

COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS

Carlos Parada Gandos

MUESTRA GRATUITA

IDEASPROPIAS
editorial

MUESTRA GRATUITA

Competencias digitales básicas

IDEASPROPIAS
editorial

IDEASPROPIAS

editorial

▶ Compra este libro



MUESTRA GRATUITA

MUESTRA GRATUITA

Autor

Carlos Parada Gandos (A Coruña, 1966) es diplomado en Informática por la Universidad de A Coruña y tiene un posgrado en Experto profesional en e-learning 2.0: educación por Internet y formación on-line. Además, cuenta con formación complementaria en innovación educativa y metodologías didácticas. Su actividad profesional combina la consultoría en empresas con la formación.

Ha ayudado a empresas del ámbito de las comunicaciones, del sector químico e industrial, alimentario, formativo y educativo en la implantación de soluciones de e-learning adaptadas a sus necesidades. También es docente, formador de personas formadoras y autor de contenidos TIC para entidades de ámbito universitario y educativo.

Competencias digitales básicas

1.^a edición
Ideaspropias Editorial, Vigo, 2024
ISBN: 978-84-9839-654-6
Formato: 17 cm × 24 cm
Páginas: 262

COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS.

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

DERECHOS RESERVADOS 2024, respecto a la primera edición en español, por
© Ideaspropias Editorial.

ISBN: 978-84-9839-654-6
Depósito legal: VG 151-2024
Autor: Carlos Parada Gandos
Impreso en España - Printed in Spain

Ideaspropias Editorial ha incorporado en la elaboración de este material didáctico citas y referencias de obras divulgadas y ha cumplido todos los requisitos establecidos por la Ley de Propiedad Intelectual. Por los posibles errores y omisiones, se excusa previamente y está dispuesta a introducir las correcciones pertinentes en próximas ediciones y reimpressiones.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
1. Uso básico del sistema operativo	13
1.1. Diferentes versiones y sistemas operativos disponibles	14
1.2. Inicio, apagado e hibernación	19
1.3. Programas básicos (navegador, explorador de archivos, visor de imágenes, etc.)	23
1.4. La gestión de archivos y carpetas	31
CONCLUSIONES	43
AUTOEVALUACIÓN	45
SOLUCIONES	47
2. Gestión de la información	49
2.1. Uso de diferentes navegadores	50
2.1.1. Conceptos básicos relacionados con los navegadores	50
2.1.2. Navegadores habituales	53
2.1.3. Estándares web	54
2.2. Pestañas, historial y favoritos	56
2.3. Página de inicio, buscador preferido, borrado de caché	60
2.4. Buscadores y fuentes RSS	64
2.4.1. Fuentes RSS	71
2.5. Almacenamiento y recuperación de contenido digital	72
CONCLUSIONES	75
AUTOEVALUACIÓN	77
SOLUCIONES	79
3. Uso de la comunicación	81
3.1. Elementos de la comunicación	82
3.2. El correo electrónico	83
3.2.1. Webmail	87
3.2.2. Configuración de correo POP, IMAP y SMTP	96
3.3. Videoconferencias básicas (Skype y Google Meet)	100
3.3.1. Skype	105
3.3.2. Google Meet	116
3.4. Identidad digital	119
CONCLUSIONES	125
AUTOEVALUACIÓN	127
SOLUCIONES	129

4. Creación del contenido	131
4.1. Herramientas ofimáticas básicas (procesador de texto y presentaciones)	132
4.1.1. Procesador de texto	132
4.1.2. Presentaciones	147
4.2. Permisos a la hora de utilizar información de Internet	161
4.3. Formatos de archivos (PDF, DOC, DOCX, JPG, GIF, PNG)	165
CONCLUSIONES	169
AUTOEVALUACIÓN	171
SOLUCIONES	173
5. Configuración de la seguridad	175
5.1. Formas básicas de uso de medios informáticos para garantizar la seguridad (tanto el ordenador como el dispositivo móvil) ...	176
5.1.1. Seguridad informática	176
5.1.2. Amenazas	178
5.1.3. Consejos básicos de seguridad	180
5.1.4. Medidas de prevención	182
5.2. Rutinas para una navegación segura	190
5.3. El antivirus	194
CONCLUSIONES	205
AUTOEVALUACIÓN	207
SOLUCIONES	209
6. Resolución de problemas	211
6.1. Mantenimiento del sistema operativo (actualizaciones, escaneo de discos, desfragmentación)	212
6.1.1. Actualización del sistema operativo	213
6.1.2. Escaneo de discos	215
6.1.3. Desfragmentación de unidades	217
6.1.4. Otras tareas de mantenimiento	220
CONCLUSIONES	237
AUTOEVALUACIÓN	239
SOLUCIONES	241
PREGUNTAS FRECUENTES	243
GLOSARIO	245
EXAMEN	253

BIBLIOGRAFÍA 257

CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS 261

MUESTRA GRATUITA

MUESTRA GRATUITA

INTRODUCCIÓN

Adquirir las competencias digitales básicas que permitan aprovechar las posibilidades de las tecnologías digitales es el objetivo principal de este manual formativo publicado por Ideaspropias Editorial¹. Para alcanzarlo, estudiarás, en las siguientes unidades didácticas, el uso básico del sistema operativo, la gestión de la información, el uso de la comunicación digital, la creación de contenido, la configuración de la seguridad informática y la resolución de problemas del sistema operativo.

Comenzarás conociendo el *software* que permite que tu dispositivo (ordenador de sobremesa, portátil, tablet o móvil) aproveche todas las posibilidades del *hardware* y, sobre todo, aprenderás a operar con las principales utilidades que este te ofrece. Además, analizarás con detalle una de las principales herramientas del sistema operativo: el explorador de archivos, base para tener todos tus archivos accesibles y ordenados en carpetas.

En la segunda unidad didáctica, descubrirás cómo acceder a los recursos de Internet mediante el uso de los principales navegadores, te familiarizarás con los conceptos básicos y aprenderás algunas técnicas para aprovechar la potencialidad de los principales motores de búsqueda.

Continuarás tu aprendizaje conociendo las herramientas de comunicación digital habituales en tu día a día: el correo electrónico y la videoconferencia. Además, estudiarás un nuevo concepto: la identidad digital, que te ayudará a tener una presencia cuidada en la Red.

En los contenidos de la cuarta unidad didáctica aprenderás a crear documentos utilizando un procesador de texto y un programa de presentaciones, a conocer los distintos ajustes de formato, características y los tipos de licencia con las que puedes publicar tus contenidos.

Es importante que conozcas los riesgos, las medidas de prevención y las aplicaciones que te ayudarán a tener la información de tu ordenador y de tu móvil protegidas. En esto se centrará la quinta unidad didáctica de este libro.

¹ El contenido está actualizado a fecha de publicación de este libro.

Por último, conocerás cómo realizar algunas tareas básicas de mantenimiento para mantener al día tus dispositivos.

¡Comienza tu aventura formativa!

MUESTRA GRATUITA

ICONOS

En las unidades didácticas de este manual se incluyen recuadros destacados que refuerzan la explicación teórica y te ayudarán a fijar conocimientos y asimilar conceptos. Con estos recursos categorizados, completarás tu proceso de aprendizaje. De este modo, has de prestar atención a los siguientes resaltes:

	Ejemplo
	Importante
	Actividad
	Consulta
	Sabías que
	Recuerda

MUESTRA GRATUITA

Competencias digitales básicas

1 Uso básico del sistema operativo

Objetivos

- Descubrir que todos los dispositivos TIC tienen asociado un sistema operativo que posibilita que puedas trabajar con ellos.
- Conocer las principales funciones del sistema operativo y las distintas capas que lo componen.
- Descubrir los distintos sistemas operativos y dispositivos actuales del mercado.
- Conocer las posibilidades de tener varios perfiles de entrada en tus dispositivos.
- Aplicar las distintas opciones de apagado de tus dispositivos y lo que ello implica.
- Conocer los programas básicos, de utilidad, que aporta tu sistema operativo.
- Construir estructuras de carpetas y realizar operaciones básicas de gestión con ellas.
- Manejar archivos dentro de la estructura de carpetas de tus memorias de almacenamiento.

Contenidos

1. Uso básico del sistema operativo
 - 1.1. Diferentes versiones y sistemas operativos disponibles
 - 1.2. Inicio, apagado e hibernación
 - 1.3. Programas básicos (navegador, explorador de archivos, visor de imágenes, etc.)
 - 1.4. La gestión de archivos y carpetas

1.1. Diferentes versiones y sistemas operativos disponibles

En 1981 IBM comercializó un ordenador destinado al ámbito profesional y doméstico, al que denominó «PC» (*personal computer*, ordenador personal). Es cuando estos comienzan a ser parte de la vida profesional y personal de manera habitual y bajo distintas formas y formatos que han ido evolucionando hasta nuestros días.

1981 marca un hito en el uso de la tecnología, ya que es a partir de ese momento cuando los sistemas de información, restringidos a grandes corporaciones, se acercan al usuario profesional y personal. Es ahí cuando la sociedad comienza a familiarizarse con conceptos como hardware, software, lenguaje de programación o sistema operativo.

- **Hardware:** conjunto de componentes físicos o tangibles de un sistema informático o dispositivo electrónico.
- **Software:** conjunto de instrucciones y reglas agrupadas, habitualmente, en unidades funcionales denominadas «programas» o «aplicaciones informáticas». El software se puede clasificar en dos grandes grupos o bloques:
 - **De aplicación:** programas que resuelven o facilitan la resolución de un problema para las personas, por ejemplo, las aplicaciones ofimáticas.
 - **De base:** que interacciona de forma directa con los componentes hardware del dispositivo informático. Este software no es un único componente, sino que es un conjunto de pequeñas aplicaciones que, de forma conjunta, reciben la denominación de «sistema operativo».
- **Lenguaje de programación:** es un conjunto de reglas y estructuras que facilita el desarrollo de software para controlar el comportamiento de un dispositivo o equipo informático. Los lenguajes de programación se utilizan para crear una amplia variedad de aplicaciones, desde programas de procesamiento de texto y videojuegos hasta aplicaciones web y sistemas operativos. Cada lenguaje de programación tiene su propia sintaxis y semántica. Quienes programan utilizan estos lenguajes para escribir código fuente, que luego se traduce a lenguaje de máquina para que los ordenadores o dispositivos electrónicos lo ejecuten.

Los componentes hardware de un ordenador están compuestos por **circuitos digitales que solo interpretan lógica binaria**. Es decir, representan distintos estados a partir de 0 y 1, lo que en la práctica se convierte en presencia o ausencia de tensión. Combinaciones de estas dos situaciones permiten al hardware realizar las operaciones que se le requieren. Proporcionar instrucciones al hardware mediante 0 y 1 es lo que se conoce como «**código máquina**». La forma de programar ha evolucionado y actualmente existen muchos lenguajes que facilitan al personal técnico el desarrollo de programas y *app*.

Ejemplos de hardware son la CPU, el teclado, el disco duro y otros sistemas periféricos.

Ejemplos de software son los procesadores de textos, navegadores web o programas de diseño.

Ejemplos de lenguajes de programación son C++, Java o Python.

Existe otro concepto relevante ya introducido: **sistema operativo**.

El **sistema operativo** es un tipo especial de software que actúa de intermediario entre las personas usuarias y aplicaciones que utilizan el hardware del dispositivo.

Entre otras **funciones**, el sistema operativo se encarga de:

- Controlar que todas las aplicaciones que se ejecutan en el dispositivo interactúan con el hardware de forma adecuada.
- Gestionar que todos los componentes hardware del dispositivo funcionan de forma sincronizada y responden adecuadamente a los requerimientos de las aplicaciones.

- Iniciar, mantener y terminar la ejecución de las aplicaciones que se ponen en marcha.
- Mantener la seguridad del dispositivo, garantizando que no se realizan operaciones inadecuadas o que puedan dañarlo.
- Organizar los archivos que se almacenan en los dispositivos de almacenamiento asociados.
- Posibilitar que aplicaciones o programas de distintos fabricantes puedan trabajar con el mismo hardware.

Ejemplos de sistema operativo son Microsoft Windows, MacOS, Android o Linux.

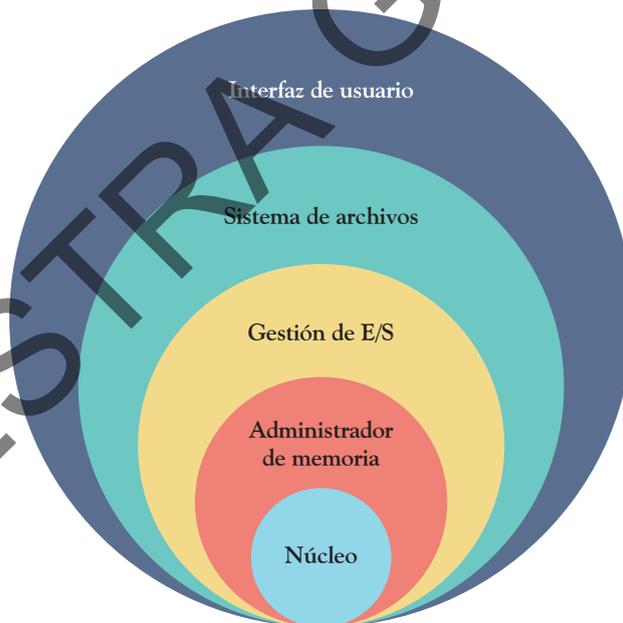
De manera general, para que realicen todas estas funciones, los sistemas operativos se estructuran o diseñan por **capas**. Cada una de ellas es responsable de una función o conjunto de funciones concretas. Las capas posibilitan la abstracción de los componentes físicos al tiempo que facilitan el diseño de aplicaciones y servicios sobre los sistemas operativos.

Aunque puede haber diferencias según el dispositivo final sobre el que se ejecute el sistema operativo, las **capas principales** de un sistema operativo son:

- **Núcleo:** es la parte que interacciona directamente con el hardware del dispositivo. Por lo tanto, presta funciones y atiende a los requerimientos de los procesos que quieren acceder a la memoria, a los archivos y a cualquier parte hardware de tu dispositivo. Además, se ocupa de gestionar todas las tareas que se están ejecutando en el dispositivo.
- **Administrador de memoria:** cualquier software que se ejecute en tu dispositivo o cualquier archivo sobre el que trabajes, lo hace sobre la memoria de tu dispositivo (sobre la memoria RAM). Esta capa se encarga de gestionar el

uso adecuado de la memoria, asignando espacios según las necesidades de cada tarea, controlando que no haya interferencias entre estas y liberando los espacios de memoria que ya no se necesitan.

- **Gestión de E/S:** capa destinada a administrar las peticiones de escritura y lectura de la información que tienes almacenada en los dispositivos de almacenamiento, tanto internos como externos. Actúa de forma muy cercana al dispositivo y no trabaja con archivos, sino con bloques de información.
- **Sistema de archivos:** se apoya sobre la capa anterior, facilitando el proceso de gestión de archivos.
- **Interfaz de usuario:** capa con la que interacciona la persona usuaria del dispositivo. Normalmente se trata de una interfaz gráfica sobre la que se interacciona y que se encarga de comunicarse con las capas anteriores con objeto de ejecutar las tareas demandadas.





Un sistema operativo se estructura en capas que hacen que su trabajo interno y externo se realice de forma efectiva y transparente para el usuario final, esa última capa de abstracción te permite interactuar con tu equipo mediante una interfaz gráfica o una línea de comandos.

Para comprobar que cualquier sistema operativo se basa en los mismos principios de abstracción de capas, busca información en Internet sobre los componentes o capas de un sistema operativo para dispositivos móviles. Compara las capas que te hayan resultado de tu búsqueda con las que has estudiado. Trata de representarlas en un esquema que comparta las comunes y se muestren las específicas del dispositivo que hayas buscado en Internet.

Existe una gran **clasificación de los sistemas operativos**:

- **Propietario:** desarrollado por empresas privadas que venden o licencian estos productos. Un sistema operativo propietario es aquel que adquieres.
- **Libre:** suelen ser sistemas de código abierto, es decir, está disponible su código fuente (conjunto de instrucciones de todos sus componentes) para ser utilizado y modificado por cualquier persona.

Las **diferentes versiones y sistemas operativos disponibles** son:

- **Windows:** sistema operativo propietario de Microsoft. Adquieres una licencia de uso asociada a un dispositivo. Windows es un sistema multitarea cuya versión más actualizada es Windows 11.
- **Linux:** sistema operativo libre y de código abierto, es decir, todo su código fuente (conjunto de instrucciones de todos sus componentes) puede ser utilizado, además de modificado, según los intereses de los usuarios. Este sistema multitarea es distribuido bajo una licencia GPL (*general public license*, licencia pública general) combinado con otras licencias libres.

Tomando Linux como base, algunas empresas lo complementan y ofrecen sistemas operativos con más funcionalidades, conocidas como «distribuciones», por ejemplo, Debian, Ubuntu o Fedora.

- **Android:** es uno de los principales sistemas operativos para dispositivos móviles basado en el núcleo de Linux y otro software de código abierto. Fue desarrollado inicialmente por Android Inc., empresa adquirida por Google en el 2005.

Cuando adquieres un dispositivo móvil con sistema operativo Android, normalmente el fabricante le añade una capa de funcionalidades extra que lo dotan de nuevas funcionalidades y de diferente aspecto. Por este motivo, teléfonos o tablets de diferentes fabricantes y con el mismo sistema operativo pueden presentar aspectos visuales diferentes.

- **iOS:** sistema operativo móvil propiedad de Apple Inc. Es un sistema operativo propietario y exclusivo de los dispositivos fabricados por Apple Inc. Para sus equipos portátiles y de escritorio, esta empresa utiliza un sistema operativo propietario denominado «MacOS». A diferencia de Android, iOS no acepta licenciamientos a terceros ni tiene acuerdos con otros fabricantes.

1.2. Inicio, apagado e hibernación

El **inicio**, el **apagado** y la **hibernación** son tres funciones básicas del sistema operativo que permiten controlar el estado de los dispositivos.

Para **encender un dispositivo**, debes presionar, normalmente, el botón de encendido. Si trabajas con un ordenador de sobremesa, este suele estar en la CPU (*central processing unit*, unidad central de proceso). Después de presionar ese botón, el dispositivo realizará una secuencia de arranque, donde el sistema operativo se carga en la memoria y estará listo para su uso.

El botón de encendido pone en marcha un software con una única misión: «despertar» al sistema operativo y cargarlo en la **memoria RAM** (*random-access memory*, memoria de acceso aleatorio) de tu dispositivo. Este software se encuentra en una **memoria ROM** (*read only memory*, memoria de solo lectura) y ejecuta los procedimientos para iniciar el hardware y cargar el sistema operativo. Este software recibe el nombre de «*firmware*».

El **firmware** es un tipo de software que suele encargarse de las tareas críticas del funcionamiento del hardware como son el inicio, la configuración y el control de dispositivos.

El **procedimiento de arranque o inicio de los ordenadores personales** está estandarizado. El software que inicia se denomina «**BIOS**» (*basic input output system*, sistema básico de entrada y salida).



En función del fabricante, la tecla de acceso a la BIOS puede ser **Del, Supr, F12, Esc, F10**, etc.

Cuando se carga el sistema operativo casi todo ocurre en segundo plano, pero este es el proceso de inicio o encendido de un ordenador con un sistema operativo Windows.

1.ª fase. La BIOS comprueba que hay un registro de arranque válido y carga un proceso que se denomina «**Administrador de arranque de Windows**».

2.ª fase. El Administrador de arranque de Windows comprueba si en el dispositivo está instalado uno o varios sistemas operativos. Si solo hay uno, lo arranca; si hay más de uno, se presenta un menú en pantalla para que el usuario seleccione el sistema operativo que se ejecutará en su equipo.

3.ª fase. Se ejecuta el proceso **WinLoad.exe** encargado de cargar los controladores básicos para poder cargar el kernel del sistema operativo.

4.ª fase. Una vez el kernel toma el control, carga los restantes controladores y otros elementos necesarios para un correcto funcionamiento del dispositivo. Además, carga la interfaz gráfica del sistema operativo. Por último, muestra la pantalla de **Inicio de sesión** para que puedas introducir tus credenciales de acceso.



¿Conoces el término «kernel»? Ve a la sección «Glosario», al final de este libro, y consulta su definición.

Cuando aparece la pantalla de bienvenida de un sistema operativo Windows, esta solicita las credenciales de acceso de la persona que va a acceder. Si tu dispositivo es compartido por distintas personas, aparecerán en la pantalla las cuentas disponibles a las que se podrá acceder con una contraseña u otro método de identificación (huella digital, contraseña basada en imagen, etc.). Cada vez que inicias sesión con tu usuario, se carga tu espacio de trabajo con tus archivos personales, el acceso a los programas a los que tienes permiso y los pequeños ajustes personales de configuración.

Si **compartes tu dispositivo** con otras personas, tener varios usuarios en el mismo equipo tiene las siguientes ventajas:

- Cada usuario tiene un espacio propio en el equipo, tiene sus archivos separados del resto de las personas que usan el mismo equipo. Si además tienen una contraseña de acceso, su actividad está protegida.
- El acceso a servicios, otros dispositivos, etc., queda registrado de manera diferenciada para cada uno de los usuarios.
- A la hora de instalar un determinado software se puede indicar quién va a tener acceso a él.
- Se pueden configurar permisos de acceso a datos y servicios para cada uno de los usuarios.
- Tener otros perfiles de acceso en el mismo equipo posibilita la recuperación de datos en caso de que el usuario de acceso habitual se corrompa.

Para **apagar tu dispositivo** con Windows, este y todos los sistemas operativos realizan una serie de operaciones que tienen como misión apagar los componentes del equipo que necesitan ser desconectados, de manera que no se pierda ninguna información de importancia y todo quede en disposición de ser iniciado de nuevo cuando lo necesites. Así, entre otras **operaciones** que se llevan a cabo, se pueden destacar las siguientes:

- **Aplicaciones abiertas con documentos o archivos que no hayan sido guardados:** genera un aviso del sistema operativo. Si no lo guardas, el trabajo realizado después del último guardado, se perderá.
- **Tareas en marcha que no puedan o deban interrumpirse hasta finalizar el proceso completo:** el procedimiento de apagado se interrumpe de forma momentánea hasta que el proceso finalice.

Asimismo, en la mayoría de los sistemas operativos, puedes **proceder al apagado** de las siguientes maneras:

- **Apagado completo:** se cierran todos los programas y se apaga la computadora.
- **Reinicio:** similar al apagado, pero el dispositivo se enciende de inmediato.
- **Suspensión:** el dispositivo entra en un estado de bajo consumo de energía, pero no se apaga por completo. Se reanuda rápidamente cuando lo necesitas. Es un tipo de apagado del equipo que recuerda las aplicaciones y documentos abiertos, de manera que, al reactivarlo, el escritorio, aplicaciones y archivos con los que estuvieses trabajando aparecen en la misma situación. Está pensado para interrumpir momentáneamente la sesión de trabajo y volver ella sin perder excesivo tiempo.
- **Hibernación:** el dispositivo guarda el estado actual en el disco duro y se apaga. Al encenderlo nuevamente, restaura el estado anterior.



La hibernación y suspensión no son sinónimos. Ambas funciones ahorran energía, pero lo hacen de formas diferentes. En ambas se guarda una imagen de las aplicaciones y documentos en uso, pero en la hibernación el dispositivo se apaga completamente, mientras que con la suspensión el dispositivo sigue encendido consumiendo muy poca energía.

1.3. Programas básicos (navegador, explorador de archivos, visor de imágenes, etc.)

Cuando utilizas cualquier dispositivo, es esencial conocer y utilizar algunos **programas básicos** que te permitirán realizar tareas de manera eficiente. Entre el conjunto de programas de un sistema operativo están desde programas de dibujo y edición de imágenes hasta pequeñas aplicaciones de escritura o el ajuste del aspecto de la interfaz de usuario.

Todos los sistemas operativos, independientemente del dispositivo al que están asociados, instalan un navegador que permite acceder a Internet.

Un **navegador web** es una herramienta esencial que te permite acceder a Internet y explorar páginas web.

Con un navegador, puedes buscar información *online*, enviar correos electrónicos, acceder a redes sociales y hacer muchas otras actividades.

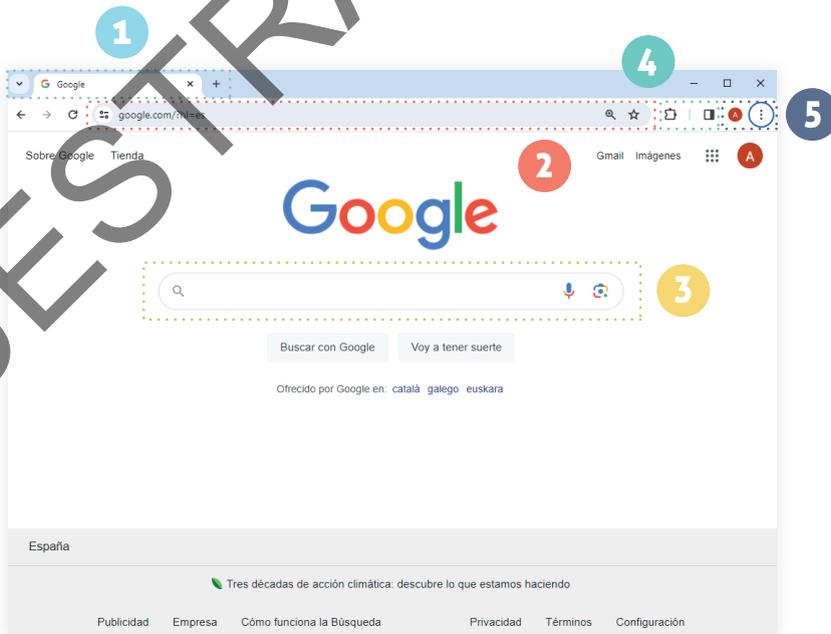
En el caso del sistema operativo Windows, el navegador es **Microsoft Edge**. En iOS, el navegador asociado es **Safari** y en los dispositivos Android, **Google Chrome**. Otro navegador muy empleado en la actualidad es **Mozilla Firefox**.

Todos los navegadores traen por defecto una dirección de inicio; es decir, cuando los abres, la información que aparece por defecto es la que se ha indicado en su configuración. Puede que simplemente muestre la dirección del buscador

Google en espera para introducir tus términos de búsqueda o que muestre una portada personalizada, como la siguiente imagen donde se muestra un grupo de aplicaciones a las que accedes con frecuencia y otra información de interés.

Tomando como base el navegador Google Chrome, estos son los **componentes principales** que te puedes encontrar en cualquier navegador que utilices:

1. **Pestañas:** en cada una de las pestañas puedes tener distintas búsquedas o distinto contenido. Puedes abrir una pestaña nueva haciendo clic en el signo + o cerrar una solapa en la X que se encuentra en su extremo derecho.
2. **Caja de búsqueda:** espacio para introducir los términos de búsqueda asociados a la temática de tu interés.
3. En este ejemplo, uno de los elementos de la portada es una **caja de búsqueda** asociada al buscador Google.
4. **Zona de complementos:** funcionalidades añadidas al navegador por parte de aplicaciones de terceros u ofrecidas por el desarrollador de este.
5. Acceso a las **opciones de configuración** del navegador.



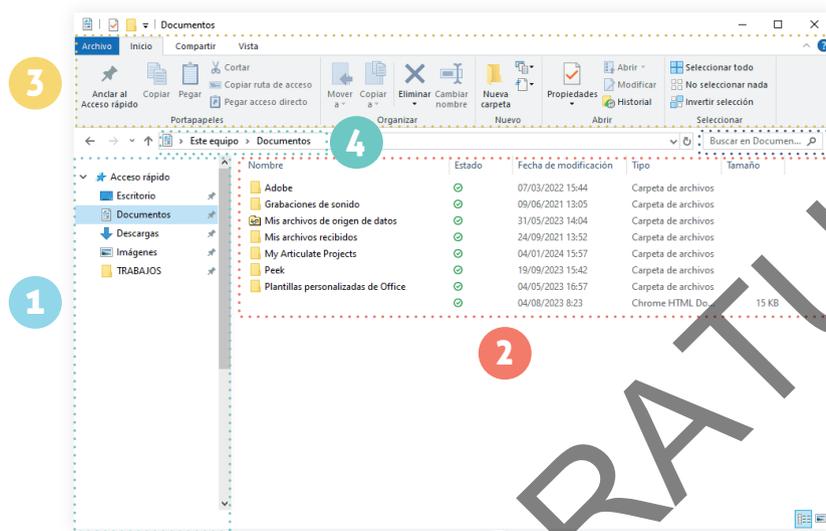
El **explorador de archivos** es una de las herramientas fundamentales del sistema operativo, ya que te permite gestionar y organizar los archivos y carpetas de tu equipo.

En iOS, el equivalente al **Explorador de archivos** de Windows es la aplicación **Archivos**, que te permite navegar por los archivos y carpetas de tu dispositivo iOS, así como acceder a los archivos que tienes almacenados en la nube.

La **nube** es el espacio virtual donde los usuarios pueden almacenar sus archivos y datos y acceder a ellos desde cualquier lugar y momento.

En la siguiente imagen, verás con detalle las **principales funcionalidades del explorador de archivos**:

1. **Panel de navegación:** permite acceder a los espacios principales de tu equipo, en cuanto a la organización de archivos y carpetas. Por ejemplo, desde aquí podrás acceder a la carpeta imágenes o a la de descargas. También presenta todos los dispositivos de almacenamiento conectados a tu dispositivo. Puedes navegar por esta estructura desplegando el contenido de cada componente.
2. **Vista de contenido:** según tu selección en el panel de navegación, aquí se mostrará su contenido. Puede ser el de un disco duro o una carpeta concreta, según hayas navegado por la estructura.
3. **Cinta de opciones:** espacio donde están presentes las opciones de trabajo con los archivos de las memorias de almacenamiento, tanto internas como externas.
4. **Posición o camino:** indica tu situación en la estructura de dispositivos y espacios.
5. **Caja de búsqueda:** ahí localizas archivos dentro de la posición actual en la estructura de dispositivos y espacios.



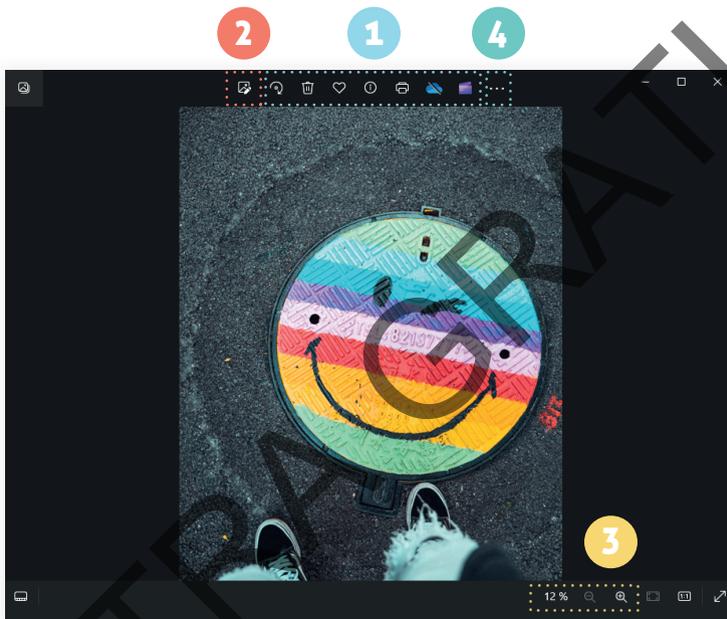
La funcionalidad principal de un **visor de imágenes** es mostrar las imágenes digitales guardadas en tu dispositivo o de forma remota.

El visor de imágenes de las últimas versiones de Windows se denomina «Fotos» y está instalada por defecto. A medida que esta utilidad del sistema operativo ha ido evolucionando ha incorporado nuevas funciones como, por ejemplo, la edición de fotos, el ajuste de color, la exposición o los filtros.

Esta son las **funciones básicas de Fotos**:

1. **Operaciones básicas con la imagen:** rotar una imagen, eliminarla, marcarla como favorita para acceder a ella rápidamente, rotarla u obtener información del tamaño, fecha de creación, modificación o dónde se ubica son el conjunto de operaciones básicas que puedes realizar con cada imagen visualizada.
2. **Funcionalidades relacionadas con la creación y edición:** desde realizar ediciones sencillas, como aplicar un filtro o recortar parte de la imagen, hasta dibujar a mano alzada o establecer las opciones de guardado.

3. **Operaciones adicionales con el archivo de la imagen:** crear un vídeo, guardar la imagen, imprimirla, cambiar su tamaño o compartirla son operaciones adicionales a las que puedes acceder desde esta opción de la aplicación **Fotos**.
4. **Zoom:** reducir o ampliar el tamaño para visualizar con detalle una imagen.



A medida que han ido evolucionando, los sistemas operativos han ido añadiendo al software necesario para el funcionamiento correcto del dispositivo, programas complementarios y aplicaciones que facilitan ciertas tareas.

Además de estos, los sistemas operativos suelen incorporar software de prueba. Teniendo en cuenta esto, los **tipos de software** habitual en Windows son los accesorios propios de Windows y las herramientas de productividad.

- **Accesorios:** conjunto de programas básicos incorporados en el sistema operativo que puedes encontrar bajo el agrupamiento **Accesorios de Windows**. Dentro de esta categoría, destacan:

- **Bloc de notas:** editor sencillo que permite a los usuarios crear y editar documentos de texto. Es una herramienta útil para crear notas rápidas.



Microsoft anunció el 4 de septiembre de 2023 que WordPad, editor de texto simple que permitía a los usuarios crear documentos con un formato básico, sería eliminado en las actualizaciones de Windows. El motivo es que Microsoft Word se convirtió, con el tiempo, en el editor de texto de referencia de Windows.

- **Paint:** a pesar de que desde Windows 10 ya no es una aplicación predeterminada de Windows, esta herramienta de dibujo básica es una de las más utilizadas y reconocidas. Además, en sus últimas actualizaciones incluye nuevas funciones y características como, por ejemplo, la capacidad de dibujar en 3D.
- **Calculadora:** esta calculadora estándar permite a los usuarios realizar cálculos matemáticos básicos y avanzados.
- **Recortes:** esta aplicación permite a los usuarios realizar capturas de su pantalla. Es una herramienta útil para capturar información de la pantalla como, por ejemplo, documentos o páginas web. Puedes guardar esos recortes como imagen.
- **Productividad:** la herramienta de productividad por excelencia en Windows es Microsoft Office. Esta suite ofimática no está instalada por defecto con este sistema operativo. Sin embargo, desde Windows 11 se puede instalar gratuitamente desde Microsoft Store o comprar una suscripción a Microsoft 365, que incluye el acceso a Office y a otras aplicaciones o herramientas de productividad.

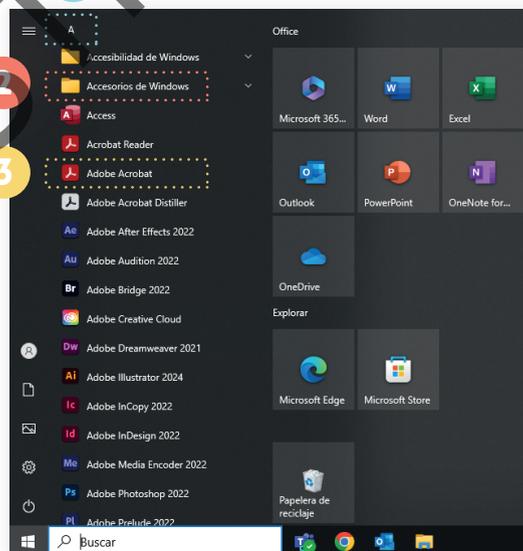
Microsoft 365 está conformada por un conjunto de aplicaciones que te permiten trabajar con documentos e información en distintos formatos y organización. Las principales aplicaciones de este programa son:

- **Word:** procesador avanzado de textos que permite crear y editar documentos.

- **Excel:** aplicación para el tratamiento de información, principalmente de tipo numérica y organizada en forma de tablas. Además, permite su representación en forma de gráficas y el tratamiento de las tablas de datos con operaciones complejas.
- **PowerPoint:** herramienta de creación y diseño de presentaciones.
- **Access:** gestor de bases de datos que permite almacenar, consultar y elaborar informes a partir de la información organizada en forma de tablas.

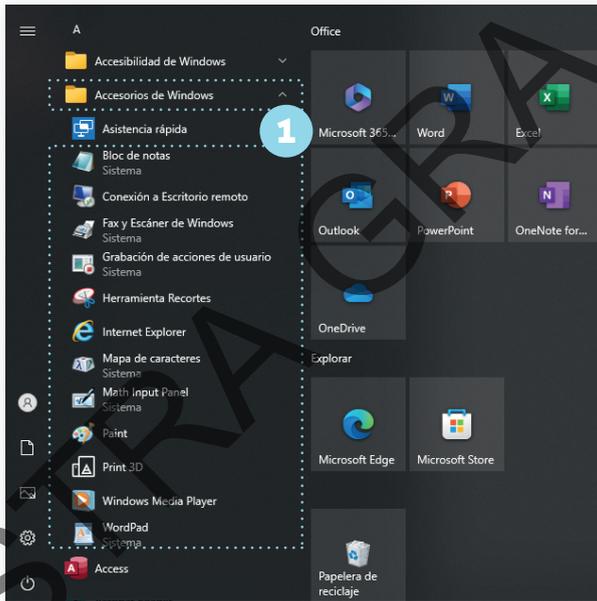
Todos los programas instalados en tu equipo están disponibles a partir del botón **Inicio** de Windows:

1. Por **orden alfabético**, así se muestran los programas instalados en tu equipo, para que su localización te sea más fácil.
2. Para facilitar la **organización y localización del software**, algunas instalaciones generan una carpeta que contiene todas las utilidades relacionadas con esa instalación.
3. **Software** que puedes ejecutar de forma directa.



Aunque tengas distintos programas en el escritorio de tu equipo o anclados en la barra de tareas, también aparecerán aquí listados. Dentro de tu equipo puedes encontrar **agrupamientos de software**, es decir, contenedores de los programas que forman parte del mismo paquete o agrupamientos que el sistema operativo realiza de software perteneciente a la misma categoría.

En esta imagen, puedes ver el **Accesorios de Windows**, un agrupamiento que viene por defecto en ese sistema operativo. Este contiene un conjunto de utilidades y pequeñas herramientas de configuración.



Puede que en tu equipo no encuentres este agrupamiento. Aun así, las aplicaciones estarán instaladas igualmente y podrás localizarlas por orden alfabético.

¿Sientes que puedes navegar con destreza en el océano digital del siglo XXI? En un mundo donde la tecnología redefine constantemente los límites de lo posible, adquirir competencias digitales básicas se convierte en un imperativo para aquellas personas que desean no solo sobrevivir, sino prosperar en esta era.

Con este manual, aprenderás el uso básico del sistema operativo y descubrirás cómo gestionar información a través de diferentes navegadores y buscadores. También sabrás cómo utilizar algunas de las herramientas básicas de comunicación como el correo electrónico y los sistemas de videoconferencias. Además, aprenderás cómo funcionan algunas de las herramientas ofimáticas básicas para crear contenidos digitales y sabrás configurar la seguridad de tus dispositivos y resolver problemas a través del mantenimiento del sistema operativo.

El objetivo general de este libro publicado por Ideaspropias Editorial es adquirir las competencias digitales básicas que permitan «aprovechar la riqueza de las nuevas posibilidades asociadas a las tecnologías digitales» de acuerdo con Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Carlos Parada Gandos

Diplomado en Informática. Su actividad profesional combina la consultoría y la formación. Es docente, formador de personas formadoras y autor de contenidos relacionados con las tecnologías digitales para entidades educativas y universitarias.

