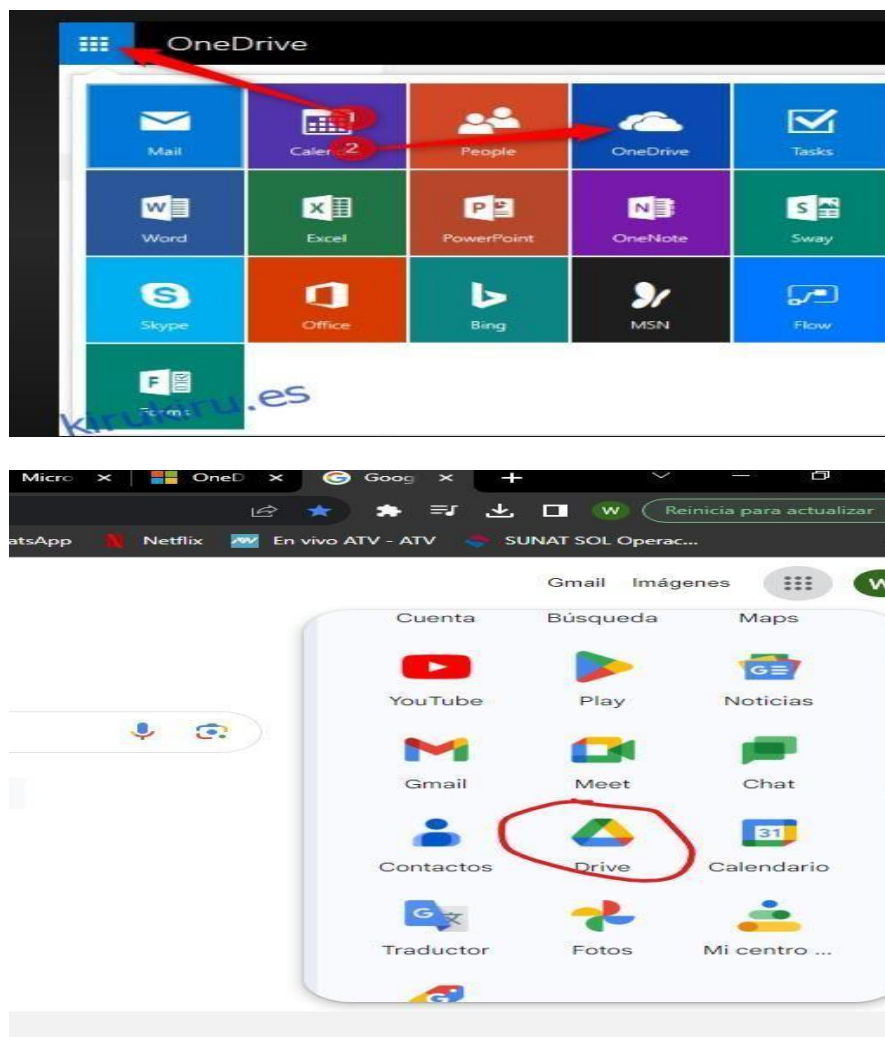
Classroom: Te proporcionaremos una explicación sobre qué es y cómo funciona Google Classroom, la herramienta gratuita de Google diseñada para gestionar las clases en el ámbito educativo.

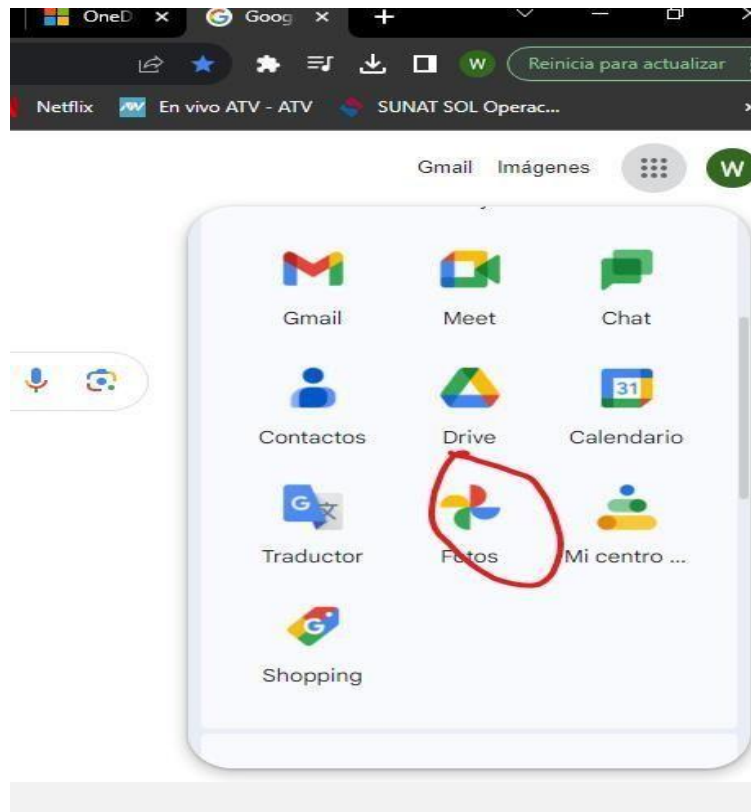
La herramienta ofrece la asignación selectiva de tareas, posibilita compartir documentos con diferentes clases y facilita la organización de la información mediante la generación automática de estructuras de carpetas para organizar los recursos. Además, cuenta con aplicaciones para tabletas

y dispositivos móviles, además del cliente web, lo que permite acceder a ella desde prácticamente cualquier lugar.

One driver: El controlador (driver) es un componente del software que colabora con el sistema operativo y el dispositivo periférico para facilitar una interfaz funcional. Por otro lado, el gestor de dispositivos es una aplicación diseñada para que los usuarios controlen todos los programas instalados en su computadora, además de encargarse de asegurar el correcto funcionamiento del hardware. Por lo tanto, se considera una de las partes más cruciales en la moderación del rendimiento del equipo.

Para empezar, estamos tratando con un servicio basado en la nube que fue concebido con la intención de proporcionar a los usuarios una opción para almacenar y compartir documentos de manera efectiva. Empezaremos dividiéndolo en dos componentes principales:



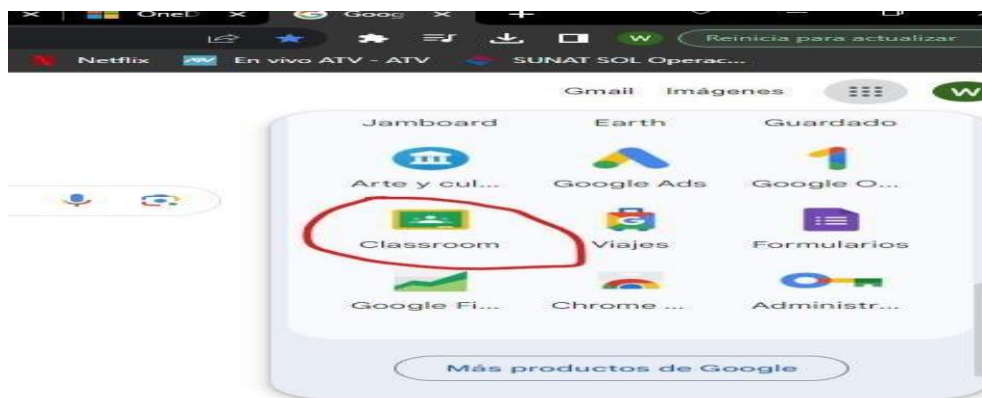


CLASSROOM

DROPBOX

Es un servicio de almacenamiento en la nube que ha sido pionero en este campo y ofrece diversas opciones para almacenar nuestros archivos.

Está disponible en versión web para cualquier dispositivo, pero también cuenta con aplicaciones que se integran con los sistemas operativos de escritorio, facilitando así el almacenamiento



en la nube de manera sencilla y cómoda para el usuario. Además, ofrece aplicaciones para plataformas móviles que permiten utilizarlo como un almacén o copia de seguridad.

Dropbox permite almacenar cualquier tipo de archivo, funcionando como un disco duro remoto donde puedes guardar una amplia variedad de archivos sin importar su tipo.

Dropbox fue creado en 2007 para abordar la necesidad de contar con copias de seguridad más seguras y externas a nuestro entorno, con el fin de evitar la pérdida de datos.

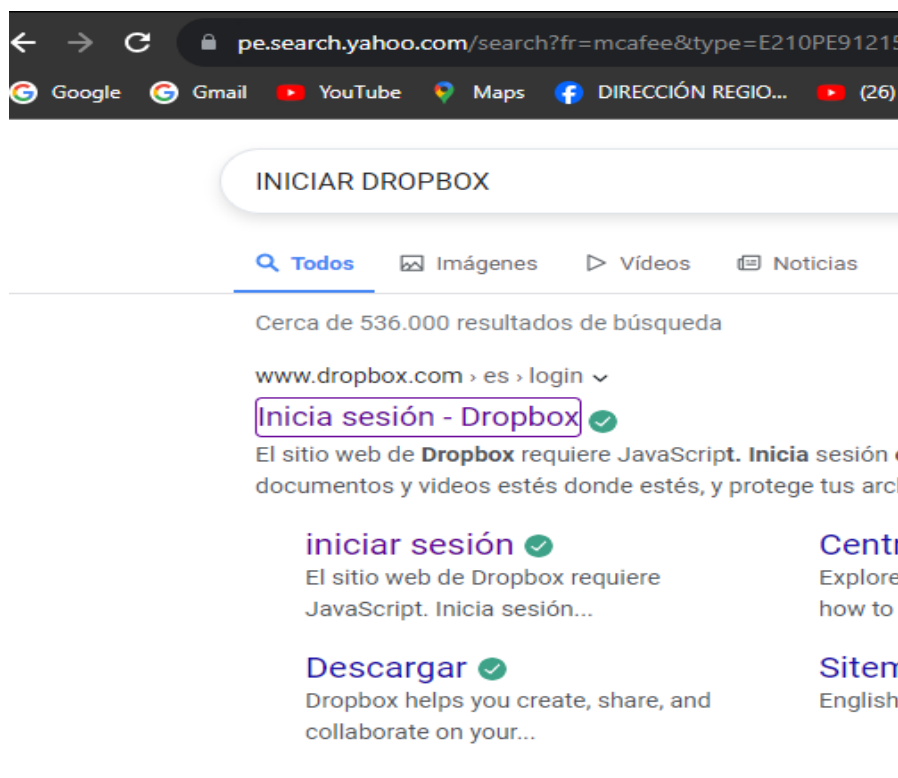
Además, se ideó como un método sencillo para compartir archivos entre dos o más usuarios.

COMO INSTALAR DROPBOX E INICIAR SESIÓN

1_Abrir una pestaña en el navegador poner inicio de sesión Dropbox

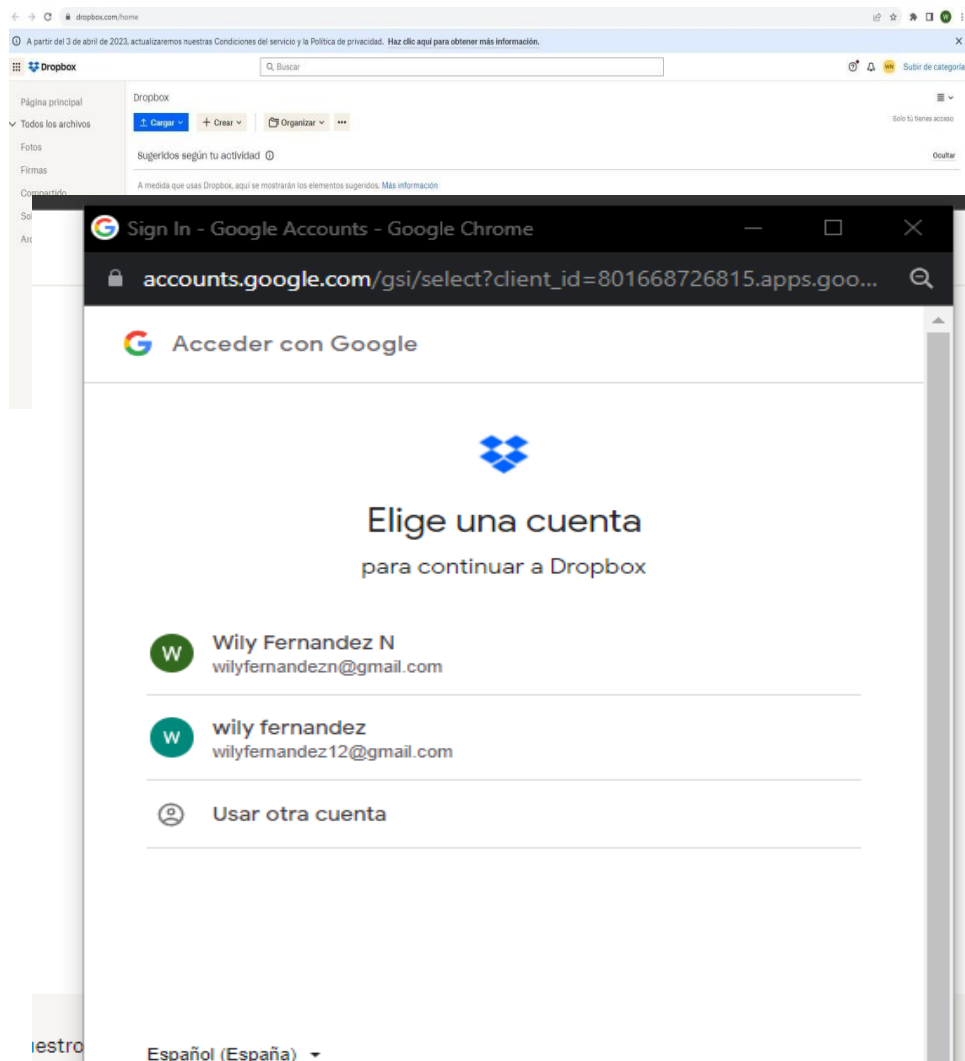
2_seleccionar en la primera opción

3_poner tu correo electrónico y tu contraseña del correo electrónico para que se enlace, y se abrió



SE MUESTRA LA IMAGEN

EDICIÓN BÁSICA DE IMÁGENES



Mientras las sesiones de fotografía, los resultados finales a veces no son los esperados debido a diversos factores, como cambios en la iluminación, reflejos inesperados o ajustes incorrectos en la cámara.

La ventaja de la fotografía digital es que estos problemas pueden corregirse en la postproducción.

El proceso de postproducción comienza con la visualización de las fotografías en otro dispositivo, como una computadora, seguido de la selección de las mejores imágenes y, finalmente, la edición.

CÓMO EDITAR LAS FOTOS

Ya seas un diseñador profesional o un usuario que solo quieres mejorar tus fotos personales tienes que aprender a editarlas con unos simples trucos:

RECORTA LAS FOTOS.

Con el recorte se puede cambiar el tamaño de las fotos, tanto como se desea y lo permita el programa editor. Esta es la función más sencilla en la edición de fotografías.

Las partes indeseadas de las imágenes y fotos pueden eliminarse con la función de recorte, así como los bordes.

MEJORA LA LUZ.

La luz es el componente esencial que garantiza la calidad de la imagen porque le da un toque natural y espontáneo. Todas las tomas deben contar con la iluminación necesaria.

Se puede mejorar la luz con los moderadores especializados que ofrecen los programas editores de imágenes online, al gusto y necesidad del usuario.

AGREGA COLORES.

Para diseñar imágenes creativas y que cautiven deben ofrecer colores vivos y reales. Los colores y tonos deben ser mejorados si la fotografía lo necesita.

Incluso, se puede cambiar el color de las fotos a gusto del editor. Los colores son elementos importantes para atraer visualmente y mejorar el mensaje de la imagen.

INSERTA, EFECTOS ESPECIALES.

El atractivo de las imágenes mejora con los efectos especiales. Esta función es una de las más usadas por los editores gráficos. Además, al

público le gusta.

Se puede aprovechar la función que da un efecto de contraste a la imagen, agregar animaciones, emoticones y todo lo que necesite la foto.

Modifica el fondo.

Se puede eliminar el fondo, cambiarlo o modificar su color, aun cuando no sea la imagen principal. Esta es una de las funciones básicas de edición de fotografías.

El fondo también determina el atractivo de las fotografías. Por eso, es de vital importancia su diseño, color, tono y brillo aumenta la resolución.

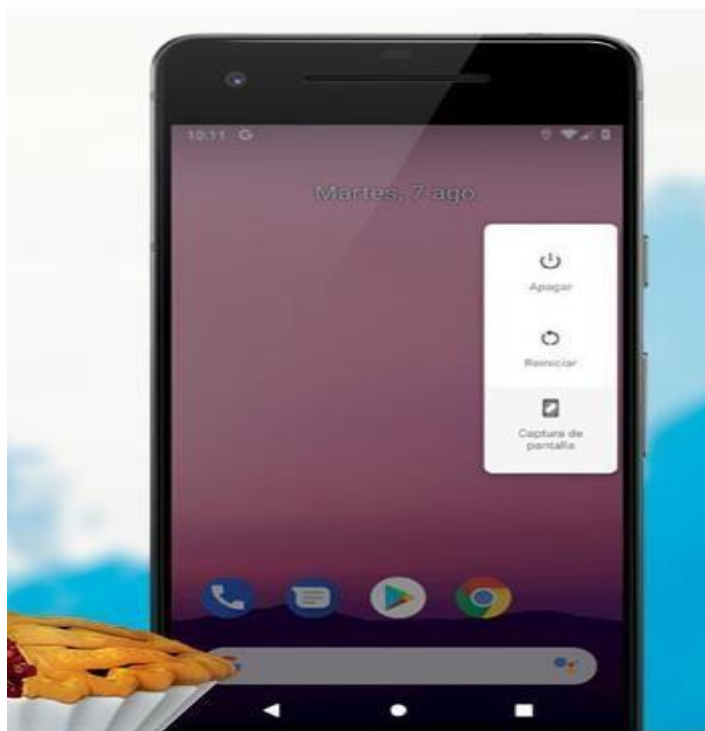
Las imágenes deben ser nítidas y claras. Es necesario que el público pueda apreciar cada uno de sus detalles para que sean cautivados. Esto es posible con el aumento de la resolución.

La resolución es otro de los elementos que toda foto debe garantizar. Este aspecto determina su calidad.

CÓMO HACER CAPTURAS DE PANTALLA Y EDITARLAS

hacemos una captura de pantalla el método para realizar capturas de pantalla no cambió en Android Pie, por lo que el atajo sigue siendo el mismo que antes: presionar simultáneamente el botón de encendido y el botón para bajar el volumen.

Sin embargo, también puedes mantener pulsado el botón de encendido durante un segundo hasta que aparezca el menú de apagado. Allí encontrarás la opción de "Captura de pantalla".



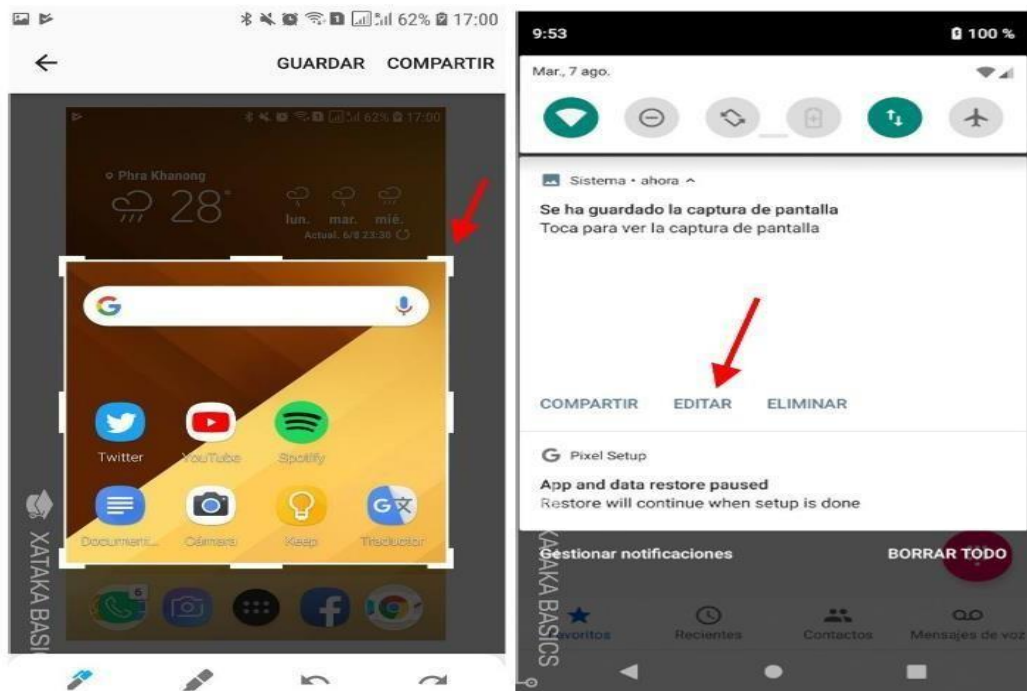
TOCA EN EDITAR

Después de tomar la captura de pantalla, generalmente se muestra un mensaje indicando que se ha realizado la captura y te dará la opción de compartir, editar o eliminar.

Si no tienes tiempo para seleccionar una opción, puedes deslizar hacia abajo la persiana de notificaciones y allí encontrarás el botón. Toca en "Editar" y, si se te pregunta, elige que deseas completar la acción.

RECORTA LA IMAGEN A TU ANTOJO

No es necesario presionar ningún botón para comenzar a recortar simplemente mueve los bordes de la imagen para el ajuste del recorte la parte que más oscura es la que va a quedar fuera del recorte, mientras que el resto se mantendrá dentro del área recortada.



2. DIBUJA ENCIMA

Finalmente, cuentas con dos herramientas para agregar anotaciones a la imagen. La primera es un marcador disponible en siete colores, perfecto para hacer garabatos, añadir flechas o resaltar elementos.

Justo al lado se localiza el subrayador, también disponible en siete colores, pero con la diferencia de que es levemente transparente, por lo que es más adecuado para el resaltado de texto.



Por último, posees dos herramientas para agregar anotaciones a la imagen.

La primera es un marcador disponible en siete colores, ideal para hacer garabatos, resaltar elementos o agregar flechas. Junto a él, está el subrayado, también disponible en los mismos siete colores, pero en este caso es ligeramente transparente, por lo que es más adecuado para resaltar texto.

Una vez que hayas terminado de editar tu captura de pantalla, verás dos opciones en la parte superior de la ventana. Toca "Guardar" para guardar la modificación en tu dispositivo móvil, o "Compartir" para enviarlo a alguien a través de una aplicación como WhatsApp.

ENVIAR IMAGEN POR WHATSAPP

Paso 1:

Abre la aplicación en tu dispositivo móvil.

Paso 2:

Selecciona el chat de la persona a la cual deseas enviarle la foto o el video.



Paso 3:

Ahora pulsa en el ícono **Compartir**, que tiene forma de clip, tendrás dos opciones para hacerlo:

- ▶ Si eliges **Cámara**, esta se activará para que tomes una fotografía. Pulsa sobre el **botón blanco** para hacerlo. Si quieres hacer un video, mantén ese botón presionado.
- ▶ Si por el contrario eliges la opción **Galería**, se abrirá el carrito de fotos de tu celular para que busques la imagen que deseas enviar. Pulsa sobre la **foto elegida**.





¡Así de rápido y fácil es compartir tus fotos y videos en WhatsApp!

Paso 4:

Verás una vista previa de la foto que vas a enviar. Puedes añadirle un emoticono, algún texto, dibujar o recortar la imagen.



Paso 5:

Una vez listo, presiona el botón **Enviar** para compartir el contenido. Lo reconocerás porque tiene el ícono de un avión de papel.

✨ Ahh.. ¡y tenemos un atajo! Al pulsar sobre el ícono de cámara que se encuentra en la parte inferior derecha de tu pantalla, se abrirá tu cámara, y a su vez, podrás elegir archivos de tu galería... ¡todo en uno! El proceso es el mismo, elige la foto o el video, añade una descripción y pulsa en **Enviar**.

EDICIÓN BÁSICA DE VIDEO

Usuarios compartir contenido de forma rápida y sencilla con sus amigos y familiares. En esta guía, le mostraremos cómo editar un video y enviarlo por WhatsApp paso a paso. Explicaremos cómo recortar, añadir efectos, añadir música y más.

Al final, le mostraremos cómo compartir el video editado con sus contactos de WhatsApp. Si está listo para aprender cómo editar un video y enviarlo por WhatsApp

CÓMO EDITAR UN VIDEO PARA ENVIARLO POR WHATSAPP:

PASO A PASO

¡Editar un video para enviarlo por WhatsApp es más fácil de lo que piensas! Sigue estos sencillos pasos para tener tu video listo para compartir con tus amigos y familiares.

Abre tu editor de video favorito. Si no tienes uno, hay muchas opciones gratuitas disponibles en línea.

Importa el video que deseas editar.

Corta el video para eliminar cualquier parte que no desees compartir.

Añade títulos, subtítulos, efectos de transición y música para darle un toque profesional.

Guarda el video en un formato compatible con WhatsApp.

Abre la aplicación de WhatsApp y selecciona el contacto al que deseas enviar el video.

Haz clic en el botón de «Adjuntar» y selecciona el video que acabas de editar.

¡Listo! Tu video está listo para ser compartido programas de edición de video para enviar por WhatsApp

ADOBE PREMIERE Rush: Esta es de las mejores opciones para editar tus videos para WhatsApp. Ofrece una gran variedad de herramientas de edición,

como ajustes de color, transiciones, efectos de audio y mucho más.

Filmora Go: Esta aplicación es perfecta para aquellos que quieren editar sus videos de manera rápida y sencilla. Ofrece una gran variedad de herramientas de edición, como ajustes de color, transiciones, efectos de audio y mucho más.

InShot: Esta aplicación es ideal para aquellos que quieren editar sus videos para WhatsApp de manera rápida y sencilla. Ofrece una gran variedad de herramientas de edición, como ajustes de color, transiciones, efectos de audio y mucho más.

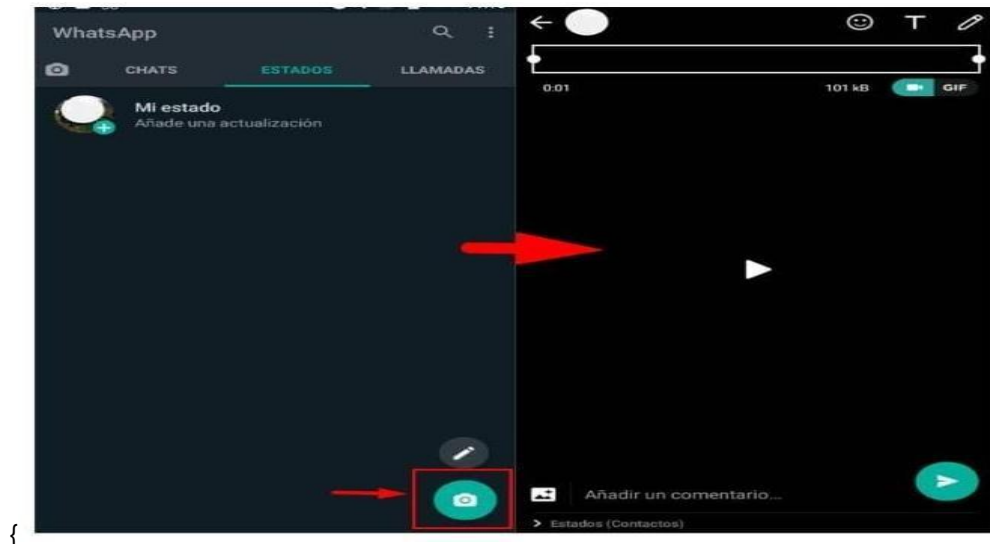
¡Esperamos que estas opciones te ayuden a editar tus videos para WhatsApp de la manera más sencilla y divertida!



PASOS PARA EDITAR UN VIDEO EN WHATSAPP

Abra la aplicación WhatsApp Haga clic en Estados **Toca el elemento de la cámara**, ubicado en la parte inferior izquierda Una vez allí, puede crear el video o seleccionar uno de la galería.

Sea cual sea su elección, una vez que el video esté listo para cargarse en el estado, **las alternativas de procesamiento se muestran en el área superior**



Puedes acortar el video, dejarlo como GIF, pegar stickers en videos de WhatsApp, emoji, textos.

Del mismo modo, aparece una línea con diferentes tonalidades. Puede hacer clic en cualquiera de estos colores para darle al video un efecto diferente.

Finalmente, haga clic en el botón enviar y su video aparecerá en modo WhatsApp.

En segundo lugar, **si quieres enviar el video a un chat**, debe repetir el mismo procedimiento. Pero a diferencia del anterior, debes adjuntar el archivo a una conversación y luego continuar con el proceso de edición.



SESIÓN 11

¿COMO BUSCAR EN INTERNET?

Es un sistema informático que rastrea datos en diversos servidores a través de la web, utilizando los términos o palabras clave proporcionados por el usuario como referencia. Una cadena de búsqueda se forma al combinar dos o más términos utilizando conectores lógicos como AND, NOT u OR, según el lenguaje booleano. Cuanto más específica sea esta cadena de búsqueda, mejores serán los resultados obtenidos.

¿En qué plataformas de búsqueda puedo investigar?

La plataforma de búsqueda más popular es Google Scholar, también conocido como Google Académico, un buscador especializado en literatura académica o científica donde se pueden encontrar artículos de revistas, conferencias, libros y tesis. Los resultados de búsqueda en esta plataforma son seleccionados y revisados en base a diversos criterios de calidad.



Cualquier idioma Buscar solo páginas en español

A hombros de gigantes

POPULARES:

Estas herramientas alcanzan su máximo rendimiento en Google.com, donde en mercados como el español puede llegar a captar hasta el 90% del total de búsquedas. Se destacan por indexar la web en búsqueda de contenidos, los cuales clasifican y posicionan en sus "Rankings" según una serie de parámetros contenidos en su algoritmo. Aquí algunos de ellos:

GOOGLE: Es un motor de búsqueda que ofrece resultados a nivel internacional, disponibles en español e inglés.



BING: Una herramienta que permite transformar la información en acción, agilizando y facilitando la transición desde la búsqueda hasta la realización de actividades específicas.



YAHOO!: La nueva experiencia de Yahoo! te brindará la oportunidad de hallar información y noticias que más te interesen.

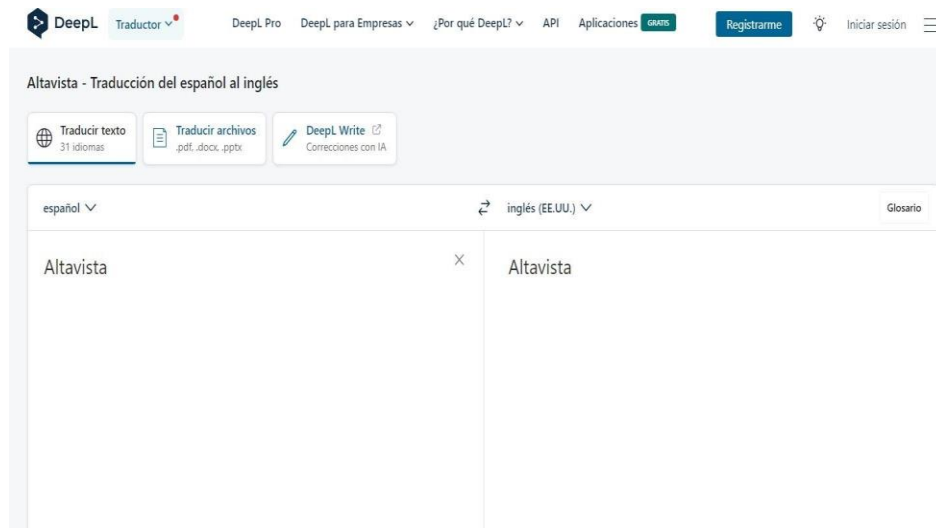


¡Buenas tardes!

Hoy es el 6 de noviembre.



ALTA VISTA: Es un motor de búsqueda disponible en inglés y español, propiedad de la empresa Overture Service Inc., la cual fue adquirida posteriormente por Yahoo!.



ASK: Esta página web fue lanzada el 16 de junio de 2011 y ofrece la posibilidad de realizar preguntas de forma anónima, dar "me gusta" a las respuestas y recibir preguntas de otros usuarios.



WIKIPEDIA: Se trata de una enciclopedia en línea, de acceso gratuito y abierto al público. Permite a los usuarios revisar, escribir y solicitar artículos sobre una amplia variedad de temas.



COMUNICACIÓN INTERACTIVA

La comunicación interactiva es un tipo de interacción en la que se establece un vínculo directo entre el emisor y el receptor, otorgando al receptor la capacidad de controlar el flujo de información según sus preferencias. La capacidad de toma de decisiones está influenciada por la estructura de la información transmitida a través del canal de comunicación.

Este modelo de comunicación se encuentra principalmente en línea. La interactividad entre emisor y receptor se logra mediante herramientas como chats, foros, juegos en línea, correos electrónicos y plataformas de redes sociales, entre otros.

Numerosas formas de comunicación que anteriormente se consideraban unidireccionales, como los libros y la televisión, se han transformado en interactivas con el avance de las computadoras, internet y los dispositivos digitales y móviles. Estas tecnologías colaborativas en desarrollo, también conocidas como nuevos medios, han incrementado rápidamente las oportunidades de comunicación interactiva a través de diferentes medios, disciplinas, culturas, clases sociales, ubicaciones

geográficas, entre otros.

¿Para qué sirve la comunicación interactiva?

EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE: permite un aprendizaje más dinámico en el que los estudiantes pueden participar, hacer preguntas y obtener respuestas en tiempo real. Promover un entorno en el que los estudiantes estén más comprometidos e involucrados en el material de aprendizaje.

NEGOCIOS Y TRABAJO: facilita la colaboración y la toma de decisiones en grupo, permitiendo el intercambio de ideas en tiempo real y la capacidad de resolver dudas conflictos al instante. Además, mejora las relaciones con los empleados y la comunicación entre los diferentes niveles de una organización.

ATENCIÓN AL CLIENTE: en el mundo empresarial, la comunicación interactiva permite a las empresas brindar un soporte más efectivo, resolviendo consultas y problemas de los clientes de manera oportuna y personalizada.

RELACIONES SOCIALES Y CULTURALES: promover un entendimiento más profundo entre las personas, ayudar a superar malentendidos y construir relaciones más sólidas y significativas. Además, promueve el intercambio cultural y el entendimiento mutuo.

PROMOCIÓN DE LA DEMOCRACIA Y LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA: en la esfera política y social, los medios interactivos pueden promover la democracia al facilitar el diálogo bidireccional entre los ciudadanos y las partes interesadas, creando espacios para el debate público y la participación ciudadana.

MÉDICO: en el ámbito médico, facilita mejores relaciones entre los profesionales médicos y los pacientes, permitiendo un intercambio de información más claro y eficaz, lo que puede mejorar el diagnóstico, el tratamiento y el seguimiento.

INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD: al permitir el libre flujo de ideas, la comunicación interactiva es esencial en procesos que requieren pensamiento creativo y resolución de problemas, porque las personas pueden unirse para construir ideas, innovar y alcanzar soluciones que no son posibles individualmente.

PAGINAS WEBS

Es un sitio en internet que contiene información y datos sobre un tema específico, al cual se puede acceder a través de un buscador en la red. Está publicada por una persona o empresa y puede incluir texto, imágenes, videos y otros elementos multimedia.

La web está dentro del **Word Wide Web (WWW) o red informática mundial**, la que tiene en él el sistema con todos los documentos de internet.

La página principal de un sitio web se conoce comúnmente como la página de inicio o Home. Por lo general, las personas que administran un sitio web proporcionan la URL de su página de inicio principal, que suele tener el formato `www.miweb.com`, para que los visitantes puedan acceder a ella y luego navegar por las demás páginas que conforman el sitio.

PARA QUÉ SIRVE UNA PÁGINA WEB

Existen numerosos motivos por los cuales es beneficioso tener una página web y estar presente en internet. A continuación, mencionaré los más significativos para que comprendas verdaderamente la utilidad y el propósito de tener un sitio web Contribuir **contactos** a tu proyecto personal o negocio Proporcionar **visibilidad** a tu proyecto, imagen de marca o branding **Vender más** mediante otro canal que no sea el offline.

Generar comunidad o captar emails para vender a través de email marketing Para **interactuar** con otros usuarios Posicionar la web y **ganar dinero** por internet.

Para circular determinados **contenidos o información** y generar **confianza**.

TIPOS E PAGINA WEBS

1. Institucionales o de negocio
2. Personales o portafolios
3. Micrositios
4. Blogs
5. Educativos
6. Comercio electrónico
7. Portales
8. Noticias o revista
9. Wiki o foros de comunidades
10. Redes sociales

SITIO INSTITUCIONAL O DE NEGOCIO

Incluso para un pequeño negocio o en sus inicios, tener un sitio web corporativo o institucional debería considerarse una de las importantes primeras inversiones. Hoy en día, seis de cada diez personas cuentan con acceso a internet, por lo que, si alguien escucha una recomendación sobre tu servicio o producto, es muy probable que busque tu sitio web para obtener más información sobre lo que ofreces.



SITIOS PERSONALES O PORTAFOLIOS

Los profesionales independientes también pueden crear y beneficiarse de sitios web personales que muestren su trabajo, colaboraciones y logros.

Estos sitios web personales, también conocidos como portafolios, ayudan a presentar el currículum vitae de una manera atractiva y fácil de entender, destacando todo el potencial de cada proyecto cuando sea posible. Micrositios.

Para algunos, los micrositios se encuentran a medio camino entre una landing page (una única página que proporciona un servicio u oferta a cambio de información, como un correo electrónico o datos de contacto) y un sitio web institucional o corporativo.

Un micrositio se enfoca en proporcionar información sobre una línea de productos o una campaña publicitaria, y en muchas ocasiones tiene una fecha de vencimiento.



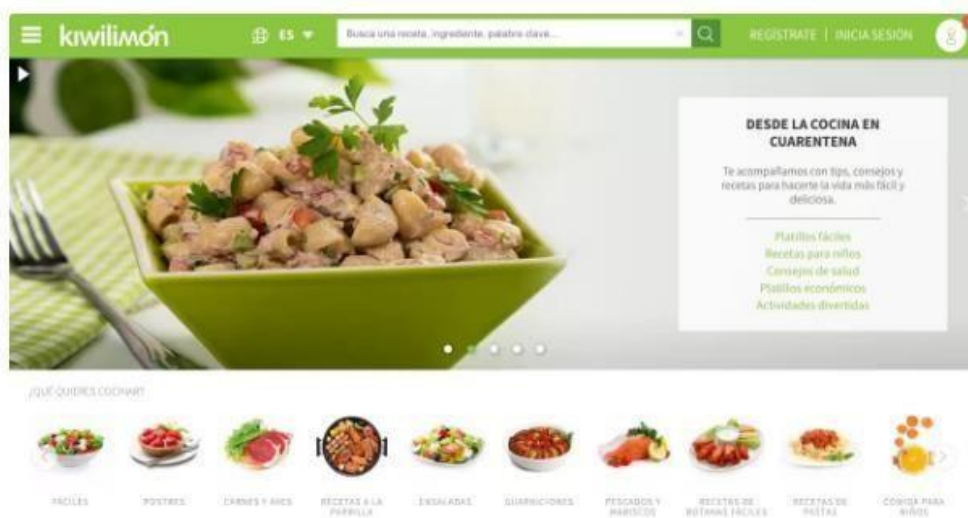
BLOGS

Los blogs en línea surgieron originalmente como la versión digital de los diarios o bitácoras. No están limitados a una marca o empresa en particular, aunque con la creciente importancia de la estrategia de contenido inbound, los blogs se han convertido en una parte fundamental de cualquier empresa que busque proporcionar valor añadido a sus clientes y prospectos.



SITIOS EDUCATIVOS

Estos sitios fueron desarrollados con el propósito de que sus visitantes puedan aprender algo nuevo, generalmente independiente de los intereses comerciales de una empresa o marca, aunque es posible que se establezcan alianzas que permitan su existencia.



SITIOS DE COMERCIO ELECTRÓNICO

Diseñados para facilitar compras en línea, los sitios web de comercio electrónico permiten que los negocios no dependan exclusivamente de tiendas físicas para realizar transacciones con los clientes. Solo en 2019, se registraron más de 4 mil millones de dólares en ventas a través de plataformas de comercio electrónico. Se estima que esta cifra aumentará a 6,54 mil millones de dólares para el próximo año, según los expertos.



PORTALES WEB

Los portales son un tipo de sitio web que recopila información de diversas fuentes y luego realiza una curaduría para adaptarse al tipo de consumidor que visita su contenido. Combinan artículos originales con aquellos disponibles para su publicación en otros sitios web, y pueden estar centrados en un tema específico o en varios temas



SITIOS DE NOTICIAS O REVISTA

Los medios de comunicación, independientemente de su plataforma original, disponen de sitios web de noticias que les permiten ampliar sus reportajes o dar actualizaciones en tiempo real mientras los eventos ocurren.

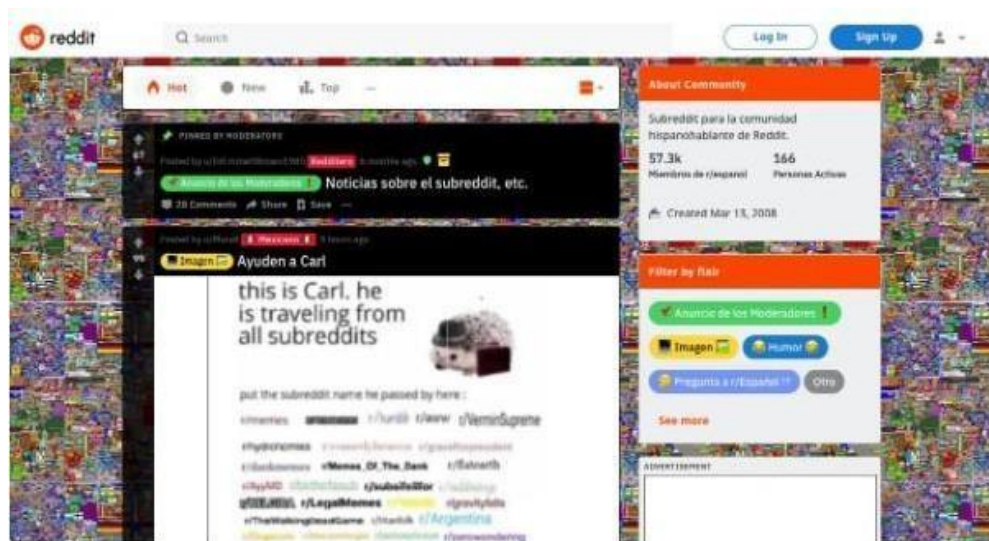
Las revistas, que suelen tener una periodicidad menos frecuente que los noticieros, aprovechan este formato para crear contenido que, de otro modo, no podría destacarse o no cabría en su edición impresa. Desde hace años existen noticieros y revistas que operan exclusivamente en internet, lo que les permite aprovechar de manera más natural las ventajas de estar en línea.



WIKI O FOROS DE COMUNIDADES

Si en algún momento deseas conectarte con profesionales de tu campo o discutir un problema relacionado con tu trabajo con colegas que aún desconoces, un foro de comunidad es el lugar ideal.

Del mismo modo, los wikis son una excelente opción para mejorar y compartir conocimientos, ya que se construyen de forma colaborativa se pueden actualizar en todo momento.



REDES SOCIALES

Los sitios web de redes sociales son plataformas que permiten a las personas compartir su propio contenido dentro de un marco definido por las características de la plataforma.

Algunas redes sociales dan prioridad a ciertos formatos de contenido, lo que atrae a diferentes tipos de usuarios.

¿QUÉ SON LAS REDES SOCIALES?

Por tradición, una red social se define como un grupo de personas que están conectadas entre sí mediante diversos vínculos, que pueden ser de naturaleza comercial, amistosa, laboral, familiar, entre otros...

Las redes sociales, tal como las conocemos, han permitido que grupos de personas se encuentren en un entorno virtual, creando sitios web

conformados por comunidades de individuos que comparten intereses o características en común.

Así es, en sus inicios, los sitios web solían ofrecer una comunicación unidireccional, con poca o ninguna interacción por parte de los usuarios.

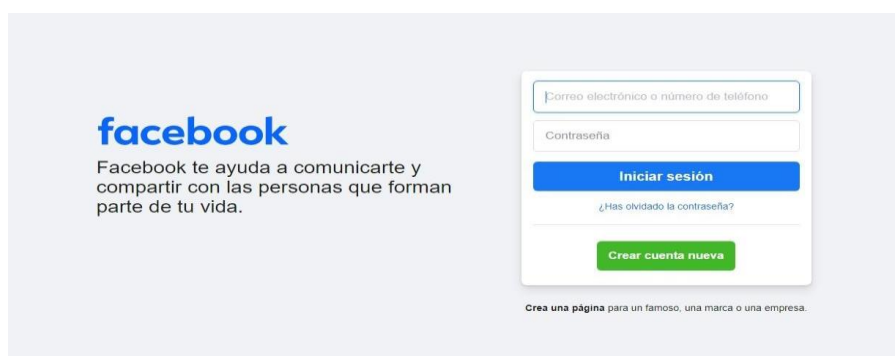
En la actualidad, las redes sociales ponen en primer plano a los usuarios y a las comunidades que estos forman.

DATOS SOBRE LAS REDES SOCIALES



FACEBOOK

Es una red social creada en 2004 con más de 2 mil millones de usuarios activos. Ofrece funciones gratuitas para subir fotos, publicaciones, videos o transmisiones en vivo. Además, permite la comunicación con otras personas y marcas, la creación de grupos eventos, la búsqueda de avisos clasificados y la creación de páginas públicas sobre temas específicos.



TWITTER

Se caracteriza por sus textos cortos y concisos: cada tweet no excede los 240 caracteres. Es el lugar ideal para mantenerse informado sobre lo que está sucediendo en tiempo real.

Según Alexa, una empresa de análisis de Internet, Twitter se encuentra entre los sitios web más visitados del mundo, ocupando el puesto número 8 en Estados Unidos y el número 13 en el resto del mundo.

¿CÓMO SE PUEDE APROVECHAR PARA POTENCIAR NUESTRA

¿MARCA? Teniendo en cuenta que **al menos el 47%** de los marketers coinciden en que Twitter es el mejor canal en redes sociales para generar y se puede optar por cuentas, tweets o tendencias promocionadas.



INSTAGRAM

Con cerca de 800 millones de usuarios activos al mes, Instagram se ha convertido en una de las redes sociales más populares, especialmente entre las empresas.

¿Cuáles podrían ser las razones de esto? Una de ellas es que el contenido visual tiende a recibir más interacción que el escrito, como lo demuestra el hecho de que una de cada tres historias vistas en Instagram proviene de empresas.



YOUTUBE

Es una plataforma de contenido audiovisual donde los usuarios pueden ver, compartir, comentar y publicar videos.

Según cifras oficiales, YouTube cuenta con aproximadamente mil millones de usuarios, quienes consumen alrededor de mil millones de horas de contenido de video.



LINKEDIN

La red social líder en el ámbito laboral cuenta con más de 500 millones de usuarios y brinda oportunidades de conectarse con otros profesionales y buscar empleo.

Su interfaz permite crear conexiones, enviar mensajes privados y mostrar la experiencia laboral.



SESIÓN 12

ACTITUD ANTE EL RIESGO

Las oportunidades que ofrece Internet para simplificar muchas actividades y promover el desarrollo personal de los usuarios son innegables, pero también conlleva riesgos.



adecuada atención por parte de los adultos les deja aún más vía libre para acceder sin control a Internet. Si el ordenador o la tableta no dispone de filtros que limiten el acceso a las páginas inadecuadas, de forma accidental o buscando nuevos amigos y estímulos se irán encontrando allí con toda clase de contenidos, servicios y personas, no siempre fiables ni convenientes para todas las edades. Y lo que empieza por curiosidad puede acabar en una adicción ya que los niños y los adolescentes son fácilmente deducibles. Por desgracia hay muchos adultos que no son conscientes de estos peligros, que ya se daban en parte con la televisión y los videojuegos y que ahora se multiplican en Internet, cada vez más omnipresente y accesible a todos en las casas, escuelas, cibercafés, smartphones...

Todas las funciones de Internet, como la navegación por páginas web, la

publicación de web logs y sitios web, el correo electrónico, la mensajería instantánea, los foros, los chats, las transacciones comerciales en línea, los entornos de ocio, entre otros, pueden implicar algún riesgo, similar a las actividades que realizamos en el mundo físico.

En el caso de Internet, los riesgos destacados incluyen:

Relacionados con la información.

- Acceso a información falsa y poco confiable.
- Divagación y desperdicio de tiempo.
- Acceso a información peligrosa, inmoral o ilegal, la violencia, como la pornografía infantil, el racismo o el terrorismo.
- Relacionados con las actividades económicas.
- Compras influenciadas por publicidad agresiva.
- Estafas.
- Robos.

Compras realizadas por menores sin el consentimiento de sus padres.

Delitos cometidos por infringir los derechos de propiedad intelectual.

Cargos excesivos en la factura telefónica.

Participación en actividades comerciales que violan la ley.

¿CUÁLES SON LOS MÉTODOS PARA ROBAR TU IDENTIDAD EN INTERNET?

Los métodos con los cuales roban tu identidad con acceso a internet son todos los que requieren que el usuario use aplicación alguna en internet o brinde acceso a un correo electrónico.

Los métodos para robar tu identidad en internet son:

SPAM. Es un mensaje de correo electrónico que se envía a un gran número de destinatarios y generalmente no es solicitado por los usuarios. Suele contener información engañosa, comúnmente de naturaleza publicitaria.

SPIM. Es un tipo específico de spam en el que se envían mensajes

instantáneos a teléfonos celulares. Estos mensajes pueden contener software espía, registradores de pulsaciones, virus, enlaces a sitios de phishing, invitaciones a servicios o promociones falsas.

El objetivo principal es tomar el control de la lista de contactos del usuario para suplantar su identidad.

REGISTRADORES DE PULSACIONES. Es una forma de *software* espía que guarda los caracteres que fueron pulsados cuando un usuario navega en la web, visita sitios de comercio electrónico o en la banca electrónica.

PHISHING O SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD. Proviene de "fishing" (pesca) y lo cual hace referencia a "pescar" usuarios. Los atacantes, conocidos como phishers, se hacen pasar por empresas legítimas con el objetivo de conseguir información confidencial de los usuarios. Utilizan spam, correos electrónicos, sitios web falsos y mensajes instantáneos para llevar a cabo sus ataques.

PHARMING. es una técnica utilizada para redirigir a los usuarios que navegan en páginas web a un sitio diseñado para robar su información. A diferencia del phishing, el pharming está programado para atacar directamente el equipo de la víctima y redireccionar su navegación a servidores fraudulentos que imitan el aspecto del sitio al que intenta acceder el usuario.

SEGURIDAD INFOMATICA

PARA PROTEGER TUS CUENTAS Y DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS:

No uses computadoras en lugares públicos para dar acceso a información personal. Si lo haces, evita realizar operaciones de la banca en línea.



Después de usar el navegador, asegúrate de borrar los datos. Elimina el historial de navegación y descargas, contraseñas, cookies, los datos de formularios almacenados licencias de contenido.

Protege tus dispositivos con un antivirus y con contraseñas seguras. No las compartas con terceros



Evita almacenar datos personales e información importante en un dispositivo móvil para evitar que alguien los use si lo pierdes.

EN REDES SOCIALES:

Es recomendable utilizar contraseñas y nombres de usuario diferentes para cada sitio o servicio en línea que utilices.

Antes de crear una cuenta, es importante que leas detenidamente las políticas de privacidad del servicio para comprender cómo se utilizarán tus datos personales.

Ajusta la configuración de privacidad de tus redes sociales y no aceptes solicitudes de amistad a menos que estés seguro de conocer a la persona que las envía.

Reflexiona antes de publicar información personal en línea.

Evita compartir más información de la necesaria y configura niveles de privacidad adecuados entre tus contactos en las redes sociales.

Al navegar en internet:

Sé cauteloso con la información que compartes en línea.

Antes de proporcionar información en línea, revisa las políticas de privacidad de los sitios web que visitas para comprender cómo se utilizará tu información.

Evita hacer clic en enlaces que descarguen archivos y cierra las ventanas emergentes que aparezcan mientras navegas por internet.

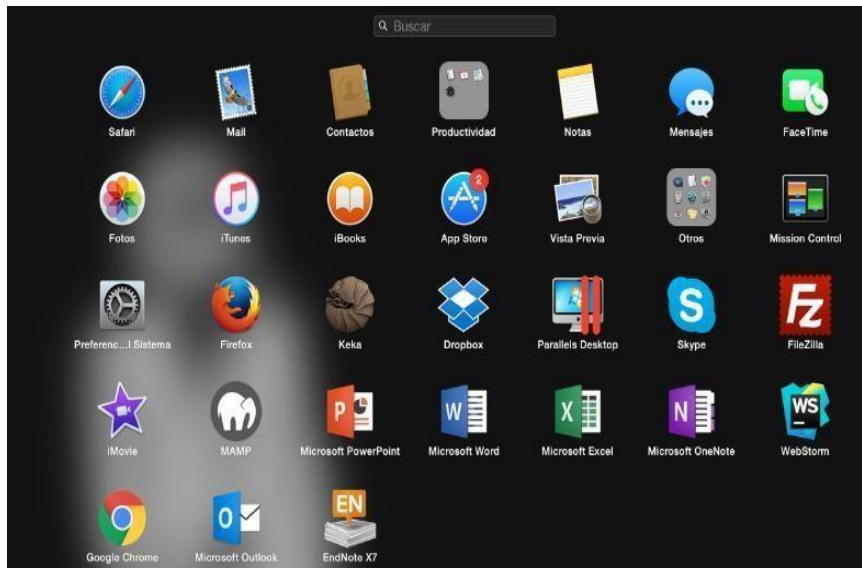
No abras archivos adjuntos de correos electrónicos que provengan de remitentes desconocidos.

Asegúrate de instalar paquetes de seguridad en tu computadora para protegerte contra amenazas tecnológicas y mantén estos programas actualizados.

PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad	Conceptos básicos, sistemas de Windows internet explore	Nro.:	01
Fecha:	02/09/22 al 02/09/22		
Duración	1 día	Integrantes:	Investigador
Descripción:			
<p>La actividad consiste en analizar, los conceptos básicos de la computación y entender de cómo está avanzando la tecnología en el manejo de vastos conocimientos e información en esta era de crecimiento tecnológico. Es crucial contar con una herramienta que permita gestionar la información de manera eficiente y flexible, y esa herramienta es la computadora. Las computadoras están equipadas con una variedad de herramientas que permiten realizar diversas acciones, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceptos de la computación - Entrada proceso y salida - Evolución del sistema operativo - Software y hardware 			

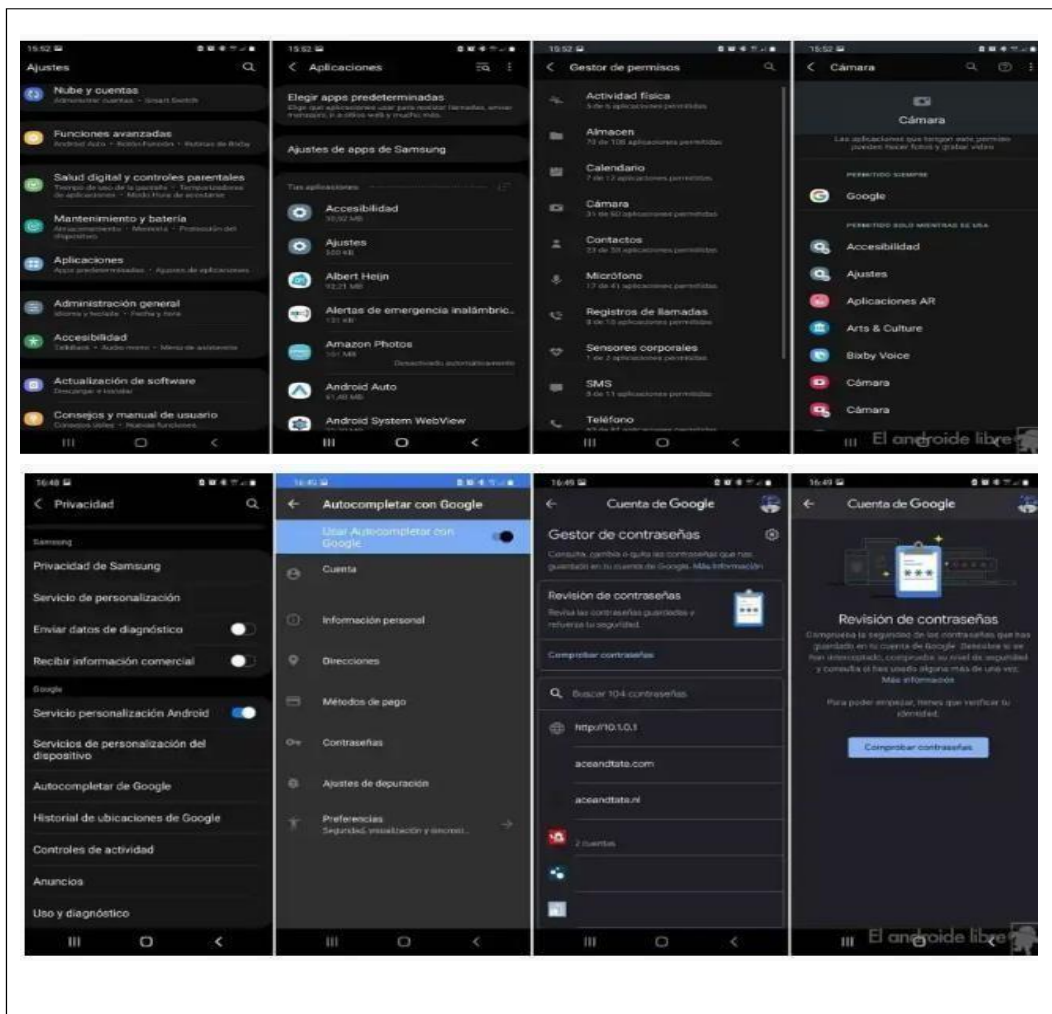
- Internet
- Tipos de conexiones
- Evolución de Windows



ASÍ HA CAMBIADO WINDOWS

	<p>Windows 1.0 1985 Esta es la primera versión. No era un sistema operativo pero buscaba competir con Apple</p>		<p>Windows 11 2021 Nuevo menú de inicio, simplificación de la plataforma y mejoras de rendimiento y multitarea</p>
	<p>Windows 3.x 1990 Se trataba más de una interfaz gráfica por encima de DOS. Implementó iconos</p>		<p>Windows 10 2014 Volvió el diseño clásico, se integró Xbox One, Cortana y Windows Hello, entre otras funciones</p>
	<p>Windows 95 1995 Una de las más recordadas. Introdujo soporte para aplicaciones nativas de 32 bits</p>		<p>Windows 8 2012 Eliminó el menú de inicio e implementó un formato de tablet</p>
	<p>Windows 98 1998 Incluyó soporte para USB, Internet Explorer 5 y conexión compartida de Internet a través de NAT</p>		<p>Windows 7 2009 Incluyó mejoras en el reconocimiento de escritura a mano, soporte para discos duros virtuales y mejor procesamiento gráfico</p>
	<p>Windows XP 2001 Trajo el Explorador de Windows, paneles de tareas y la opción de ver fotos como presentación de diapositivas</p>		<p>Windows Vista 2007 Primero en permitir la grabación y visualización de música, imágenes, videos y televisión grabada</p>

Actividad	Microsoft Word y Excel, acceso seguro y permiso contraseña, seguridad en el móvil	Nro.:	02
Fecha:	05/09/22 al 05/09/22		
Duración	1 día	Integrantes	Investigador
Descripción:			
<p>Las herramientas del office son muy importantes para realizar cualesquiera tipos de documentos y por la seguridad de guardar bien los archivos de utiliza en la nube así ya no hay mayor riesgo de perder los datos muy importantes, así podamos verlos en los teléfonos móviles sin perder la información y facilitarnos el uso a utilizar.</p>			




Actividad	Medios extraíbles, conexiones a internet		Nro.:	03
Fecha:	07/09/22 al 07/09/22			
Duración	1 días	Integrantes:	Investigador	
Descripción:				
En esta parte se muestra los medios extraíbles las herramientas que se usan para guardar los archivos ya sean de varios tipos de Harvard y trasladarlo en diferentes lugares.				

- USB
- CDs

Las conexiones de internet por wifi son muy importantes en un centro de trabajo ya sean privada o pública ya que por ellos seguimos en comunicación a larga distancia

TARJETAS DE MEMORIA



Actividad	Redes sociales, ingeniería social, ataques de phishing y secuestro de datos, teletrabajo y su riesgo.	Nro.:	04
Fecha:	09/09/22 al 09/09/22		
Duración	1 días	Integrantes:	Investigador
Descripción :			
<p>En esta fase se empieza a compartir los links en las redes sociales nuestras historias, noticias loque sucede día a día también podemos elegir y conseguir a los amigos lejanos ver fotos y videos lo que se publican, los tipos de redes sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook - Tik tok - WhatsApp - Instagram - Youtube <p>Las redes sociales se utilizan para compartir loque uno desea hacerlo y no dejarse manipular por otras personas lo que ellos quieran compartir y descargar aplicativo demás intencionados y secuestrar nuestros datos estos tipos de ataques son:</p> <p>Phishing Ransomw are</p>			
			



Actividad	Acciones básicas, manejo de ordenador	Nro.	05
Fecha:	12/09/22 al 12/09/22		
Duración	1 días	Integrantes	Investigador
Descripción:			
<p>Se procede con el proceso de la capacitación realizado en los talleres de cada sesión en su debido tiempo, en esta sesión toca el manejo de los periféricos de las entradas y salidas y los dispositivos de almacenamientos, apuntador.</p> <p>Manejo del ordenador de la CPU y sus herramientas, aplicativos buscadores.</p>			



Dispositivo Apuntador



LOS PERIFERICOS DE ENTRADA

Ratón (mouse)

Teclado

Scanner

Micrófono

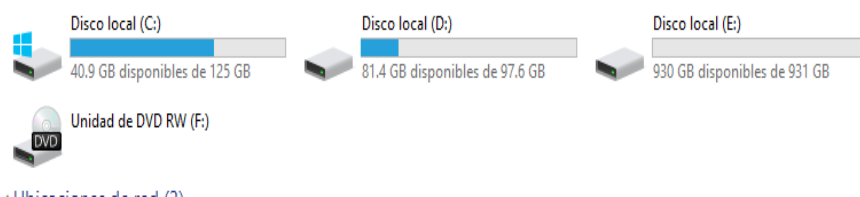
Cámara Webcam

LOS PERIFERICOS DE SALIDA

Monitor

Impresora

Dispositivos y unidades (4)



Cómo buscar un programa en la computadora.

Actividad	Manejo de móviles de cámaras fotos y videos, acciones básicas.	Nro.:	06
Fecha:	14/09/22 al 14/09/22		
Duración	1 días	Integrantes	Investigador
Descripción:			
<p>En la actualidad, muchas personas que poseen dispositivos móviles suelen utilizar varias aplicaciones con regularidad. Estas aplicaciones se utilizan para una variedad de propósitos, como consultar el clima, leer noticias, jugar o ver contenido multimedia. Algunas de estas aplicaciones, como WhatsApp, Spotify, YouTube, Facebook o Instagram, se han integrado en nuestra rutina diaria y se utilizan con frecuencia.</p>			

Hoy en día existe dos sistemas operativos que son

Android: sistema operativo de Google.

IOS: sistema operativo de Apple.

En este taller se realizaron pruebas con dos teléfonos móviles para así ver la diferencia que tiene cada celular, en las llamadas en los videos y en las fotos son iguales la diferencia es en sus capacidades de alta gama cada teléfono tiene sus propias aplicaciones como por ejemplo en las descargas en los Android se usa PLAY STORE y en los iPhone se usa el APP STORE de uso en donde cada año que pasa es para renovar.

¿Cómo utilizar el teléfono móvil personal y cómo es?

- » Iconos con mayor significancia.
- » Apariencia externa del teléfono.
- » Iconos en la pantalla.
- » Pantallas del teléfono.
- » Encendido y apagado el teléfono.
- » Realización de una llamada.
- » Agregar nuevos números a la agenda.
- » Suprimido de un contacto.

Actividad	Acciones Básicas, Navegaciones Por Internet	Nro.:	07
Fecha:	16/09/2002		
Duración	1 día	Integrantes :	Investigador
Descripción:			
<p>Una computadora, también conocida como computador u ordenador, es un dispositivo electrónico digital capaz de procesar comandos basados en la información suministrada y devolver resultados al usuario a través de sus dispositivos de salida. Es una herramienta fundamental en el ámbito laboral y de comunicaciones.</p> <p>Las computadoras están compuestas por un sistema informático complejo que consta de dos conjuntos principales de elementos:</p> <p>El hardware comprende los componentes físicos y tangibles del sistema, que incluyen sus dispositivos periféricos, tarjetas de procesamiento y microchips.</p> <p>El software engloba los aspectos intangibles y virtuales del sistema, tales como las aplicaciones, los comandos y el sistema operativo.</p> <p>Funciones: Las funciones básicas de una computadora se resumen como está a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facilitar el almacenamiento de datos y su recuperación eficiente. - Procesar grandes volúmenes de información de manera efectiva. - Organizar y estructurar la información de manera sistemática. - Permitir la comunicación remota con otros sistemas o usuarios. - Realizar operaciones de manera autónoma y simular comportamientos inteligentes. <p>En el taller se capacito el manejo de las funciones básicas como el manejo de la CPU y sus herramientas y el internet que tipo de navegación es seguro para navegar.</p>			

ICONOS MÁS IMPORTANTES



APAGAR/ENCENDER



BLOQUEAR: Si vemos este icono significa que hay algo bloqueado y necesitamos un código de desbloqueo



DESbloQUEAR: Si aparece este icono sabremos que lo estaba bloqueado ya no lo está



BATERÍA: Nos indica el nivel de batería que tiene nuestro móvil



SIN



BATERIA: Este símbolo indica que nos hemos quedado sin batería



WIFI: Nos indica si estamos conectados a la WIFI.



COBERTURA: Según la cantidad de rayas que tenga el dibujo tendremos mayor o menor cobertura para hacer llamadas



DATOS MÓVILES: Los datos móviles nos permiten funcionar con nuestro teléfono cuando no tenemos WIFI. Cuando aparece este icono es porque estamos haciendo uso de ellos.



LLAMAR O RESPONDER UNA LLAMADA

Actividad	Procesador de Texto, hoja de calculo	Nro.:	08
Fecha:	19/09/22		
Duración	1 día	Integrantes:	Investigador
Descripción:			
<p>Se realizo en el auditorio un taller y se practicó con los nombrados de la DRTPE donde cada nombrado realizó una práctica de Word, Excel de las herramientas del office de cómo es su funcionamiento.</p> <p>Se realizaron diferentes prácticas de cómo crear unas tablas, sumatorias y también de como guardar en la nube así los archivos están más protegidos y seguros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Microsoft Word - Google Docs. - Libre office Write 			

Actividad	Presentación multimedia publicaciones digitales	Nro.:	09
Fecha:	21/09/22		
Duración	1 día	Integrantes:	Investigador
Descripción:			
<p>son archivos multimedia que contienen información en formato de video, imagen, animaciones, texto, gif, audio, etc. Se trata de un recurso de carácter didáctico que se utiliza para explicar, describir o exponer un asunto En términos generales, una presentación digital puede crearse con la ayuda de software especializados a los que hay que agregar la información deseada. Una vez que se ha creado el archivo, se guarda y está listo para su uso, bien sea para ser enviado por correo, para que se ejecute en un dispositivo electrónico personal o para ser proyectado en una pantalla Este tipo de archivos suelen ser utilizados como complemento de una presentación oral, como una clase, exposición o conferencia. Además, el auge de la educación online y el teletrabajo ha hecho que las presentaciones digitales se conviertan en el recurso principal para difundir y compartir información de interés para un grupo.</p>			



Actividad	Base de datos, edición básica de imágenes, video	Nro.:	10
Fecha:	23/09/22		
Duración	1 día	Integrantes :	Investigador
<p>Descripción: Una base de datos es una recopilación de datos sistemática y almacenada electrónicamente. Puede contener cualquier tipo de datos, incluidos palabras, números, imágenes, vídeos y archivos. Puede usar un software denominado sistema de administración de bases de datos (DBMS) para almacenar, recuperar y editar datos.</p> <p>La diferencia entre una base de datos y una hoja de cálculo</p> <p>Tanto las bases de datos como las hojas de cálculo (como Microsoft Excel) son modos cómodos de almacenar información. Las principales diferencias entre los dos son:</p> <p>Cómo son almacenados y manipulados los datos. Quién tiene acceso a los datos. Cuántos datos se pueden almacenar.</p> <p>Las hojas de cálculo fueron inicialmente concebidas para ser utilizadas por un único usuario, y sus características reflejan este propósito. Son ideales para un usuario individual o un pequeño grupo de usuarios que no necesitan manipular datos muy complicados. Por otro lado, las bases de datos están diseñadas para manejar grandes cantidades de información organizada, a veces en cantidades enormes. Permiten que múltiples usuarios accedan y consulten los datos de manera rápida y segura al mismo tiempo, utilizando una lógica y un lenguaje bastante complejos.</p> <p>La edición de vídeo es un proceso mediante el cual un editor crea un trabajo audiovisual o visual combinando y manipulando diferentes medios, como archivos de vídeo, gráficos, animaciones o fotografías.</p> <p>Las técnicas de edición de vídeo son las herramientas y métodos utilizados por los editores de vídeo para seleccionar y combinar material de audio y vídeo para crear una historia o mensaje final. Algunas de las técnicas de edición de vídeo más comunes incluyen:</p>			

Actividad	Búsqueda de Información, comunicación interactiva, página web y redes sociales	Nro.:	11
Fecha:	11/05/21		
Duración	1 día	Integrantes:	Investigador
Descripción:			
<p>paparse en internet para conseguir información podría transportarte a sitios desconocidos y de poca fiabilidad. Esta es la razón por la que es preciso saber qué buscar y dónde hacerlo al efectuar los trabajos e investigaciones de la universidad. Por ejemplo,</p> <p>¿se puede confiar en Wikipedia? ¿es igual buscar en Google que en Google Académico?</p> <p>¿Qué es una base de datos y para qué se usa? Estas y otras interrogaciones más son respondidas en esta guía, la cual es muy útil en la vida universitaria. Para poder iniciar una exploración, se necesita tener una mentalidad reestructurada y tener la disposición de saber lo básico del tema que se investigará. A continuación, se te ofrecerá unas cuantas sugerencias.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familiarízate con el vocabulario específico del campo temático en el que se llevará cabo la investigación. - Habla con profesionales expertos, como tutores o profesores, para obtener información más exhaustiva. Ellos pueden sugerirte artículos relevantes, herramientas de búsqueda y palabras clave que mejorarán tu investigación. - Cuando busques información sobre una especie animal o vegetal, es recomendable utilizar su nombre científico en lugar del nombre común. - Es fundamental que tengas un dominio completo de los operadores de búsqueda. - Enfócate en la calidad de la información en lugar de la cantidad. - Cuando busques información, evita utilizar una sola palabra como criterio de búsqueda. En su lugar, emplea entre 3 y 4 palabras clave para obtener resultados más precisos. - Explora varias plataformas de búsqueda para obtener resultados más completos y diversos. - Asegúrate de que las publicaciones que utilices como referencia tengan menos de cinco años de antigüedad. - Amplía tu información complementando fuentes digitales con recursos no digitales, como libros físicos disponibles en la biblioteca. 			

Google Académico



Cualquier idioma Buscar solo páginas en español

A hombros de gigantes

yahoo!

¡Buenas tardes!

Hoy es el 6 de noviembre.





Actividad	Actitud ante el riesgo, seguridad informática	Nro.:	12
Fecha:	11/05/21		
Duración	1 día	Integrantes:	Investigador
Descripción:			
<p>La respuesta de los profesores en cuanto al uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en su ámbito instructivo, llega a ser una característica vital junta a otras tales como los medios y las competencias a disposición para llevar a efecto esta unificación.</p> <p>Las TIC son todas las tecnologías por medio de ellas se tiene acceso a datos, producción de materiales, guardado de archivos, inclusive brindan la comunicación entre personas que se encuentran a distancia lejana. El Internet, Smartphone o la Tablet son TIC's. Incluso los elementos más cotidianos tales como la radio, el teléfono fijo o la televisión. En la mayoría de las viviendas hay por lo menos dos tipos de TIC. Debido a que son parte de nuestro día a día y usanza.</p> <p>Los métodos con los cuales roban tu identidad con acceso a internet son todo lo que requiere que el usuario utilice cualquier app en internet o dé acceso a algún correo electrónico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spam ,SPim - Registradores de pulsaciones - Phishing o suplantación de identidad. Pharming 			

- Como poder Evita usar computadoras públicas para acceder a tu información personal. Si lo haces, evita realizar operaciones de la banca en línea.
- Protege tus dispositivos con un antivirus y con contraseñas seguras. No las compartas con terceros
- Evita almacenar datos personales e información importante en un dispositivo móvil para evitar que alguien los use si lo pierdes.

En redes sociales:

1. Usa diferentes nombres de usuario y contraseñas para diversos sitios.
2. Verifica leer las políticas de privacidad, antes de proceder con la creación de una cuenta.
3. Modifica las configuraciones de privacidad, sin admitir solicitud de amistad alguna sin encontrarlo seguro de saber quién la manda.
4. Ten en cuenta diversos factores antes de hacer pública cualquier información personal.
5. Solo comparte la información necesaria, al igual que configurar los niveles de privacidad entre los usuarios.

