

"Año de la Universalización de la Salud"

# INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

# **"JOSÉ ANTONIO ENCINAS" DE TUMBES**

# INFORME DE INVESTIGACIÓN

# TALLER DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA COMO HERRAMIENTA LABORAL PARA LAS PERSONAS CON HABILIDADES DIFERENTES EN LA PROVINCIA DE TUMBES.

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE PROFESOR EN LA ESPECIALIDAD DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

PRESENTADO POR:

# **DELGADO AVILA, JULIO ALEXANDER**

# ASESORA:

# MAG. ROXANA MARIBEL SERNA ZÁRATE

TUMBES – PERU 2020



"Año de la Universalización de la Salud"

# INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "JOSÉ ANTONIO ENCINAS" DE TUMBES

# INFORME DE INVESTIGACIÓN TÍTULO

# TALLER DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA COMO HERRAMIENTA LABORAL PARA LAS PERSONAS CON HABILIDADES DIFERENTES EN LA PROVINCIA DE TUMBES.

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE PROFESOR EN LA ESPECIALIDAD DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA JURADO CALIFICADOR

Prof. Gladys Esperanza Vega Diez PRESIDENTE

Mag. Renee Valladares Rivera

SECRETARIO

Mag. Tania Enith Rioja Fuentes

VOCAL

### DEDICATORIA

La presente investigación dedico con mucho amor y cariño a:

Dios por haberme permitido llegar hasta este punto, y concederme salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

Mis queridos padres, por su apoyo incondicional en todo momento, por sus consejos, sus valores, por su motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien.

Mi hijo, por ser mi motor y motivo para cada día seguir adelante superándome y alcanzando mis metas.

# AGRADECIMIENTO

A mi asesora Mag. Roxana Maribel Serna Zarate, por la orientación y ayuda que me brindó para la realización de este informe, fundamental para el éxito de esta investigación, por su apoyo y amistad, que me permitieron aprender mucho más en beneficio de mi formación profesional.

A todos mis maestros de formación académica que durante cinco años me enseñaron tanto en lo personal, profesional pedagógica y socio comunitario, impulsándome a seguir adelante.

A mi Alma Mater, el IESPP "José Antonio Encinas" de Tumbes, hoy acreditada y rumbo licenciamiento que me acogió en sus aulas donde me forme como profesional.

Al profesor Edgardo Carrillo Oyola, profesor del Centro de Recursos Tecnológicos de la I.E "Inmaculada Concepción", por su apoyo para que se concluya el trabajo iniciado.

### INDICE

CARATULA	i
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE	v
PRESENTACIÓN	vi
INTRODUCCIÓN	vii

# CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Formulación del problema	10
1.2.	Objetivos	11
	1.2.1. Objetivo general	11
	1.2.2. Objetivos específicos	11
1.3.	Justificación del Estudio	12
1.4.	Limitaciones del Estudio	12

# **CAPÍTULO II**

### MARCO DE REFERENCIA DEL PROBLEMA

2.1.	Antecedentes del estudio	14
2.2.	Bases Teórico – Científicas	17
2.3.	Determinación de Términos Básicos	25
2.4.	Hipótesis	29
	2.4.1. Variables	29
	2.4.2. Indicadores	30
2.5.	Aplicación Metodológica	30
	2.5.1. Tipo de investigación	30

2.5.2. Población y muestra	23
2.5.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	23
2.5.4. Procesamiento y análisis de datos	23

# CAPÍTULO III

# DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA

3.1. F	3.1. Resultados de la Investigación			
•	Conclusiones	39		
•	Sugerencias	40		
•	Bibliografía	41		
•	Anexos	44		

### PRESENTACIÓN

La presente investigación pretende dar una nueva herramienta informática, de acuerdo con sus capacidades, que contribuya a un estándar de vida adecuado, es uno de los derechos humanos de las personas con habilidades diferentes. Los gobiernos amparan sus políticas sociales a favor de este importante sector de la población en una expresa normatividad como es, la Declaración Universal de los Derechos Humanos, Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos, Convención de los Derechos del Niño y la Convención de la Organización Internacional del Trabajo concerniente a la Rehabilitación Vocacional y Empleo para las personas discapacitadas (Convención 159).

En tal sentido, se ha creído conveniente incursionar con el taller de computación e informática y proponerlo como una alternativa de práctica laboral que permita a la población con habilidades diferentes, optar por el aprendizaje de alguna de estas opciones a efectos que ejerza el derecho de aprender alguna actividad y lo posicione en el mundo laboral.

Así mismo, conocedor de que la educación inclusiva en el sistema educativo peruano significa el cambio de paradigma sobre la base de la concepción de los derechos humanos, que permite superar el modelo de la homogeneidad que durante décadas ha reproducido la exclusión de la población vulnerable por condiciones sociales, culturales, étnicas, lingüísticas, físicas, sensoriales e intelectuales, considero que mi estudio

7

se inserta como una propuesta que da posibilidades de respuestas a que estas personas continúen con el desarrollo de su vida, de una manera útil, armoniosa y emprendedora.

El Autor.

### INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación está orientado a capacitar a las personas con habilidades diferentes a partir de un taller de Computación e Informática que les sirva como herramienta laboral para su bienestar y desarrollo de capacidades tecnológicas.

Este taller se realizó en el laboratorio de cómputo de la Institución Educativa "Inmaculada Concepción" de Tumbes en el turno de la tarde, con el apoyo del docente encargado del laboratorio de cómputo.

### **CAPÍTULO I**

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según la Organización Mundial de la Salud entre el 10% y 15% de la población mundial tiene discapacidad, en el Perú esta población con discapacidades diferentes alcanza un alto porcentaje, pues, en el Día Internacional de las Personas con Discapacidad, el Instituto Nacional de Estadística e Informática, dio a conocer que en nuestro país el 5,2% de la población (1 millón 575 mil personas) presenta algún tipo de discapacidad. El Censo de Tumbes 2012 precisa que 10.5% tiene algún nivel de discapacidad, y el estudio Biopsicosocial en la provincia tumbesina de Contralmirante Villar refiere que solo el 5.4% de sus pobladores tiene discapacidad.

Es preocupante la situación cuando, en "Tumbes Accesible" se hacen los denodados esfuerzos para cubrir la brecha de atención multisectorial de todo este sector vulnerable, apreciamos que la situación casi poco o nada cambia, y es más aparentemente a un sector escolarizado de esta población se les ve asistiendo a estudiar a las instituciones de educación especial, o como alumnos de aulas inclusivas, no se aprecia el mejoramiento en la calidad de sus aprendizajes y específicamente en opciones laborales porque no existen los talleres debidamente adecuados o porque simplemente su asistencia es suficiente para la escuela. Es aquí cuando surge el problema que lo podemos plantear de la siguiente manera:

### 1.1. Formulación del problema

¿En qué medida el taller de computación e informática es una herramienta laboral para las personas con habilidades diferentes en la Provincia de Tumbes?

### 1.2. Objetivos

### 1.2.1. Objetivo General

 Aplicar el taller de computación e informática como herramienta laboral para las personas con capacidades diferentes.

### 1.2.2. Objetivos Específicos

- Diseñar el taller de computación e informática para las personas con capacidades diferentes.
- Ejecutar el taller de computación e informática para las personas con capacidades diferentes.
- Evaluar antes y después de la aplicación del taller de computación e informática a las personas con capacidades diferentes.

### 1.3. Justificación del estudio

La importancia de esta propuesta de investigación radica en que la misma contribuirá a la formación de las personas con habilidades diferentes brindándoles una herramienta laboral con el taller de computación e informática en dos módulos: Taller de Ofimática y Taller de Ensamblaje y reparación de computadoras, para que estos tengan otra opción de inserción laboral en la sociedad.

### 1.4. Limitaciones del Estudio

Para el presente proyecto de investigación se han tenido una serie de limitantes que con la responsabilidad asumida se han podido solucionar, las más importantes limitantes fueron las siguientes:

- Lo relacionado a la situación económica que se ha tenido que afrontar para ejecutar el proyecto.
- Escasez de antecedentes de investigación del tema tratado en el marco regional, nacional e internacional.
- En cuanto a la bibliografía relacionada al tema investigado hubo dificultad de encontrar en el medio institucional, ya que la bibliografía que encontramos en nuestra biblioteca no se encuentra actualizada con las nuevas tecnologías de información y comunicación, por lo que tuve que recurrir a la bibliografía web.

### CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL

### 2.1. Antecedentes del estudio

No se ha encontrado estudios similares de la magnitud que se propone realizar en el presente trabajo a nivel local y regional. Se puede considerar que es un estudio inicial sobre un problema que acoge a la provincia de Tumbes y que es de gran relevancia para la población.

En nuestro país se sabe que solo dos de cada diez personas con discapacidad trabajan. Según el especialista Jorge Rodríguez Lava, docente de la Escuela de Postgrado de la Universidad Continental, ha investigado que una de las principales limitantes para una mejor empleabilidad de las personas con discapacidad es la baja calificación laboral de muchos de ellos, de ahí la baja accesibilidad al desempeño laboral de estas personas.

Además, que la actual normativa obliga a las entidades estatales a contratar no menos del 5% de la totalidad de su personal, mientras los empleadores privados que tengan más de cincuenta trabajadores deben hacerlo en una proporción no menor al 3%, tal como lo señala la Ley General de la Persona con Discapacidad.

Respecto al caso de las instituciones públicas, las cifras del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) reflejan que, en el 2012, el 1.5% de servidores públicos, es decir solo 21,000, eran personas con algún tipo de discapacidad.

13

De ello se deduce que para completar la cuota del 5% exigida por ley se necesitaría emplear a aproximadamente 49,000 personas con discapacidad adicionales en las instituciones públicas.

### 2.2. Bases teórico – científicas

### Nuevo marco legal.

El Ministerio de Educación, de acuerdo a la Constitución Política del Perú, la Ley Nº 28044, Ley General de Educación, sus modificatorias, reglamentos y el Decreto Ley Nº 25762, Ley Orgánica del Ministerio de Educación, a través de la Dirección General de Educación Básica Especial, órgano responsable de la atención de las personas con discapacidad, asume la responsabilidad de proponer los cambios que el sistema educativo requiere para lograr una educación de calidad con equidad para estas personas, en igualdad de condiciones y oportunidades, con la participación de la familia y comunidad. Introducción 1 Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad - ONU 2006, ratificada por el Estado peruano a través del D. S. Nº 073-2007-RE y aprobada por el Congreso de la República mediante Resolución Legislativa Nº 29129 del 31-10-2007.

En la década del 90 se desarrolló el Proyecto de Integración de Niños con Necesidades Especiales a la Escuela Regular, con el asesoramiento de la UNESCO, incorporándose por primera vez los estudiantes con discapacidad a los colegios regulares. En este contexto se formuló la nueva Ley General de Educación, Ley N° 28044 promulgada en julio del 2003, en la que la educación inclusiva emerge como respuesta ante las culturas y prácticas tradicionales asociadas a un modelo clínico, rehabilitador, basado en la patología, para promover una comunidad y una escuela que acoja a todos los estudiantes, sustentada en el planteamiento de atención a la diversidad en que las instancias del sector a nivel nacional, regional, local y las instituciones educativas pueden atender al conjunto de estudiantes con todas sus diferencias y en cualquier circunstancia. Esta legislación educativa aborda el derecho a la educación de los estudiantes con discapacidad bajo una concepción de educación inclusiva, transversal al sistema educativo, explicitando entre otros principios la calidad y la equidad, y cuyos marcos orientadores fueron planteados en los reglamentos de los diferentes niveles, modalidades y formas educativas, detallándose aspectos fundamentales para proponer una respuesta educativa pertinente. Uno de los logros estratégicos en la atención educativa a la población escolar con discapacidad, talento y superdotación fue la creación de la Dirección Nacional de Educación Básica Especial (D.S. N° 006-2006-ED), que le dio rango y autonomía frente a la anterior estructura orgánica que la hacía dependiente de la Dirección Nacional de Educación Inicial y Primaria. Este cambio permitió el diseño de las políticas de la Educación Básica Especial, así como la formulación de planes, programas y proyectos con un enfoque inclusivo y transversal al sistema educativo, para su aplicación a nivel nacional, constituyéndose en un reto la articulación intersectorial en que todas las direcciones del sector se articulen para impulsar la educación inclusiva e intersectorial que brinde atención integral a este segmento de la población escolar, y a partir del 2008 se adquiere el rango de Dirección General. Asimismo, el MED expide

15

el D.S. 026-2003-ED que declara la "Década de la Educación Inclusiva 2003-2012", que establece se lleven a cabo planes, convenios, programas y proyectos que garanticen la ejecución de acciones que promuevan la educación inclusiva

### Del enfoque clínico al modelo social

Se concibe la educación como un proceso fundamental para el desarrollo, tanto del individuo como de la sociedad, es central el compromiso con la educación inclusiva. Esta visión implica que la educación no debe verse como el privilegio de unos pocos, sino como un derecho de todos, tal como lo establece la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948), que considera que la educación es un derecho humano básico, principio reafirmado en el artículo 28 de la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas (1989).

En la década de los 70 y 80 la atención a la población con discapacidad estaba centrada en el déficit, de modo tal que la causa del problema se encontraba en el sujeto, generando bajas expectativas frente a sus posibilidades educativas; asimismo, se les proveía un programa terapéutico o remedial y las clasificaciones se realizaban en función a los tipos y grados del déficit. Los profesionales especializados tenían la responsabilidad del diseño de programaciones específicas, lo que configuraba un currículum paralelo por tipo de discapacidad.

### CONADIS

Ha creado el Centro Educativo Técnico Productivo Inclusivo Alcides Salomón Zorrilla. Es un Modelo Pedagógico a ser replicado en otras regiones del país, integrador y formativo de enseñanza y aprendizaje laboral, tomando como eje a las personas con discapacidad y sus familiares. Al igual que el "Programa Piloto Tumbes Accesible" y el "Programa Presupuestal para la Inclusión Integral de las Personas con discapacidad", dicho centro educativo es la experiencia que fortalecen la política social que el Perú viene realizando. En dicho horizonte cabe destacar también la participación de las entidades de Cooperación Internacional como la OEA, PNUD, USAID y ONGs Internacionales.

### 2.3. Determinación de Términos Básicos

### Taller

Algunos autores tienen las siguientes definiciones al respecto:

### Melba Reyes

Define el taller como una realidad integradora compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico.

### Ander Egg.

Dice "En lo sustancial el taller es una modalidad pedagógica de aprender haciendo". En este sentido el taller se apoya en el principio de aprendizaje formulado por Frooebel en 1826: "Aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador, vigorizante que aprender simplemente por comunicación verbal de las ideas". El taller se organiza con un enfoque interdisciplinario y globalizador donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es un asistente técnico que ayuda a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más validas que las del mismo profesor.

### Computación e Informática

### Computador

La RAE define computador como "Máquina electrónica, analógica o digital, dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de la información, capaz de resolver problemas matemáticos y lógicos mediante la utilización automática de programas informáticos".

Desde otros puntos de vista definimos:

- La palabra computador proviene del latín "computare" que significa calcular.
- Es una máquina electrónica, capaza de resolver cálculos matemáticos y procesos lógicos.
- Los datos de entrada los procesa y los transforma en información.
- En algunos países se le conoce como ordenador.

### Computación:

La RAE define computación como cómputo y como segunda definición la relaciona con la palabra informática como un vocablo para la parte de América. Luego de analizar la definición que nos ofrece la RAE podemos decir que computación está relacionada con contar y calcular, pero también podemos decir que los términos computación e informática, son lo mismo.

### Informática:

La RAE define informática como "conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores". Analizando esta definición podemos decir que la

informática se refiere al proceso de datos que son transformados en información por medio del uso de un computador.

### El prefijo DIS

Una persona con discapacidad, en la versión de la OIT, es aquella cuyas posibilidades de poder reintegrarse y conservar un empleo adecuado, así como el progresar en el mismo, resulten considerablemente reducidas como consecuencia de una disminución física, sensorial, intelectual o mental debidamente reconocida.

### 2.4. Hipótesis:

**"Si** se aplican Talleres de Computación e Informática a las personas con habilidades diferentes, **entonces** tendrán una herramienta para desarrollarse en su ámbito laboral, Provincia de Tumbes, Región Tumbes".

### 2.4.1. Variables

Las Variables que formaron parte del estudio fueron las siguientes:

### Variable Independiente

Taller de Computación e Informática.

### Variable Dependiente

Herramienta para desarrollarse en su ámbito laboral.

### 2.5. Aplicación Metodológica

### 2.5.1. Tipo de investigación

La investigación que desarrollaremos será de tipo descriptiva – propositiva y se encuentra enmarcada en el enfoque de las investigaciones cualitativas, modalidad investigación acción.

М ← О

Donde M es la muestra del estudio y

O es la información relevante.

### 2.5.2. Población y muestra

El universo poblacional estará conformado por

todas las personas con habilidades diferentes de la región Tumbes. La muestra será la población que asistió al taller de computación e informática realizado en la Institución Educativa "Inmaculada Concepción" de Tumbes.

### 2.5.3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

La investigación propuesta por estar asociada a un estudio descriptivo aplicaremos el método de la investigación descriptiva, con la finalidad de conseguir la información deseada. Las principales técnicas a utilizar serán la observación y la encuesta con la cual describiremos el trabajo realizado en una realidad concreta.

- Para la observación directa, el instrumento principal a utilizar serán las anotaciones en las libretas de campo.
- Para la observación directa, utilizaremos la aplicación de una encuesta para estudiantes que asistan al taller.

### 2.5.4. Procesamiento y Análisis de Datos

Para el diseño del procesamiento emplearemos los lineamientos y conocimientos del método científico a través de los aportes de la investigación cuantitativa.

# **CAPÍTULO III**

# DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA

### 3.1. Resultados de la Investigación

La pregunta de investigación, así como los objetivos planteados guiaron en todo momento la realización del estudio y permitieron evaluar el desarrollo del mismo en cada una de las etapas, además de facilitar el análisis de cómo se desarrolló el proceso de enseñanza y aprendizaje.

# TALLER DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA PARA PERSONAS CON HABILIDADES DIFERENTES EN LA PROVINCIA DE TUMBES.

### Presentación

En este curso el beneficiario podrá utilizar eficientemente una computadora, desde principios básicos de Hardware y Software. El conocimiento del sistema operativo y el uso eficiente de los navegadores de Internet como el Explorer y el Firefox. Y También tomando en cuenta la creación de correos electrónicos.

### Objetivo

- Conocerá las aplicaciones de hardware de la computadora-
- Conocerá el modo de trabajo en el Entorno Operativo Windows.
- Se comunicará eficientemente en su entorno con cuentas de correos.
- Navegara en Internet a través de Explorer y Firefox.

### Dirigido a

• Personas con habilidades diferentes que tengan deseos de conocer nuevas aplicaciones en las Tics.

### Duración

4 meses

### Competencias adquiridas

Al terminar el curso los alumnos serán capaces de:

- Conocer y manejar las opciones que proporciona la informática en temas de Tics basado en el manejo de hardware y software.
- Adquirir el conocimiento propio y seguro en el uso de las herramientas apropiadas para el análisis y desarrollo a una necesidad.
- Poder ejercer actividades laborales que involucren el uso de la herramienta informática e Internet.

### CONTENIDO TEMATICO

### TEMARIO DE INFORMATICA

- 1. El hardware y el software de la PC
- 2. Sistema operativo Windows.
- Operaciones básicas: escritorio barra de tareas explorador de Windows.
- 4. Administración de archivos configuraciones básicas.
- 5. Mover archivos o carpetas manejo de papeleras de reciclaje.
- 6. Uso del reproductor multimedia.

### **TEMARIO DE INTERNET**

- 1. Conociendo el internet elementos de la ventana navegador.
- 2. Estructura y aspectos de una página web comandos de navegación.
- 3. Dominios de internet navegadores buscadores google.
- 4. Conociendo las páginas de enlace a correos electrónicos.
- 5. Creación de cuentas de correo.
- 6. Estructura y aspectos de cuentas de correo.

# **IV. CONCLUSIONES**

- Que la aplicación del taller de computación e informática como herramienta laboral para las personas con capacidades diferentes, se llevó a cabo en un ambiente amigable e interesante que despertó en los participantes mucho interés por aprender.
- El taller de computación e informática si ayudó a mejorar las capacidades tic, en informática y el manejo del internet en las personas con capacidades diferentes.

# V. SUGERENCIAS

- Proponer que en el Instituto Superior Pedagógico dentro de la programación de actividades de capacitación se hagan tallares para la comunidad tumbesina y que en ellos participen los alumnos de la especialidad de computación e informática como ayudantía para que afiancen su vocación de enseñar.
- Brindar capacitación a los docentes de las instituciones educativas en el uso de las tecnologías de la información comunicación, para que puedan aplicarlas con sus alumnos incluidos.
- A las instituciones educativas que repotencien /o renueven el aula de cómputo para que puedan brindar un mejor servicio a la comunidad.

-

# VI. BIBLIOGRAFÍA

- CASTELLS, M. (2001). La era de la información. 3ª ed. Madrid: Alianza Editorial.
- Movimiento de los Pueblos para la Educación de los Derechos Humanos Los Derechos Humanos de las Personas con Capacidades Distintas. http://www.pdhre.org/rights/disabled-sp.html
- 3. DIARIO GESTION https://gestion.pe/tendencias/managementempleo/peru-dos-diez-personas-discapacidad-109844
- SANCHEZ CARLOS REYES CARLOS 1977 Metodología y Diseños de Investigación Científica, Lima Perú.
- MINISTERIO DE LA MUJER Y POBLACIONES VULNERABLES. Perú Progreso para Todos., Cuaderno sobre Poblaciones Vulnerables N°2 – 3013.
- TUMBES ACCESIBLE, Modelo de Intervención para las Personas con Discapacidad.
- 7. BUCARAMANGA Vanguardia.com.

http://www.vanguardia.com/santander/bucaramanga/221287-personascon-discapacidad-visual-fabrican-las-escobas-de-la-emab

 COLE, M. y ENGESTRÖM, Y. (2001). Enfoque histórico-cultural de la cognición distribuida. En SALOMON (comp.) Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires: Amorrortu.

# ANEXOS

### **INFORMATICA**

### **CONCEPTOS BASICOS**

### 1. LA COMPUTADORA

Al transcurrir los años, la tecnología ha avanzado con una rapidez significativa, permitiendo que la computadora se convierta en una herramienta de apoyo que permite facilitar el trabajo en las oficinas, los centros de estudios y en el hogar.

### 1.1. DEFINICIÓN

Es un dispositivo electrónico que recibe, almacena, recupera, procesa y produce información a través de una combinación de máquina (Hardware) e instrucciones o programas (Software) instalados en la misma.

La computadora personal, también conocida como PC (por sus siglas en inglés: <u>Personal Computer</u>) es una máquina que puede hacer todo tipo de operaciones matemáticas y lógicas a alta velocidad. Las operaciones lógicas son aquellas en las que se espera elegir entre varias alternativas (según condiciones dadas) en vez de un resultado numérico. Esto hace que la podamos utilizar para realizar cálculos matemáticos, estadísticos y contables, procesar texto, disfrutar de juegos de video, diseñar gráficos, navegar en Internet, etc.

### **1.2. COMPONENTES DE UNA COMPUTADORA**

Las computadoras son máquinas y como tales son capaces de realizar las funciones que se le programen.

Para determinar las partes de una computadora, partimos de las funciones básicas que ésta puede realizar:

- Operaciones aritméticas entre dos datos.
- Comparación entre dos datos y su respectiva elección.
- Transferencia y memorización de datos.

De las mismas funciones se puede deducir el esquema de una computadora, que deberá contener dispositivos que hagan los siguientes procesos:

- 1. Aceptar datos del exterior.
- Efectuar las operaciones aritméticas, de comparación y su respectivo control.
- 3. Memorizar los datos.
- 4. Comunicar los resultados al usuario.



Esta figura nos muestra las partes básicas de una computadora. Como vemos una computadora es un sistema de cuatro componentes:

- La unidad de entrada.
- Las unidades de control y aritmética y lógica (CPU <u>C</u>entral
   <u>P</u>rocessing <u>U</u>nit o Unidad Central de Proceso).
- La unidad de memoria.
- La unidad de salida.

Estas unidades del sistema necesitan tres elementos:

La máquina, un sistema operativo y programa de aplicación.

### 2. HARDWARE

"Hard" en inglés significa duro. Es la parte física de la computadora, lo que se puede palpar o tocar. Está formado por un conjunto de dispositivos a través de los cuales se ingresa, procesa y se obtiene la información.

El hardware se clasifica en: periféricos (unidades de entrada, unidades de salida y unidades de entrada/salida) y la unidad de proceso.

<u>Unidades de entrada</u>: Son todos los dispositivos que sirven para ingresar datos a la computadora. Es decir, sirven para que la computadora reciba datos y "nos entienda".

Los dispositivos de entrada más usados son: teclado, mouse o ratón, lectora de CD/DVD, scanner, micrófono, cámara digital, cámara web, lápiz óptico, joystick, lectora de barras, entre otros.



<u>Unidad de proceso</u>: Es la caja, gabinete o case conteniendo al microprocesador o CPU. Es el "cerebro" de la computadora, en donde se procesan los datos ingresados, con la finalidad de que la computadora luego se "comunique" con nosotros y nos muestre los resultados.



Unidades de salida:Sontodos los dispositivos quesirven para obtenerinformación de lacomputadora.Losdispositivos de salida,sirven para completar el

ciclo de comunicación entre la computadora y nosotros. Los más usados son: monitor, impresora, parlantes, audífonos, plotter, entre otros. <u>Unidades de entrada/salida (E/S)</u>: Son todos los dispositivos que se encargan de ingresar y obtener información de la computadora. Los más utilizados son: disquetera, disco duro, grabadora de CD/DVD, memória USB, modem, pantallas táctiles, etc.



Elemento Básicos de una computadora



### 3. SOFTWARE

"Soft" en inglés significa suave o impalpable. Es la parte de la computadora que no se puede tocar, "la parte lógica" y está constituida por todos los PROGRAMAS que le permiten a la computadora hacer las cosas que nosotros le indicamos: escribir, dibujar, escuchar sonidos, realizar cálculos, comunicarnos, etc.

Es el complemento del hardware que hace que éste funcione adecuadamente (sistema operativo y programas de aplicación). El programa más importante y que le da vida a la computadora es el denominado "Sistema Operativo" (S.O.), que maneja y administra toda la computadora. Es conocido también como *Software Base*. El sistema operativo más usado es el "Windows"<sup>1</sup>.

Existen también otros programas que la computadora "ejecuta". Estos se "corren" en el Sistema Operativo para que nosotros podamos obtener resultados y son conocidos como *Software Aplicativo*. Por ejemplo:

- Escuchar música con el WINAMP.
- Ver películas con el MEDIA PLAYER.
- Hacer gráficos con el PAINT.
- Crear documentos con el MS-WORD.
- Realizar cálculos con el MS-EXCEL.
- Visualizar páginas web con INTERNET EXPLORER o NETSCAPE.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> "Windows®" en español significa "ventanas" y es una marca registrada por Microsoft Corporation.

### 4. PROCEDIMIENTO DE ENCENDIDO

Si los componentes de la computadora no están conectados, entonces:

- a. Verificar que se encuentre lo siguiente:
  - Mouse.
  - Teclado.
  - Monitor.
  - Case.
  - Cables de alimentación de energía del case y del monitor.
  - Cable de conexión del monitor al case.
- b. Voltear el case y verificar los conectores del case.
- c. Conectar mouse, teclado y monitor al case.
- d. Conectar el cable de alimentación del case al estabilizador. En caso no se tuviera estabilizador, se deberá conectar al tomacorriente.
- e. Conectar el cable de alimentación del monitor al estabilizador. En caso no se tuviera estabilizador, se deberá conectar al tomacorriente.

Después de haber conectado todos los componentes, se procederá a:

- a. Presionar el botón encendido / apagado del case.
- b. Presionar con el botón encendido / apagado del monitor.
- c. Observar el mensaje de la pantalla del monitor.

La computadora es un equipo eléctrico. Se deben tomar las precauciones del caso para evitar el shock conectando la computadora a un estabilizador antes del tomacorriente.

### PROCESOS BÁSICOS DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS

### 1. SISTEMA OPERATIVO WINDOWS

Windows es un sistema operativo, es decir, el encargado de controlar y dirigir la computadora, traduciendo las instrucciones a un lenguaje que el hardware – partes físicas de la computadora – puede comprender. La diferencia con el sistema operativo tradicional está en la manera intuitiva de comunicarse con la computadora, mediante dibujos o íconos, en vez de teclear comandos. En Windows los nombres de archivos y directorios pueden contener hasta 255 caracteres, blancos incluidos, por ejemplo un archivo se puede llamar "Proyecto Jóvenes TIC" sin ningún problema.

Como se verá en las páginas siguientes, Windows permite realizar una misma acción –copiar un archivo, arrancar una aplicación, etc. – de varias formas. El usuario puede decidir cuál de ellas le resulta más cómoda. Respecto a la capacidad de disco, la experiencia dice que al menos son necesarios 41 Mb de espacio en disco. Pero, probablemente se necesite disponer de hasta 60 Mb para hacer una instalación más o menos completa, debido a que Windows es un sistema operativo muy grande, que utiliza archivos temporales que requieren mucho espacio desde el momento de la instalación. Una instalación completa de todos los componentes requiere 75 Mb de espacio en disco.

36

### 2. OPERACIONES BÁSICAS

### 2.1. USO DEL MOUSE

Windows ha sido diseñado para ser utilizado con el mouse o ratón, el cual por lo general tiene dos botones – izquierdo y derecho. Algunos tienen un botón en el medio o una rueda para realizar desplazamientos. El más usado es el botón izquierdo

La forma normal del puntero del mouse es una flecha lamado puntero o cursor, cuya posición está relacionada con el movimiento del ratón. Aunque la mayoría de las operaciones se pueden realizar desde el teclado, el ratón proporciona el modo más directo, cómodo e intuitivo de seleccionar y mover elementos en la pantalla.

Los usos generales de los botones son:

**Botón Primario o Botón Izquierdo:** Permite seleccionar un elemento (un solo clic) o ejecutar un programa (doble clic).

**Botón Secundario o Botón Derecho:** Activa un menú contextual. El menú contextual es un menú cuyo contenido depende del objeto sobre el que se haya cliqueado con este botón.

Las operaciones que se pueden realizar con el ratón implican una o varias de las combinaciones siguientes:

- Apuntar: llevar el puntero (flecha u otro símbolo) a un lugar concreto de la pantalla desplazando el ratón sobre la mesa o la alfombrilla (también conocido como mouse pad, en inglés).
- Hacer clic: pulsar y soltar un botón del ratón. Mientras no se especifique lo contrario, cualquier referencia a un botón del ratón significará el botón izquierdo.
- Hacer doble clic: pulsar y soltar el botón dos veces seguidas rápidamente.
- Arrastrar: manteniendo pulsado un botón del ratón, mover éste a un lugar diferente y luego soltar el botón. Normalmente, se "arrastra" un objeto para moverlo de un lugar a otro de la pantalla.

Dependiendo de dónde esté situado el puntero, éste puede adoptar diferentes formas. Las más comunes son: una flecha orientada hacia la izquierda, y ligeramente hacia arriba, una barra vertical y un reloj de arena indicando que la computadora está realizando una determinada tarea.

### Forma de coger el ratón:

Una forma correcta de coger el ratón asegura mayor facilidad y mejores resultados en su manejo.

Los dedos deben estar encima de los botones, un dedo en cada botón. No se debe hacer presión pero tampoco estar "encorvados" ya que no se hace clic con la uña sino con la yema del dedo.

### 2.2. USO DEL TECLADO

La mayoría de los teclados tiene similar disposición de teclas que el gráfico que se muestra a continuación:



Muchas de las teclas del teclado alfanumérico contienen 2 ó 3 caracteres los cuales aparecen rotulados sobre la tecla. Para obtener el caracter que aparece en la esquina superior izquierda de las teclas,

se presiona primero la tecla Shift y sin soltarla, se



presiona inmediatamente la tecla en cuestión. Para obtener el caracter que aparece en la esquina inferior derecha, se presiona primero la tecla **Alt GR** (Alternativa Gráfica) y sin soltarla, se presiona inmediatamente la tecla en cuestión. Las teclas más usadas del teclado alfanumérico son:

Teclas adicionales en el bloque alfanumérico								
₹ Ţ	Tecla TAB		Tecla Retroceso o Backspace	Ŧ				
Blog Mayús	Tecla Bloq Mayúsculas	Alt	Tecla ALT					
	Tecla Shift o Mayus	Supr	Tecla Suprimir o Delete o Borrar	Tecla principal llamada				
Alt Gr	Tecla Alt GR	Ctrl	Tecla Control	Intro, Enter o Ejecutar				



	La tecla <b>Enter o Retorno</b> se usa para saltar una línea se usa la tecla Enter o Retorno. Se le llama también la tecla Intro.
	La tecla <b>Retroceso</b> o <b>BackSpace</b> sirve para retroceder un espacio en el texto que se está escribiendo eliminando el caracter que ahí se encuentre.
<b>₩</b>	La tecla <b>Tabulador</b> o <b>Tab</b> cumple similar función que la de la máquina de escribir, esto es, saltar de una sola vez en el texto donde se trabaja un determinado número de espacios.
	La tecla <b>Barra Espaciadora</b> o <b>Space Bar</b> añade un espacio en blanco en el lugar donde se halla el cursor.

Para poder utilizar el teclado numérico, se debe activar el Let **Caps** Lock presionando la tecla **Bloq Num**.

### 2.3. ESCRITORIO DE WINDOWS

Cuando encendemos la computadora, ésta se demora un poco en "cargar" el sistema operativo Windows y reconocer los distintos programas instalados en la computadora. Finalizada la ejecución nos muestra en pantalla el ambiente de trabajo del sistema operativo Windows que se denomina "**Escritorio de Windows**" o **Desktop**. Desde el **Escritorio** se pueden hacer todas las operaciones que el usuario desee, como entrar a los archivos y programas que están almacenados en su computadora.



- a. Escritorio: Es la plataforma de trabajo donde se visualizan todas las acciones ejecutadas sobre un programa. Es similar al escritorio de una oficina.
- b. Icono: El icono es la representación grafico de un programa. Sirve para facilitar el uso de los programas.
  - b1. **Iconos principales:** Son aquellas que se generan al momento de instalar el sistema operativo Windows.

- b2. Iconos de carpeta: son de color amarillo y tiene la apariencia de un fólder.
- b3. Iconos de Acceso directo: Son aquellos iconos creados por el usuario.
- b4. Iconos de acceso rápido: Son aquellos creados por el sistema y/o por el usuario, están ubicados al costado del botón del menú inicio y al final de la barra de tareas...
- c. Barra de tareas: En la barra de tareas se visualiza todas las tatareas abiertas y la tarea activa, también se encuentran los iconos de acceso rápido y el botón del menú inicio.
- Aplicaciones abiertas: Todas las aplicaciones y/o tareas abiertas se visualizan en la barra de tareas. También se les llama aplicaciones y/o ventanas.
- Botón del menú Inicio: Como su nombre lo indica, este botón da inicio a todas las aplicaciones instaladas en la computadora. Para ello visualiza un conjunto de iconos.

### 2.4. BARRA DE TAREAS

La barra de tareas o taskbar es una barra situada en la parte inferior del escritorio. Cada vez que se ejecuta una nueva aplicación o se abre una ventana aparece un nuevo botón representando a dicha aplicación en la barra de tareas. Así, si se tienen varias aplicaciones abiertas, existirá un botón por cada una de ellas.

Aquella que esté activa en ese momento se reconocerá porque el botón correspondiente a la aplicación estará presionado y la ventana se mostrará abierta en el **Escritorio**. Si se desea activar una nueva aplicación, basta con cliquear en el botón correspondiente para que inmediatamente se active ésta en una nueva ventana y la ventana anterior pase a dejar de estar activa en la barra de tareas.

### 🔢 Inicio 🔮 😏 😂 🌆 Mis documentos 💿 Reproductor de Wind... 🔮 Imagenes ES 🔇 🖉 🛵 🕬 🖉 (00-33 p.m.

### 2.5. MENÚ INICIO

El **menú inicio** es la estructura más importante de Windows, según el tipo de instalación seleccionada, se incorporarán en el mismo los programas suministrados con Windows y, eventualmente, los programas ya instalados en versiones anteriores. También pueden incorporarse al menú **Inicio** los programas que se instalan posteriormente.

Para acceder al menú Inicio se deberá cliquear con el botón izquierdo del ratón sobre el **botón Inicio o Start Button**, al hacerlo se desplegará un menú en forma de persiana que posee una serie de

contenidos o elementos. Algunos de estos ítems o elementos tienen un pequeño triángulo en la parte derecha para indicar que al posicionar el cursor sobre éste, se desplegará un nuevo menú. Estos menús se denominan menú en cascada.

### Algunas opciones del Menú Inicio son:

*Programas:* Aparece un listado de los programas instalados en la computadora. Siempre podremos abrir los programas desde el menú Inicio, pero será conveniente que tengamos íconos de acceso directo en el escritorio para los programas más utilizados.

**Documentos**: Muestra los nombres de los últimos documentos trabajados, así como un acceso a la carpeta Mis Documentos.

Ayuda: Acceso a información para el uso de Windows.

Apagar el sistema: Aquí se encuentran las opciones para apagar o reiniciar la computadora.

### 2.6. ÍCONOS DE ACCESO DIRECTO

Son gráficos o dibujos que se ubican en el escritorio y sirven para ejecutar los programas o abrir las carpetas que usamos frecuentemente.







Los principales íconos del escritorio son:



**Mi PC** (<u>My</u> <u>Personal</u> <u>Computer</u>): Al dar doble clic en este icono mostrará una ventana con dispositivos de almacenamiento (disco duro, una o más unidades de disquete y una unidad de CD-ROM –en caso que existiera.



Contiene todos los archivos y carpetas que han sido eliminados.



Permite acceder a todos los recursos (computadoras, impresoras, carpetas y archivos compartidos) existentes en la red local.

### 3. EJECUCIÓN Y SALIDA DE UN PROGRAMA

Para ejecutar un programa a través del Menú Inicio:

- a. Hacer clic sobre el botón Inicio.
- Seleccionar Todos los programas. Se abrirá otro menú sobre el que se puede elegir una nueva opción.
- c. Del grupo de programas elegir por ejemplo, Accesorios.
- d. Hacer clic sobre el programa que se desea ejecutar, por ejemplo
   Explorador de Windows.

	Accesorios	P	C Accesibilidad
	m Adobe	•	Comunicaciones
	Adobe Acrobat 4.0	•	m Entretenimiento
	Agencia Tributaria	•	m Herramientas del sistema
Todos los programas 📡	i ahead Nero	•	Ø Asistente para compatibilidad de programas
0	m Carta Digital	•	Bloc de notas
<u> </u>	m Creative	•	Calculadora
🔒 Inicio 🔰 😂 😂 🗯	Cursos interactivos de Microsoft	•	🕅 Explorador de Windows

### 4. MANEJO DE VENTANAS

En Windows todo se maneja a través de ventanas. Cuando ejecutamos un programa se carga una ventana. Una ventana es una parte de la pantalla sobre la que se ejecutará un programa o se realizarán una serie de tareas. Cada ventana tiene:

 Barra de título: Muestra el nombre de la ventana. Con mucha frecuencia el nombre de la ventana contiene el nombre del documento activo, seguido del nombre de la aplicación abierta en ella. Asimismo, en la esquina superior derecha contiene los controles para minimizar, maximizar/restaurar y cerrar la ventana.



	Botón Minimizar (Minimize): Minimiza la ventana y la ubica en la barra
	de tareas.
đ	Botón Restaurar (Restore): El tamaño de la ventana es mas pequeña
	que la pantalla.
	Botón Maximizar (Maximize): La ventana ocupa toda pantalla.
×	Botón Cerrar (Close): Sirve para cerrar la ventana activa.

Barra de menú: Inmediatamente debajo de la barra de título de la mayoría de las ventanas, hay una banda horizontal llamada Barra de Menú que contiene nombres tales como Archivo, Edición o Ayuda. Haciendo clic en cualquiera de estos nombres se despliega un menú en forma de persiana, es decir, una lista de comandos. Para escoger uno, basta con desplazar el puntero del ratón sobre el comando correspondiente y hacer clic.

### 4.1. MOVER VENTANAS

Posicionar el puntero del ratón en la barra de título de la ventana (zona azul). Luego hacer clic en el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo arrastrarlo hasta la zona donde se desee colocar la ventana. Al hacerlo, notarás que la ventana se mueve conforme arrastras el ratón.

### 4.2. CAMBIAR TAMAÑO DE VENTANAS

Para cambiar de tamaño a las ventanas posicionar el puntero del ratón en una de los lados de la ventana. Al hacerlo, el puntero del ratón cambiará de forma a dos flechas en sentido contrario **+**, hacer clic sin soltar y arrastrar el ratón hasta obtener el tamaño deseado.

### 5. EXPLORADOR DE WINDOWS

La información es guardada y ordenada dentro de la computadora mediante archivos (o documentos) y carpetas (o directorios). Los trabajos que realizamos se almacenan en forma de archivos, y que deben ser organizados en directorios o carpetas. El programa que nos permite organizar archivos y carpetas dentro de la computadora se llama

### Explorador de Windows o Explorer.

Por lo tanto, el Explorador de Windows es un programa que permite organizar y administrar las carpetas así como los archivos de los dispositivos de almacenamiento de la computadora: diskette, CD o disco duro.



Este programa se puede cargar desde Inicio -> Programas -> Explorador de Windows. Otra forma de hacerlo es a través del menú contextual que se abre haciendo clic en el botón derecho del ratón sobre el ícono Mi PC. A continuación mostramos el aspecto típico que presenta la ventana del Explorer.



Ésta ventana está dividida en dos partes. La parte situada a la izquierda, contiene a modo de estructura un árbol, las unidades y carpetas (folders) que se encuentran en la computadora.

La computadora y las unidades de disco son, metafóricamente, "las raíces y el tronco" de un árbol, las carpetas son "las ramas", las subcarpetas son las ramas más pequeñas y los archivos son las hojas.

El Explorer ofrece muchas posibilidades de manejo de archivos y carpetas, tales como crear, copiar, cortar, cambiar de nombre o eliminar.

### 5.1. CREAR CARPETAS

- Seleccionar la unidad de disco (u otra carpeta) donde deseamos crear la nueva carpeta.
- b. Del menú Archivo elegir la opción Nuevo y luego la opción Carpeta. Al hacer un clic se crea una carpeta que tiene por nombre Nueva Carpeta, la misma que se encuentra lista para colocarle el nombre que deseemos.
- c. Ingresar el nombre que deseamos darle y presionar la tecla Enter.
   También podemos crear carpetas utilizando el botón derecho del ratón, con la opción Nuevo -> Carpeta.

🔍 Ex	plor	ando - M	is doc	ume	ntos			Nombre
Arch	nivo	<u>E</u> dición	⊻er	Īt	Eavor	itos	<u>H</u> erramie	🗀 Mi música
	<b>∖brir</b> ixplor lusca layir nqua inqua idd to VinZi	ar m h Winamp sue in Wina h Winamp's p	amp : <u>B</u> ookr	nark	ist 🕨	ja Da	Cor ×	Mis archivos recibidos     Mis conversaciones     Mis imágenes     My eBooks     My Pictures     Roxio     Shared Documents
С	omp	artir					- 1	Nueva carpeta
<b>愛</b> 首 E	xplor	ar con <u>P</u> Ef	R Antivi	irus			- 1	
E	nvia	ra			•		C <u>a</u> rpeta	
N	luevo	)			•	e	Acceso di	irecto
ſ	'rear	acceso dir	ecto			1	WinZin Fi	e

### 5.2. COPIAR ARCHIVOS O CARPETAS

- Hacer clic en el botón derecho del ratón sobre el archivo o carpeta que deseamos copiar. En nuestro caso Jóvenes tic.
- b. En el menú contextual que aparece, elegir la opción Copiar.
- c. Ubicar la carpeta destino (a donde se desea copiar). En nuestro

### caso Mis documentos.

d. Hacer clic en el botón derecho del ratón y elegir la opción Pegar.



### 5.3. MOVER ARCHIVOS O CARPETAS

Hacer clic en el botón derecho del ratón sobre el archivo o carpeta que deseamos mover.

- a. En el menú contextual que aparece, elegir la opción Cortar.
- b. Ubicar la carpeta destino (a donde se desea mover).

Carpetas	×							
Escritorio	imag	enes						
🖃 🥅 Mis do	cumentos							
	foro.	shtm						
	Contraer							
1	Explorar							
	Abrir Buscar Add to Winamp's Bookmark list							
i 19								
• 🔤 1	Enqueue in Winamp							
	Play in Winamp							
E S MiPe	🌶 jetAudio	•						
His s	Compartir y seguridad							
🗄 🧰 diper	Scan for Viruses							
🗉 🧰 Lour	Enviar a	•						
	Cortar							
	Copiar							

c. Hacer clic en el botón derecho del ratón y elegir la opción **Pegar**.

### 5.4. CAMBIAR DE NOMBRE A UN ARCHIVO O CARPETA

- Hacer clic en el botón derecho del ratón sobre el archivo o carpeta que deseamos cambiar de nombre o renombrar.
- En el menú contextual que aparece, elegir la opción Cambiar nombre.
- c. Ingresar el nuevo nombre y presionar la tecla Enter para finalizar.

### 5.5. ELIMINAR UN ARCHIVO O CARPETA

- Hacer clic en el botón derecho del ratón sobre el archivo o carpeta que deseamos eliminar.
- b. En el menú contextual que aparece, elegir la opción Eliminar.
- Presionar el botón Sí cuando el sistema nos pida confirmar la eliminación.

Después de confirmar la operación, el archivo o carpeta eliminado es colocado en la Papelera de Reciclaje (Recycled Bin), lo que significa que ha sido borrado temporalmente.

Sin embargo, si se desea realizar una eliminación definitiva se debe mantener pulsada la tecla **Shift** a la vez que se pulsa la tecla **Supr** al momento de eliminar el archivo o carpeta.

### 6. USO DE LA PAPELERA DE RECICLAJE

Para eliminar los elementos ubicados en la Papelera de Reciclaje en forma definitiva, se siguen los siguientes pasos:

a. Hacer clic en el botón derecho del ratón sobre el ícono
 Papelera de Reciclaje.



- b. Elegir la opción Vaciar Papelera de Reciclaje.
- Presionar el botón Sí cuando el sistema nos pida confirmar la eliminación de archivos.

Cuando se envía un archivo a la papelera podrá reciclarse o recuperarse a través de las opciones de la papelera. Sin embargo, si se envía un acceso directo de un archivo que se encuentra en el escritorio, se reciclará el acceso directo, pero el archivo original continuará intacto.

### 7. BÚSQUEDA DE ARCHIVOS Y CARPETAS

El comando **Buscar** (Search) que aparece tras presionar el botón **Inicio**, permite localizar de una manera rápida y cómoda cualquier archivo o carpeta en algún lugar del árbol de directorios, en lugar de buscar de forma manual, una por una, todas las carpetas. La búsqueda más sencilla de todas, es la búsqueda por Nombre de Archivo. Windows puede encontrar archivos aunque no se conozca el nombre completo. Para ello, tras arrancar se selecciona la opción *Todos los archivos y carpetas*, se presenta un cuadro de diálogo en el que existen tres separadores, por los cuales se pueden establecer los criterios de búsqueda.



Buscar según los siguientes criterios.	
Todo o parte del nombre de archivo:	
aulaclic	
Una palabra o frase en el archivo:	
	¿Qué equipo está buscando?
Buscar en:	Nombre de equipo:
Sisco local (D:)	
¿Cuándo fue modificado?	Quizá también desee
¿Qué tamaño tiene? 🛛 🛞	📡 Buscar archivos en este equipo
Más opciones avanzadas 🛞	😡 Buscar en Internet
Atrás Búsqueda	Búsqueda

### 8. CONFIGURACIÓN

En Windows es posible realizar cambios en las configuraciones de los dispositivos instalados, con la finalidad de adecuarlos a las necesidades de los usuarios.

### 8.1. CONFIGURACIÓN DE MOUSE

Si eres zurdo y quisieras que tu ratón trabajara de la manera que tú lo haces, entonces puedes cambiar la configuración para que tu ratón también sea zurdo. Para lograrlo debes:

- Hacer clic en Inicio -> Panel de control -> Mouse. Asegúrese de que está utilizando el menú Inicio clásico (se ven todos los iconos del panel de control). Si no es así, debajo de Panel de control en el panel de la izquierda, seleccione Cambiar a vista clásica.
- b. Hacer clic en la pestaña Botones, luego en la sección
   Configuración de botones, seleccionar Intercambiar botones
   primario y secundario.
- c. Hacer clic en Aceptar.



### 8.2. CONFIGURACIÓN DE TECLADO

Cuando el sistema tiene instaladas varias configuraciones de teclado/idioma, se mostrará el icono del teclado

Se deberá hacer clic sobre dicho icono para escoger el idioma que deseamos utilizar.



Si se desea alternar entre varios idiomas instalados, elegir el código de idioma respectivo («ES» si estamos utilizando un teclado en español – que contiene la tecla  $\tilde{N}$ , «EN» si es un teclado en inglés).

Para configurar el teclado con un idioma que no está instalado en el sistema, se deberán seguir los siguientes pasos:

- a. Hacer clic en Inicio -> Panel de control -> Configuración regional y de idioma. Asegúrate de que está utilizando el menú Inicio clásico (se ven todos los iconos del panel de control). Si no es así, debajo de Panel de control en el panel de la izquierda, seleccione Cambiar a vista clásica.
- b. Hacer clic en la pestaña Idiomas, luego hacer clic en el botón
   Detalles.
- c. En la nueva ventana que se muestra, hacer clic en el botón Agregar.
- Seleccionar el idioma que se desea instalar y luego hacer clic en Aceptar hasta cerrar todas las ventanas aperturadas.



### 8.3. CONFIGURACIÓN REGIONAL

Permite configurar los valores monetarios y decimales según el país donde se encuentra. Asimismo, es posible configurar el formato de fecha y hora del sistema.

 a. Hacer clic en Inicio -> Panel de control -> Configuración regional y de idioma. Asegúrate de que está utilizando el menú Inicio clásico (se ven todos los iconos del panel de control). Si no es así, debajo de Panel de control en el panel de la izquierda, seleccione Cambiar a vista clásica. b. En la pestaña Opciones Regionales, sección Estándares y
 Formatos se puede elegir el formato a mostrar. En donde aparece el formato de país debe decir *Español Perú,* si no se mostrara elegir de la lista desplegable.

También es posible personalizar el formato de número, moneda, hora y fecha; para lo cual se deberá hacer clic en el botón **Personalizar** y cambiar las configuraciones respectivas. Después de realizar los cambios deseados, hacer clic en el botón Aceptar. En general, es necesario realizar estos cambios para ciertas aplicaciones como Word, Excel, etc.

- c. En la sección Ubicación se deberá elegir Perú.
- d. Hacer clic en Aplicar y luego en Aceptar.

Configuración regional y de idioma 🛛 ? 🗙		Personalizar la configuración regional		?×	
Opciones regiona	les Idiomas Opciones avanzadas	Números Moneda Hora Fecha			
Estándares y fo	ormatos	Muestra			
Esta opción afecta al formato que algunas aplicaciones dan a los números, monedas, fechas y horas.		Positivo: 123,456,789.00	Negativo: -123,456,789.00		
Seleccione un elemento para que coincida con sus preferencias o haga clic en Personalizar para elegir su propia configuración:					
Español (Peru	ú) 🗸 Personalizar	Símbolo decimal:	~	S	
Ejemplos		Número de dígitos decimales:	2		
Número:	123,456,789.00	Símbolo de separación de miles:			
Moneda:	S7. 123,456,789.00				
Hora:	03:35:26 p.m.	Numero de digitos en grupo:	123,456,789		
Fecha corta:	02/10/2006	Símbolo de signo negativo:	*		
Fecha larga:	Lunes, 02 de Octubre de 2006	Formato de número negativo:	-1.1 💌		
		Mostrar ceros a la izquierda:	0.7 🗸		
- Ubicación		Separador de listas:	~		
Seleccione su ubicación actual para ayudar a los servicios a suministrarle información local, como noticias y el tiempo.		Sistema de medida:	Métrico 🗸		
Perú	Perú				
	Aceptar Cancelar Aplicar		Aceptar Cancelar	Aplicar	

### FOTOGRAFIAS









REGIÓN - TUMBOS DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "JOSE ANTONIO ENCINAS" TUMBES

"Año de la Lucha contra la Corrupción e impunidad"

INFORME N	° 011	-2019- GOBIERNO REGIONAL TUMBES-DRET-IESPP "JAE"-CA.I		
SEÑOR	:	Mg. Armando Alfredo González Urbina Director General (o) del ISPP "JAE"		
ASUNTO	:	Informe sobre procedencia del Plan de Investigación		
FECHA	2	Tumbes, 03 de junio del 2019		

Que, el estudiante del Nivel de Educación Secundaria, Especialidad de Computación e informática del Programa de Formación Inicial:

DELGADO AVILA, Julio Alexander

### I. INTRODUCCIÓN:

Ha presentado el Plan de Investigación: Pura denominado "Manejo de Talleres de Computación e Informática Como Herramienta Laboral para las Personas con Habilidades Diferentes en la Provincia de Tumbes Región Tumbes."

### II. ANALISIS

Realizado el análisis del expediente y, luago de realizado los correctivos, esta Coordinación opina que el mencionado Plan reúne los requisitos mínimos exigibles a los aspectos formal y metodológicos de toda investigación Pura de acuerdo al Reglamento de Práctica profesional, Investigación y Titulación en los Institutos Superiores Pedagógicos Pilotos aprobado mediante Resolución Directoral No 0832-99-ED, y la disposición específica sobre la titulación contemplada en las normas internas de este Instituto, encontrándose expedito para iniciar y ejecutar el trabajo de investigación.

### III. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

- El alumno ha cumplido con los pasos formales metodológicos iniciales respecto a la investigación para efectos de titulación
- b. Se sugiere que su despacho expida la Resolución Directoral respective a fin que de que el alumno pueda iniciar y ejecutar su trabajo de investigación.
- c. Se propone que se autorice como asesor oficial del alumno, a la formadora. Profesora: Roxana Maribel Serna Zarate. En razón de que la Investigación a realizar comprende aspectos de su Especialidad y/o afinidad, condición exigible para brindar la asesoría pertinente.

Es todo cuanto tengo que informar a usted para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente,

GVD/C.A.i IESPP\*JAE\* Marilza Briceho/Secret

DESTUDIO DE FRUCAVOR SOFEVOR FEDRIDO CO DOSE AN TONIO ENCINAS WMB s Diez ON Y PRACTICA



### REGIÓN - TUMBES DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "JOSE ANTONIO ENCINAS" TUMBES.

"Año de la Lucha contra la Corrupción e Impunidad"

### 1 3 JUN 2010

### RESOLUCIÓN DIRECTORAL Nº 074 2019 GRT-DRET - JESPP- "JAE"-CAI-DG.

Tumbes.

Visto el informe No-011-2019-GRT-DRET-IESPP'JAE'CAI, presentado por la Coordinadora Encargada del Área de Investigación, dando opinión favorable para la aprobación del Plan de Investigación pura denominado "Manejo de Talleres de Computación e Informática Como Herramienta Laboral para las Personas con Habilidades Diferentes en la Provincia de Tumbes Región Tumbes."

### CONSIDERANDO:

Que, la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior en su artículo 21º sobre procedimientos de titulación, señala que los Institutos y Escuelas establecen en su reglamento los procedimientos y las normas para la obtención de los títulos correspondientes, disposición que es y corroborada en la Resolución Directoral Nº 0592-2010-ED, numeral 5.2 requisitos para la obtención del título profesional de Profesor, que en otros exige la sustentación y aprobación de una Tesis.

Que, en el Reglamento Institucional, concordante con la ley 30512 Capitulo VIII, referente a la investigación e innovación; art.32-1, art.33, art.35-1, la investigación y Titulación en los Institutos Pedagógicos, se establece como objetivo fundamental de esta Casa de Estudios, el formar docentes, con una adecuada y competitiva preparación académica, pedagógica, ética e investigativa, que garantice un eficaz, eficiente y transcendente desempeño profesional.

Que, Capitulo VIII, de la mencionada Ley hace referencia de la investigación e innovación; art.32-1, art.33. art. 35-1, lineamientos sobre investigación aplicada dando pase a la elaboración, aprobación y ejecución de los planes de investigación.

Estando a lo informado por la Coordinación del Área de y de conformidad con las atribuciones conferidas por la Ley 30512, y el Reglamento Interno Institucional

63

### SE RESUELVE:

- APROBAR, el Plan de Investigación Pura titulado: "Manejo de Talleres de Computación e Informática Como Herramienta Laboral para las Personas con Habilidades Diferentes en la Provincia de Tumbes Región Tumbes." presentado por el alumno: DELGADO AVILA, Julio Alexander, del Programa de Formación inicial.
- AUTORIZAR, al estudiante aludido en el artículo precedente para que inicie y ejecute su investigación, así mismo cumplan con todas las acciones conducentes a su titulación.
- DESIGNAR, como Asesora Oficial a la Formadora, Prof. Roxana Maribei Serna Zarate.

# AAGU. DG. (e) IESPP\*JAE

### Registrese, comuniquese y cúmplase.