



**RECONECTADOS DIFUSIÓN**

# **Mi teléfono**

**GUÍA PARA EL FORMADOR**

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
1.1. Espacio de formación	3
1.2. Estructura de la sesión	3
<b>2. En el aula</b>	<b>5</b>
<b>3. Material de apoyo</b>	<b>6</b>
<b>4. Ejercicios</b>	<b>7</b>
<b>5. En sesión</b>	<b>9</b>
5.1. Tomando asiento y conociéndonos	9
5.2. Rompiendo el hielo	9
5.3. Comprobando el nivel	9
<b>6. Comenzamos</b>	<b>10</b>
6.1. Conoce tu teléfono	10
6.2. Ajustes	12
6.2.1. Introducción	12
6.2.2. Conectarse a una red Wi-Fi	13
6.2.3. Tamaño de la fuente	17
6.2.4. Otros ajustes	19
6.2.5. Bloqueo de pantalla	20
6.3. Gestión de aplicaciones	24
6.3.1. Qué son las aplicaciones	24
6.3.2. Instalar una aplicación	25
6.3.3. Desinstalar una aplicación	27

6.3.4.	Opciones de la aplicación	29
6.4.	Aplicaciones básicas del teléfono	31
6.4.1.	Teléfono	31
6.4.2.	Bloquear un número	34
6.4.3.	Agenda (Contactos)	36
6.4.4.	Calendario	38
6.4.5.	Usar el móvil mientras hablas	41
6.4.6.	Cámara y galería	43

# 1. Introducción

## 1.1. ESPACIO DE FORMACIÓN

El espacio donde se llevará a cabo la formación deberá estar acondicionado para el número de asistentes convocados.

Lo ideal es que disponga de:

- Wi-Fi al que poder conectarse.
- Pizarra con rotuladores como sistema de apoyo explicativo.
- Enchufes.
- Ordenador o, en su defecto, llevar ordenador portátil.
- Proyector.
- Pantalla proyectora o pizarra digital.
- Folios y bolígrafos.
- Mesas y sillas o sillas pupitre.

Es recomendable tener preparada una batería externa y llevar un USB con el material que necesitas, por si hay algún problema con la conexión a internet.

Dependiendo de las actividades que se elijan para la sesión, así como del número de asistentes, es recomendable preparar el aula para dividir al alumnado en grupos.

## 1.2. ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Conocer las partes y acciones más básicas del teléfono móvil, es fundamental para poder tener las primeras tomas de contacto con una mirada positiva.

Muchas de las personas mayores con las que vas a estar no han recibido unas mínimas nociones de uso del dispositivo o de las aplicaciones más básicas para poder manejarlo; igualmente, en muchos casos los teléfonos no están configurados conforme a sus necesidades.

En este taller de 2 horas (120 min) se pretende que conozcan algo más de los dispositivos móviles, independientemente de la marca de su dispositivo.

### Temas para trabajar

- Iconos básicos.
- Ajustes.
- Teléfono.

- Contactos y Calendario.
- Cámara.
- Gestión de la galería de fotos.

### Objetivos generales

- Conocer el dispositivo móvil.
- Aprender a utilizar las aplicaciones más básicas.

Esta guía pretende proporcionarte algunas indicaciones de temas para tener en cuenta a la hora de desarrollar la formación en cada uno de los bloques.

**Cada grupo es diferente, deberás ajustar el temario** (son epígrafes independientes unos de otros. El bloque tiene contenido suficiente para que no te quedes en blanco) **y los tiempos a las necesidades que se presenten en cada aula. Lo importante es que lo que se trabaje en el taller sea entendido e interiorizado por los participantes, no acabar con el temario presentado.**

Al finalizar el taller, los asistentes dispondrán de una guía de consulta desde la que podrán acceder a todos los contenidos.

El tiempo es estimado y variable, según las necesidades del aula.

TEMA	TIEMPO (minutos)
Tomando asiento	5
Presentación	5
Testeo de nivel	10
Uso básico del teléfono	15
Ajustes	20
Teléfono (aplicación de llamadas)	5
Contactos y calendario	20
Cámara	15
Gestión de la galería	15
Dudas/Despedida	10

## 2. En el aula

Como dinamizador/a de la actividad:

- Dirígete al grupo con respeto.
- Mantén la escucha activa.
- Cuida tu lenguaje corporal.
- Adapta el vocabulario. No todas las personas entienden el lenguaje tecnológico. Es recomendable explicar o identificar qué significa cada palabra vinculada. Por ejemplo, *icono* («Los dibujos que tenéis en el móvil»). Esto no quiere decir que no se empleen estas palabras (de hecho, forma parte del aprendizaje), pero se deberán asociar siempre para que las interioricen.
- Preguntar si tu tono de voz es el adecuado. Algunas personas pueden tener problemas auditivos.
- Asegúrate de que se vea bien la pantalla en la que estás proyectando. Algunas personas pueden tener problemas visuales. En caso de dificultad, es recomendable explicar qué se está proyectando.
- Es posible que encuentres alguna persona que quiera monopolizar la sesión. Con serenidad, deberás desviar la atención que reclama esta persona y hacer partícipe al resto del grupo.
- No emplees expresiones como "esto es muy sencillo" o "fácil".
- Reitera que estás para ayudar y que no deben tener vergüenza de intervenir.
- Emplea experiencias personales en los ejemplos para crear cercanía.
- Los gestos a la hora de explicar son fundamentales para que sigan las pautas. Por ejemplo, indica «1, 2, 3» con los dedos.

### 3. Material de apoyo

Además de esta guía, dispones de una presentación en Genially como apoyo para realizar la sesión en el aula.

Para que dicha presentación resulte útil es necesario que tengas en cuenta que:

Tienes **anotaciones de ayuda** que encontrarás repartidas por la presentación con el mismo icono en dos colores:

- ◉ **Azul:** contiene información sobre los contenidos. Puede servirte de ayuda para recordar alguna explicación o alguna cuestión en la que debas insistir.
  - ◉ **Naranja/Teja:** contiene propuestas de dinámicas y sugerencias para trabajar las preguntas o realizar las prácticas.
- Es importante que recuerdes que el contenido de estos iconos **no ha de mostrarse en el aula**, únicamente se incluyen para que te sirvan a ti de ayuda cuando prepares la sesión y puedas repasar algunas cosas teniéndolos a mano. **Todo** lo que contienen está **más desarrollado en esta guía**.
  - Repasa con los asistentes los iconos de navegación en Genially con la diapositiva correspondiente. Es conveniente que se familiaricen con ellos para que sean autónomos en el uso del material de autoaprendizaje. Importante: haz este repaso al final de la sesión, ya que desvía la atención y consume tiempo de la sesión.

**Antes de empezar...**

Pulsa en este símbolo si quieres acceder a la primera página

Pulsa en este símbolo para acceder al índice

Pulsa en estos símbolos para obtener información de interés

- i Ampliar información
- ◉ Información contextual
- destacado Información sobre el texto
- Q Elementos ampliables (con audio)
- 🍏 Para usuarios de Apple

Pulsa en este símbolo para volver a la página anterior

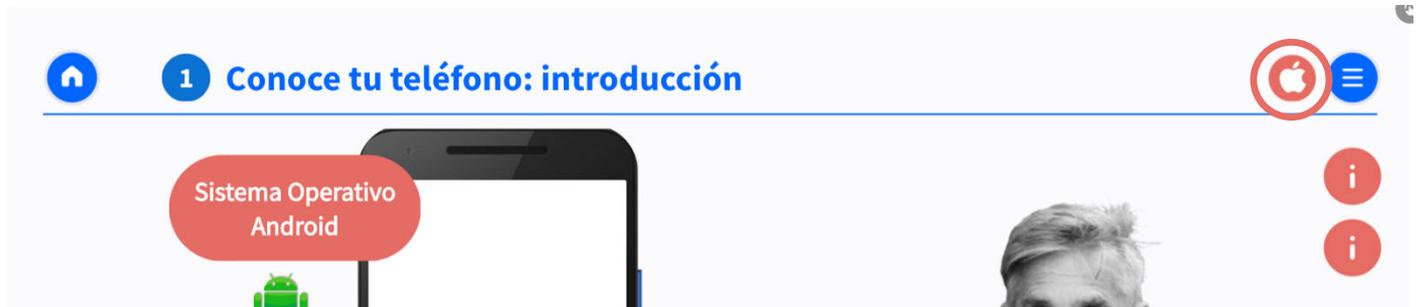
Pulsa en este símbolo para pasar a la página siguiente

Pulsa aquí si quieres omitir las preguntas, o pasar de una a otra

→ Saltar 2.1. 2.2.

Fundación Telefónica

Este módulo está orientado a personas usuarias de Android, por ser el sistema operativo más frecuente, así que la navegación llevará de principio a fin a través de los contenidos diseñados para Android. No obstante, en muchas diapositivas encontrarás el icono de la manzana de Apple en la parte superior.



Pulsando en ella, accederás al mismo contenido, pero personalizado para dispositivos iPhone. Esto será de utilidad si en el aula hay una o más personas que utilicen estos teléfonos. Una vez examinada la diapositiva, los botones de avance y retroceso llevarán al punto anterior y posterior del temario, pero nuevamente en la versión principal de Android.



## 4. Ejercicios

La sesión formativa debe constar de una **parte explicativa** (para la que dispones de un Genial.ly como material de **apoyo**) y de una **parte práctica**.

Para desarrollar la **parte práctica** se presenta una batería de ejercicios que encontrarás **al final de esta guía**, para realizar a nivel individual y grupal.

Selecciona las prácticas en función de si van a ser individuales o grupales, así como de las necesidades del aula, el apoyo con el que cuentes y el tiempo disponible.

Aunque trabajes en grupo, debes llevar a cabo también **ejercicios individuales**.

### En grupo

Las dinámicas de grupo te servirán para fomentar la participación.

Para trabajar de forma grupal es **importante** que puedas **preparar la sesión previamente** (en materiales y presentaciones), cuando ya conoces el número de personas del grupo y sabes con qué materiales cuentas.

Para que todos/as prueben y practiquen lo aprendido con su dispositivo, te recomendamos que organices los tiempos y las intervenciones del aula:

1. Primero explica un apartado del temario.
2. Resuelve las dudas que hayan surgido.
3. Realiza ejercicios con sus dispositivos.

De esta manera asignas un espacio en la sesión para los distintos ejercicios, garantizas que tienes toda la atención de tus alumnos durante la explicación y puedes resolver las dudas concretas y avanzar con el temario siguiendo los ritmos del alumnado.

Siempre que se pueda trabajar en grupo, será más dinámico y ameno para los participantes. Por contra, **deberás estar muy atento/a para gestionar los tiempos y los grupos**. Es fundamental que, si se eligen actividades en grupo de puesta en común, se nombre un portavoz de grupo.

Igualmente, **para finalizar la sesión** formativa puedes elegir alguna de las preguntas de cada bloque y emplearlo a modo de repaso, o trabajar en el caso global que se presenta en el anexo de actividades.

**¡Recuerda, son propuestas!** Puedes realizar otros ejercicios relacionados con el tema si lo consideras oportuno. Igualmente, no tienes por qué hacer todos.

## 5. En sesión

### 5.1. TOMANDO ASIENTO Y CONOCIENDO QUIÉNES SOMOS

Si es posible mira mientras se sientan los dispositivos que traen, para **detectar** los sistemas operativos y marcas, ya que en muchos casos no van a saber contestar si lo preguntas. Cada sistema, versión y modelo serán distintos, pero tener una idea de lo que hay en el aula te permite hacer alusiones directas, sobre todo en caso de **peculiaridades** en las marcas.

### 5.2. ROMPIENDO EL HIELO

- Preséntate y presenta a los compañeros o compañeras que estén contigo.
- Presentación de participantes si hay un número reducido (5-7).
- Pregunta cuáles son sus expectativas.
- Explica cómo va a funcionar la sesión:
  - Explicamos.
  - Participamos.
  - Prácticas con sus dispositivos.

### 5.3. COMPROBANDO EL NIVEL

Es necesario comprobar el nivel del aula para poder adecuar la formación. Esto se hará a través de preguntas, escuchando las respuestas y observando a los asistentes.

Algunos ejemplos que puedes utilizar:

- ¿Qué diferencia vuestros teléfonos móviles de ahora con los anteriores?
- ¿Cómo se os da manejar la pantalla táctil? ¿Sabéis qué son los iconos? ¿Perdéis los iconos?
- ¿Para qué usáis el teléfono?
- ¿Qué os da miedo?
- ¿Usáis el calendario? ¿Creáis contactos en la agenda?

La escucha activa es verdaderamente importante, así como dar respuesta a las preguntas o inquietudes que se planteen en cada momento. Si hay algo que se verá más adelante, a lo largo de la sesión, lo diremos.

## 6. Comenzamos

**Advertencia:** aunque se nombrarán los **ajustes rápidos** para modificar algunos aspectos de la configuración de Android, al igual que el **centro de control** de iOS, los temas a tratar en este módulo se van a trabajar desde los ajustes generales. El motivo es que no todos los teléfonos tienen los mismos iconos; así, se trabajará lo común, lo cual no quiere decir que no se intente identificar el acceso desde otros espacios.

Explica por encima qué es un sistema operativo y menciona iOS y Android (sobre todo si hay en al aula personas con los dos sistemas).



*“Un sistema operativo es el programa más importante, el que hace que funcione el teléfono, nos permite usarlo y darle órdenes para que haga lo que necesitamos”.*

### 6.1. CONOCE TU TELÉFONO

Lo primero que se deberá hacer es **encender** el teléfono móvil presionando durante unos segundos el botón oportuno e introducir el código, contraseña o superar cualquiera que sea el método de autenticación para entrar al teléfono, si es que tiene alguno activo.

No debe confundirse el acceso al teléfono (o bloqueo de pantalla) con el acceso a la tarjeta SIM, que normalmente es un número PIN (un número de entre 4 y 8 dígitos). Este número no debemos olvidarlo ya que solo tenemos tres intentos.

**¡Ojo!** En caso de olvidar el número PIN o en caso de bloqueo de la tarjeta SIM, existe el **número PUK**, un código de 8 dígitos que estará en la tarjeta que facilitó la compañía telefónica junto con la tarjeta SIM.

Explica las funcionalidades de los botones físicos del teléfono.

En el caso de Android, además de **subir y bajar** el volumen, en algunos modelos también se puede **silenciar** o poner en modo vibración; otros tendrán un botón para silenciar, como en el caso del iPhone, o encontrarán la funcionalidad en los ajustes rápidos.

Como novedad, el botón de silenciar en iPhone se llama ahora "botón de acción" y se le pueden asignar distintas funcionalidades: lupa, linterna, selfi, traducir texto, etc.

Es importante remarcar que el botón de subida y bajada de volumen se puede usar durante una llamada y **la llamada no se corta**.

Igualmente, deberás tener en cuenta que en algunos teléfonos hay que **pulsar la pantalla** para que salgan los iconos.

En iOS no existe el **botón de retroceso** en la pantalla de inicio.

En los iPhone más antiguos, el **selector de aplicaciones** se abre pulsando dos veces el botón de Home; en los más nuevos, deslizando el dedo de abajo arriba.



iPhone X y superiores ya no tienen un botón físico de Home (en la parte inferior).

A partir de Android 9 se elimina la necesidad de botones físicos de navegación, aunque es decisión de cada fabricante incluirlos o no.

### PRÁCTICAS

Apartado 2.1. Anexo Ejercicios. Preguntas grupales.

Individuales. Identifica el uso de los botones del teléfono. Mueve los iconos de sitio.

## 6.2. AJUSTES

### 6.2.1. INTRODUCCIÓN

Antes de comenzar a trabajar en el apartado, es interesante que comenten para qué creen que sirven los ajustes o qué saben hacer ellos en los ajustes.

Recuerda que van a trabajar estas funcionalidades desde los **ajustes generales** (aplicación **Ajustes**, en el caso de iOS), pero esto no significa que no puedan buscar estas opciones en los ajustes rápidos (o **centro de control**, en el caso de iOS).



Explica que los ajustes existen en todos los dispositivos y que su representación es una rueda dentada.

Los ajustes son como la **caja de herramientas** del teléfono, desde la que podemos gestionar aplicaciones y permisos, personalizar el teléfono (fondos de pantalla, sonidos, tamaño de letra...), gestionar las conexiones, etc.

Ha varias maneras de acceder a los **ajustes generales en Android**. Una es deslizando en la parte superior de la pantalla un dedo de arriba abajo, que nos mostrará las notificaciones y una barra deslizante con ajustes rápidos. Otra es igual, pero deslizando dos dedos, que mostrará los ajustes rápidos a pantalla completa.



Los **ajustes rápidos en iOS** están en el centro de control, que se despliega así:





## Android



1

Abre los ajustes rápidos y localiza el icono de la conexión Wi-Fi:



Si está inactivo (en color gris), púlsalo y espera unos segundos a que esté activo:



A continuación, deja pulsado el icono de Wi-Fi durante un par de segundos para acceder a las opciones.

Teclea la contraseña y pulsa en **Conectar**.

2

Localiza la red a la que quieres conectarte y pulsa sobre ella.

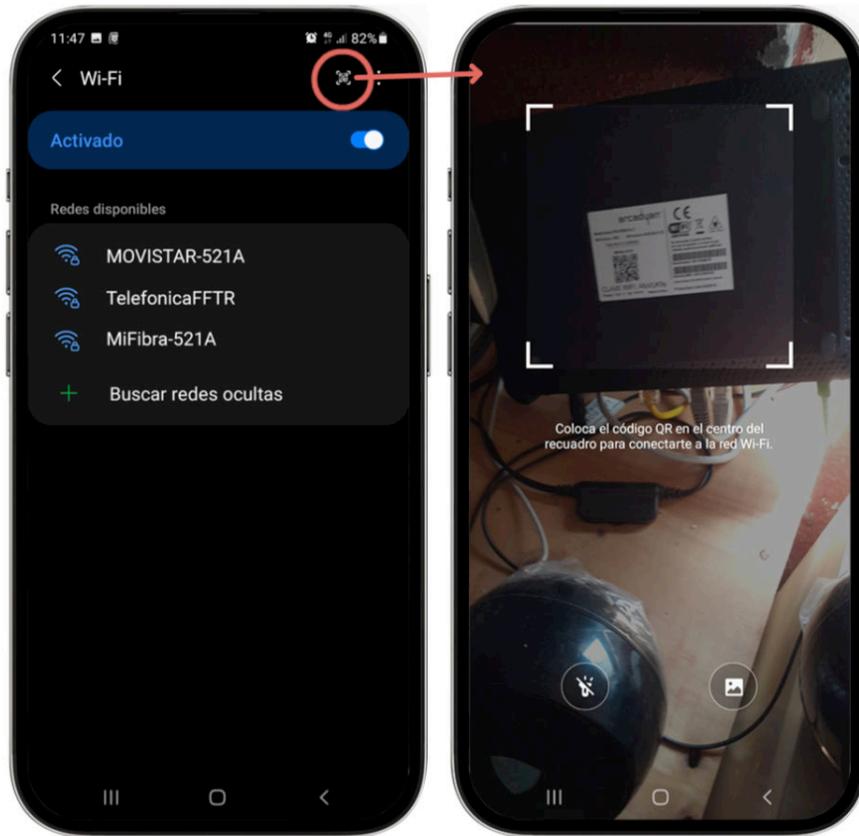
Si quieres conectarte al router de casa, puedes averiguar su nombre y contraseña mirando la etiqueta que hay por debajo o en un lateral del aparato:



Con los últimos sistemas operativos también existe la posibilidad de conectarse utilizando la cámara, evitando así tener que escribir la contraseña, siempre y cuando no se haya cambiado. Esta opción es muy interesante ya que agiliza mucho la acción de conectarse.

En Android se puede realizar si la cámara cuenta con escáner o si tienes una aplicación de lectura QR. Con ambas opciones, abre la cámara y posiciona el teléfono para que lea el QR de la parte trasera del router y pulsa unirse a la red.

En teléfonos compatibles con la conexión a través de QR es probable que en la propia pantalla de configuración del Wi-Fi haya un botón específico para escanear el QR.



iOS



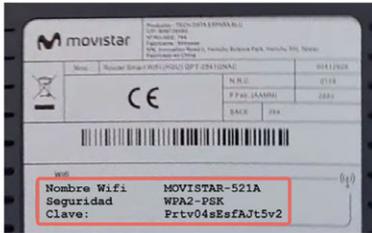
1

Abre los [Ajustes](#) y pulsa en el apartado de la conexión [Wi-Fi](#).

# 2

Localiza la red a la que quieres conectarte y pulsa sobre ella.

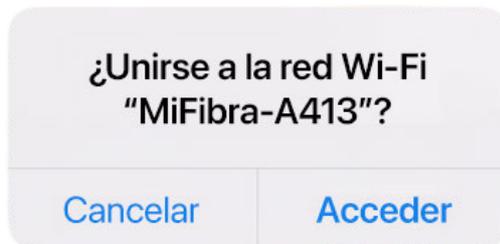
Si quieres conectarte al router de casa, puedes averiguar su nombre y contraseña mirando la etiqueta que hay por debajo o en un lateral del aparato:



Teclea la contraseña y pulsa en **Acceder**.



Para conectarse con un código QR desde iPhone, abre la cámara y apunta al QR. Se abrirá una ventana preguntando si quieres acceder a la red. Pulsa sobre ella y sigue los pasos hasta que veas el botón de **Acceder**.



## PRÁCTICAS

Apartado 2.2. Anexo Ejercicios. Preguntas grupales 1 a 4.

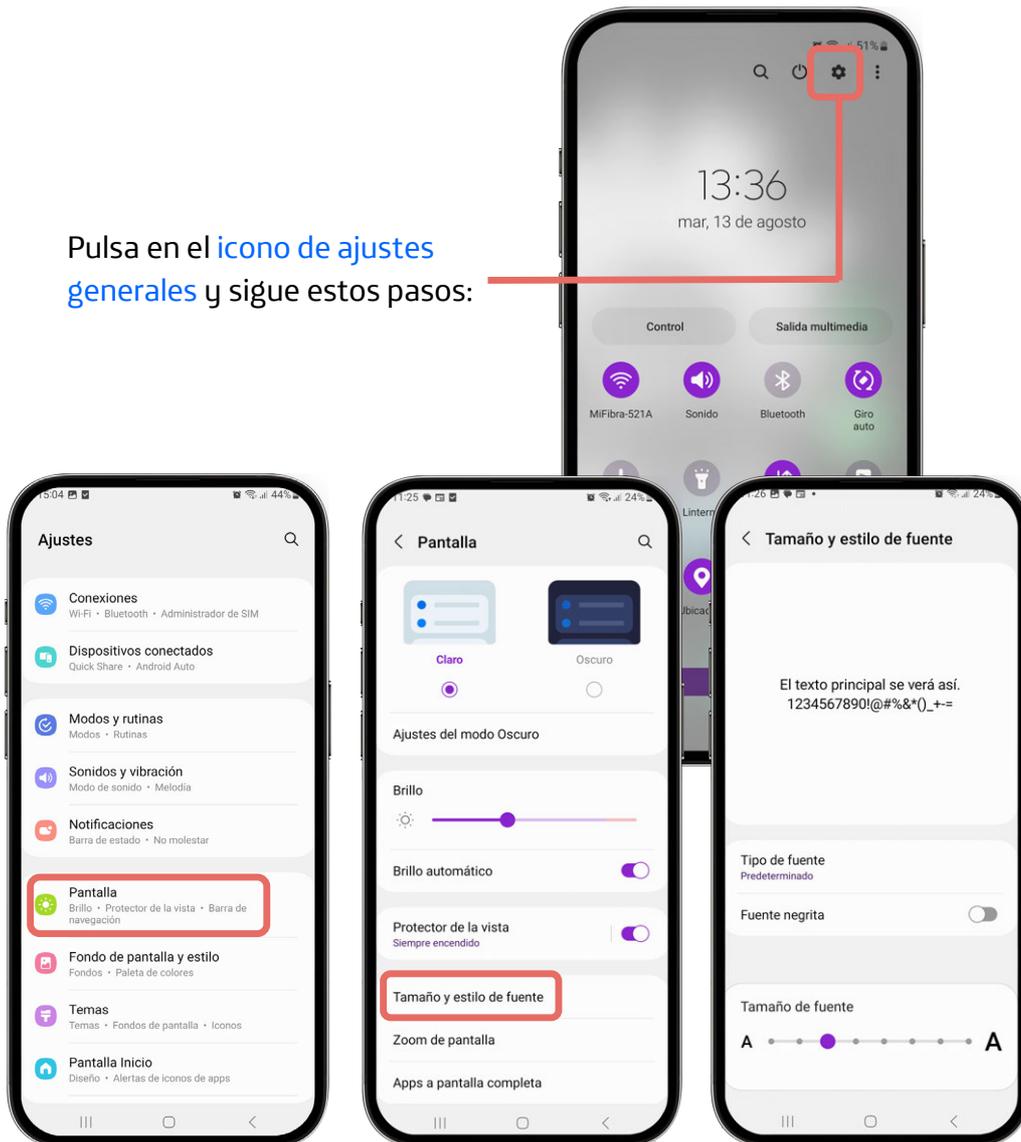
Individuales. Busca los ajustes de tu teléfono. Revisa los ajustes que tiene. Conéctate a una red Wi-Fi. **Atención:** si es posible, que se conecten a una red local para hacer la práctica. Ten preparado en lugar visible el nombre de la red y la contraseña.

### 6.2.3. TAMAÑO DE LA FUENTE

Comenta que es fundamental que el teléfono esté configurado en base a las necesidades individuales. El tamaño de la letra puede ser muy importante, sobre todo para las personas mayores.

#### Android

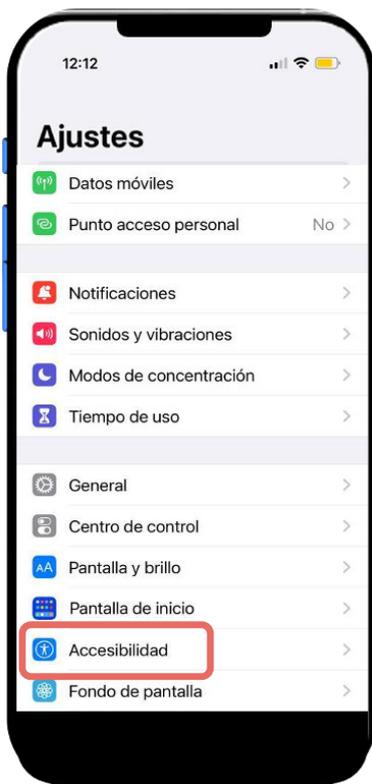
Pulsa en el **icono de ajustes generales** y sigue estos pasos:



iOS



Pulsa en el icono de **Ajustes** y sigue estos pasos:



## 6.2.4. OTROS AJUSTES

Además de la importancia del tamaño de los textos, indica que también se puede ajustar el tono de llamadas y notificaciones, el volumen, el brillo... Indica que en los ajustes encontraremos palabras o menús que nos den la pista.

### Ejemplos para Android

- El fondo de pantalla: [Ajustes](#) → [Fondo de pantalla y estilo](#)
- El sonido: [Ajustes](#) → [Sonidos y vibración](#) → [Melodía](#), [Volumen](#), etc.
- El brillo: [Ajustes](#) → [Pantalla](#) → [Brillo](#)

### Ejemplos para iOS

- El fondo de pantalla: [Ajustes](#) → [Fondo de pantalla](#)
- El sonido: [Ajustes](#) → [Sonidos y vibraciones](#) → [Tono de llamada](#), [Tono de mensaje](#), etc.
- El brillo: [Ajustes](#) → [Pantalla y brillo](#)



## 6.2.5. BLOQUEO DE PANTALLA

Pregunta si tienen bloqueada la pantalla.

**Reflexionar.** Pregunta los motivos por los que creen que una pantalla de móvil debe estar bloqueada.

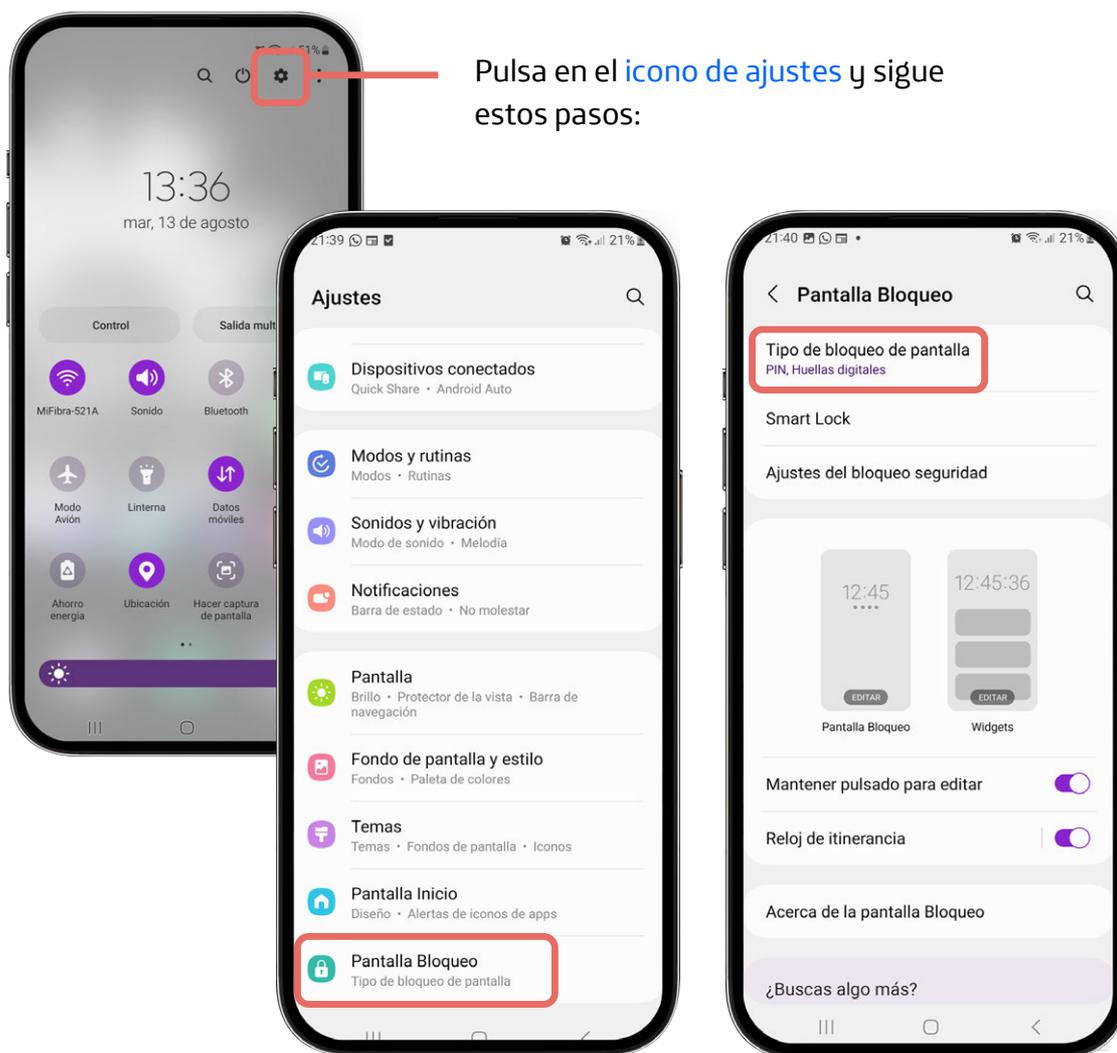
Reflexionamos conjuntamente sobre la cantidad de información personal que tenemos en nuestros dispositivos: contactos en la agenda, correos electrónicos, fotografías, documentos...

- ¿Qué datos tenéis en vuestro móvil?
- ¿Qué puede suceder si vuestro móvil no está protegido?

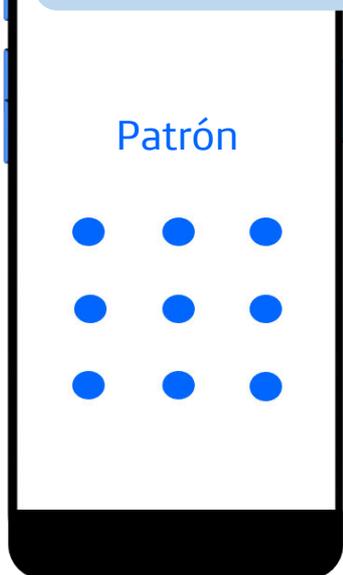
Es un tema muy recurrente para introducir la importancia de la seguridad y la privacidad.

Explica que los sistemas de bloqueo son como las llaves de la caja fuerte y con ello conseguimos poner muy difícil el acceso a nuestro teléfono.

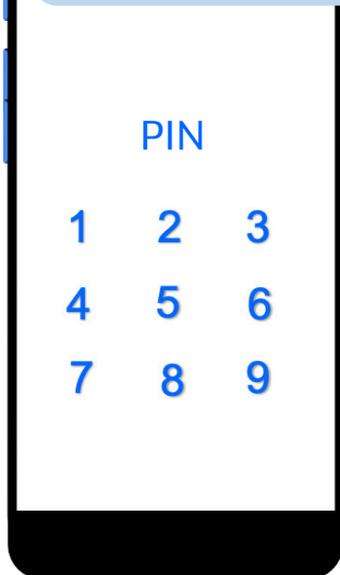
Android



Sistema de **trazado de dibujo con el dedo** uniendo una serie de nueve puntos.



Hay que introducir un **código numérico entre 4 y 16 dígitos**. Cuantos más dígitos, más seguro será el código.



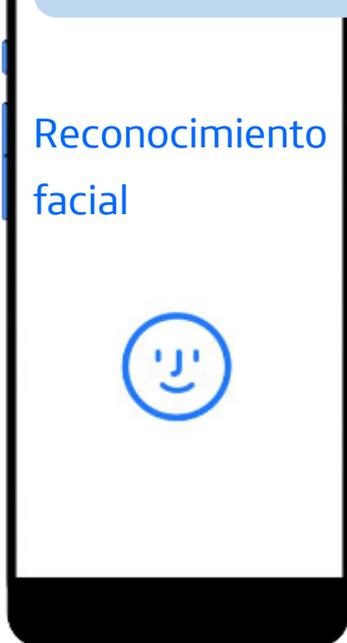
La **contraseña** puede incluir **letras y números**, así que será mucho más segura que un PIN normal de 4 o 6 dígitos, siempre y cuando tenga esa longitud, aunque también más pesado de teclear.



Algunos teléfonos pueden leer las **huellas dactilares** y utilizarlas como contraseña.



Similar al bloqueo con huella dactilar, pero reconociendo los **rasgos faciales**.

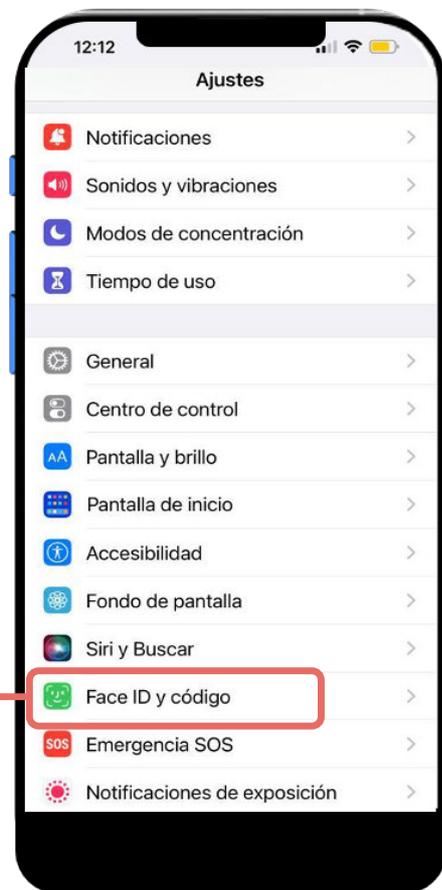


**i** Puede resultar más fácil utilizar un PIN largo que una contraseña más corta, obteniendo el mismo nivel de seguridad.

iOS

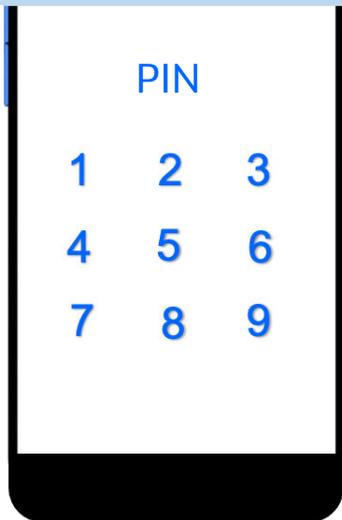


Pulsa en el **icono de Ajustes** y sigue estos pasos:



Pulsa en **Face ID y código**.

Hay que introducir un código numérico de 6 dígitos. En [Opciones de código](#) puedes reducirlo a 4 o hacerlo más largo.



Huella dactilar o [Touch ID](#) (en modelos compatibles).



Reconocimiento facial o [Face ID](#) (en modelos compatibles).



Al establecer por primera vez o cambiar el código, por defecto te pide un código numérico de 6 dígitos. En [Opciones de código](#) puedes cambiar a uno de 4 dígitos, uno personalizado, o un código alfanumérico (números y letras).



Al poder incluir letras y números, [el código será mucho más seguro](#) que un PIN normal de 4 o 6 dígitos, siempre y cuando tenga esa longitud, aunque también más pesado de teclear. Puede resultar más fácil utilizar un código numérico largo que uno alfanumérico más corto, para obtener el mismo nivel de seguridad.

## PRÁCTICAS

Apartado 2.2. Anexo Ejercicios. Preguntas grupales 5 a 7.

Individuales. Localiza en el teléfono los ajustes de fuente y prueba a cambiar el tamaño. En caso de no tener bloqueada la pantalla, ¿te animas a practicar y bloquearla?

## 6.3. GESTIÓN DE APLICACIONES

### 6.3.1. QUÉ SON LAS APLICACIONES

Como en ocasiones anteriores, pregunta al grupo qué son las aplicaciones y, a partir de ahí, explica de manera sencilla.

*"Son programas que se instalan en el teléfono y te permiten realizar tareas".*

El teléfono, al adquirirlo, ya tiene aplicaciones preinstaladas por el fabricante (normalmente no se pueden desinstalar).

Además, cada uno puedes instalar las que quiera.

Hay muchas formaciones en [Reconectados](#) que explican en detalle el funcionamiento de diversas aplicaciones, por ejemplo:

- "Tu día a día más ágil con el móvil".
- "WhatsApp I" y II.
- "Google Maps".
- "Carpeta Ciudadana".

Recuerda que las aplicaciones, por seguridad, deben descargarse siempre desde la tienda oficial del teléfono: [Play Store](#) en Android y [App Store](#) en iOS.

### Ejemplos de aplicaciones

Algunas que vienen preinstaladas: el calendario para apuntar las citas, los contactos, la aplicación para llamar por teléfono; y otras que pueden instalarse: [WhatsApp](#) para comunicarse, [Cita Sanitaria](#) para los médicos, [Google Maps](#) para planificar rutas...

Lanza algunas preguntas: ¿Alguien sabe instalar aplicaciones? ¿Cómo lo hacéis? ¿Os salen mensajes para conceder permisos?

Es un buen momento para introducir temas a reflexionar:

- **Permisos:** qué son y por qué gestionarlos. Como usuarios podemos decidir qué permisos conceder. Además, es reversible (se verá más adelante).
- Qué criterios existen para su **gestión:** sabiendo que no hay una guía específica para ello, es necesario aplicar el sentido común. Pondremos un ejemplo: [WhatsApp](#) nos pide acceso a los contactos; en caso de no darlo, [WhatsApp](#) no puede funcionar correctamente. Si queremos usar el micrófono para mandar mensajes de voz (audios) deberemos dar acceso también al micrófono.



### 6.3.2. INSTALAR UNA APLICACIÓN

Explica qué significa instalar o descargar una aplicación: *cogerla* de internet (de la tienda de aplicaciones) y ponerla en nuestro teléfono. Es recomendable mencionar que existen descargas gratuitas y de pago, para que lo tengan en cuenta.

En Android, a veces salta el mensaje de que se debe terminar de configurar la cuenta. Explica que pueden pulsar en **Saltar** y continuar con la instalación. A veces este mensaje solicita modos de pago: explica que si pulsan sin querer no pasa nada, bastará con pulsar a la flecha de atrás para deshacer la acción.

Haz saber que la aplicación que se descarga suele ponerse en la última pantalla del teléfono, pero que pueden ponerla donde quieran sin problema.

Una vez se ha enseñado a instalar es importante enseñar a desinstalar, así como dónde pueden modificar los permisos asignados, no sólo en la aplicación descargada sino en todas las que tienen.

#### Android

Accede a la **tienda de aplicaciones** de tu dispositivo.

Recuerda que las aplicaciones, por seguridad, debes descargarlas siempre desde la tienda oficial de tu teléfono: **Play Store** (Android) o **App Store** (iOS).

Escribe en el **buscador** lo que quieres descargar. Por ejemplo: **RAE**.

Localiza la aplicación que quieres y pulsa en **Instalar**.

Pulsa en **Buscar**.

iOS



### 6.3.3. DESINSTALAR UNA APLICACIÓN

Aunque la mayoría de dispositivos Android permiten desinstalar las aplicaciones desde la pantalla de inicio, trabaja de nuevo sobre los ajustes generales, ya que si cambian de dispositivo siempre pueden acudir a este apartado de ajustes. Apóyate en las diapositivas de proyección, ya que cada dispositivo lo tiene en un sitio.

Android

Ten en cuenta que algunas aplicaciones son necesarias para el correcto funcionamiento del sistema y no se pueden desinstalar.

Pulsa sobre la aplicación que deseas desinstalar.

Pulsa en **Desinstalar**.

## iOS

En iOS realizaremos la desinstalación de las aplicaciones directamente desde la pantalla de inicio, dejando pulsado el icono de la aplicación que queremos desinstalar y siguiendo los pasos.



i

Ten en cuenta que algunas aplicaciones son necesarias para el correcto funcionamiento del sistema y no se pueden desinstalar.

Pulsa durante unos segundos en la aplicación y sigue estos pasos:

Pulsa sobre **Eliminar app**.

Verás estas opciones:

- **Eliminar app**: la aplicación ya no estará en el teléfono.
- **Eliminar app de la pantalla de inicio** quitará la aplicación de ahí, pero todavía estará instalada y accesible desde la biblioteca de apps.
- **Cancelar**: permite anular la acción de eliminar la aplicación.



### 6.3.4. OPCIONES DE LA APLICACIÓN

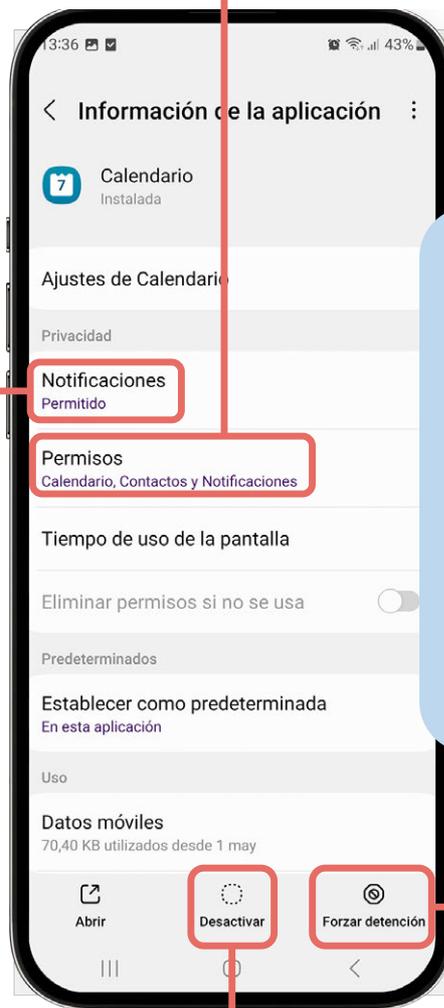
#### Android

Seguiremos los mismos pasos que había que dar para desinstalar la aplicación: entrar en los ajustes y seleccionar la aplicación cuyas opciones queremos modificar.

#### Permisos

Muchas aplicaciones solicitarán **permisos** concretos para **funcionar correctamente** (ubicación, notificaciones, acceso a los contactos...).

**A veces** hay un apartado específico de **notificaciones** en los ajustes de una aplicación.



#### Forzar detención

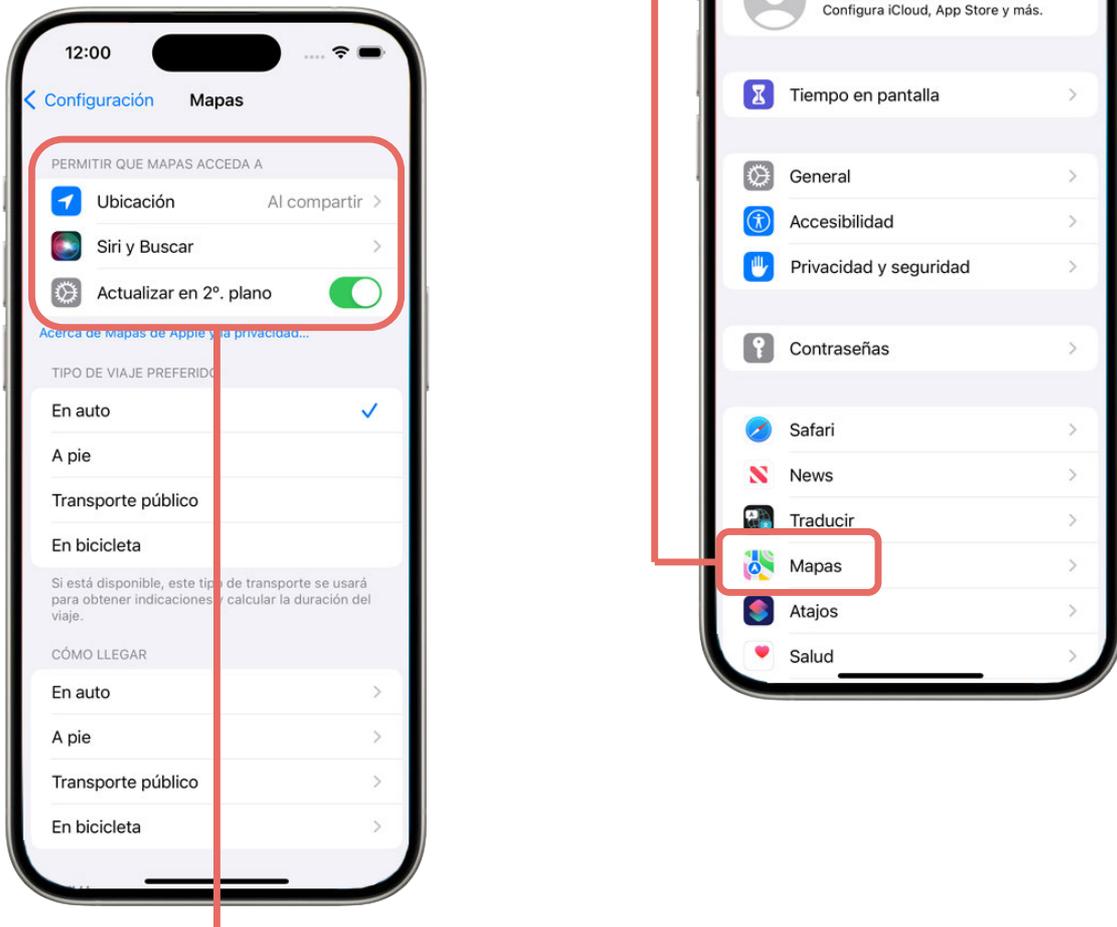
- Usamos esta opción cuando una aplicación **no funciona correctamente**.
- O cuando una aplicación instalada por defecto **no queremos que se siga actualizando**, por ejemplo, si nuestro teléfono se está quedando sin espacio.

#### Desinstalar o Desactivar

- Sirve para **eliminar** la aplicación del teléfono.
- Algunas aplicaciones son **necesarias** para el correcto funcionamiento del sistema y no pueden desinstalarse.

iOS

Entra en los **Ajustes** y selecciona la aplicación cuyas opciones quieras editar.



### Permisos

Al instalar una aplicación, tendrás que darle permisos para realizar sus funciones (uso del micro, ubicación, notificaciones...). Luego puedes cambiarlos desde aquí.

### PRÁCTICAS

Apartado 2.3. Anexo Ejercicios.

Individuales. Identifica la tienda de aplicaciones. Descarga una sencilla que no necesite registro, por ejemplo, RAE (Diccionario de la Real Academia). Mueve la aplicación a la pantalla principal. Elimina la aplicación.

## 6.4. APLICACIONES BÁSICAS DEL TELÉFONO

Las aplicaciones más básicas suelen llevar iconos representando objetos reales: un teléfono para llamar, una cámara para hacer fotografías...

Invita a relacionar iconos con los objetos, procurando evitar la memorización del lugar donde pulsar ya que, si hay un cambio (por ejemplo, de color), pueden no identificar la aplicación. Esto puede variar según la marca y versión del sistema operativo del teléfono.

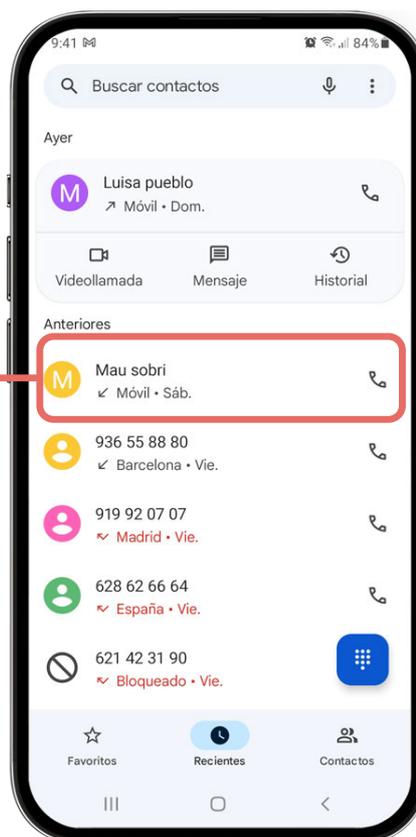
### 6.4.1. TELÉFONO

Android

En la lista de **llamadas recientes** puedes ver cuándo se realizó la llamada, volver a llamar pulsando en el teléfono 

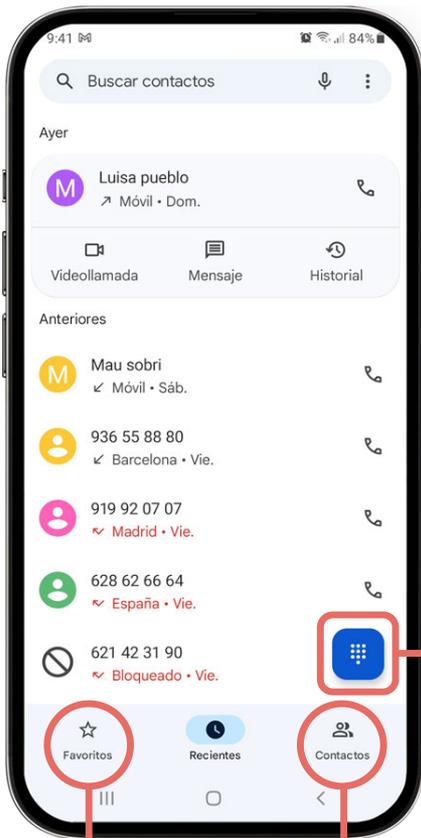
Y algunos otros detalles, como el **tipo** de llamada o el **lugar** desde donde se realizó:

-  Mau sobri  
✓ Móvil • Sáb. 
-  919 92 07 07  
✓ Madrid • Vie. 
-  621 42 31 90  
✓ Bloqueado • Vie. 

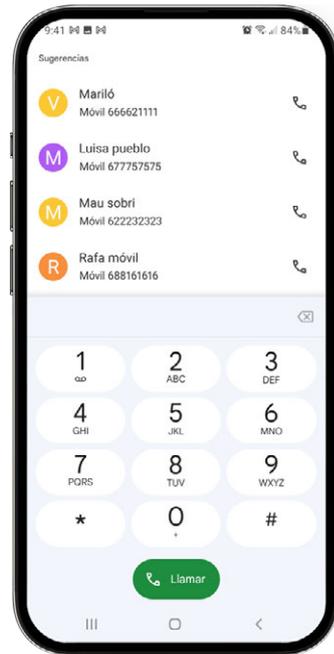


Dependiendo de la aplicación de llamadas que tengas, los dibujos pueden variar:

-  Llamada hecha por mí.  Llamada perdida.
-  Llamada que he recibido.  Número bloqueado.



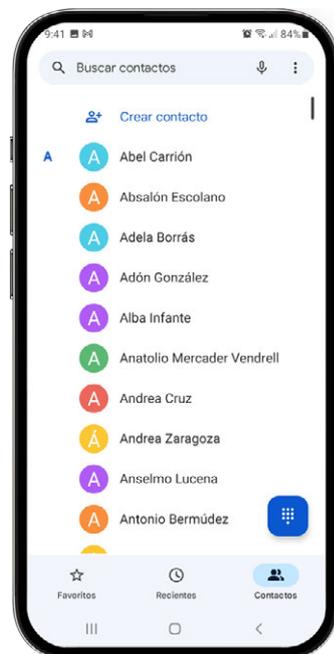
Pulsa en el **teclado** para realizar llamadas. Puedes escoger entre las sugerencias (suele mostrar las llamadas más frecuentes) o teclear el número que tú quieras.



Accede a tus **contactos** y pulsa sobre el que quieras para realizar una llamada.



Algunas aplicaciones de llamadas (como el **Teléfono**, de **Google**, que es la que aquí se muestra) tienen la opción de marcar los contactos que tú quieras como **favoritos**, para acceder más fácilmente a ellos.





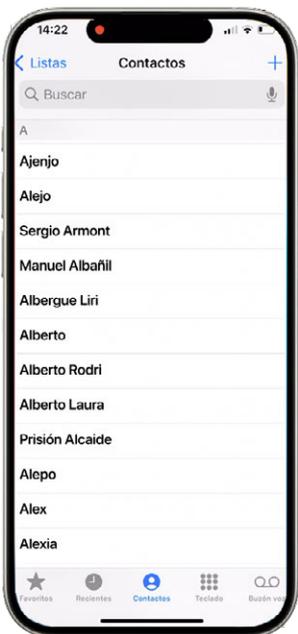
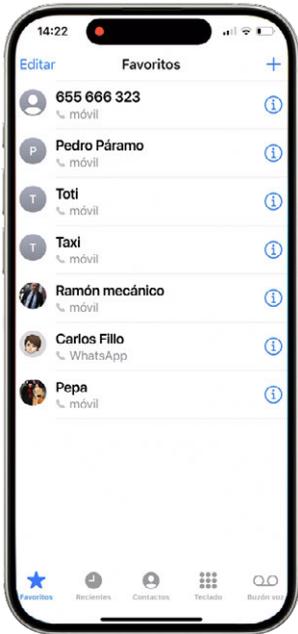
En la lista de **llamadas recientes** puedes ver cuándo se realizó la llamada y devolverla pulsando en ella. También puedes ver algunos **detalles**, como el tipo de llamada o el lugar desde donde se realizó.



Puedes marcar los contactos que tú quieras como **favoritos**, para acceder más fácilmente a ellos.

Accede a tus **contactos** y pulsa sobre el que quieras para realizar una llamada.

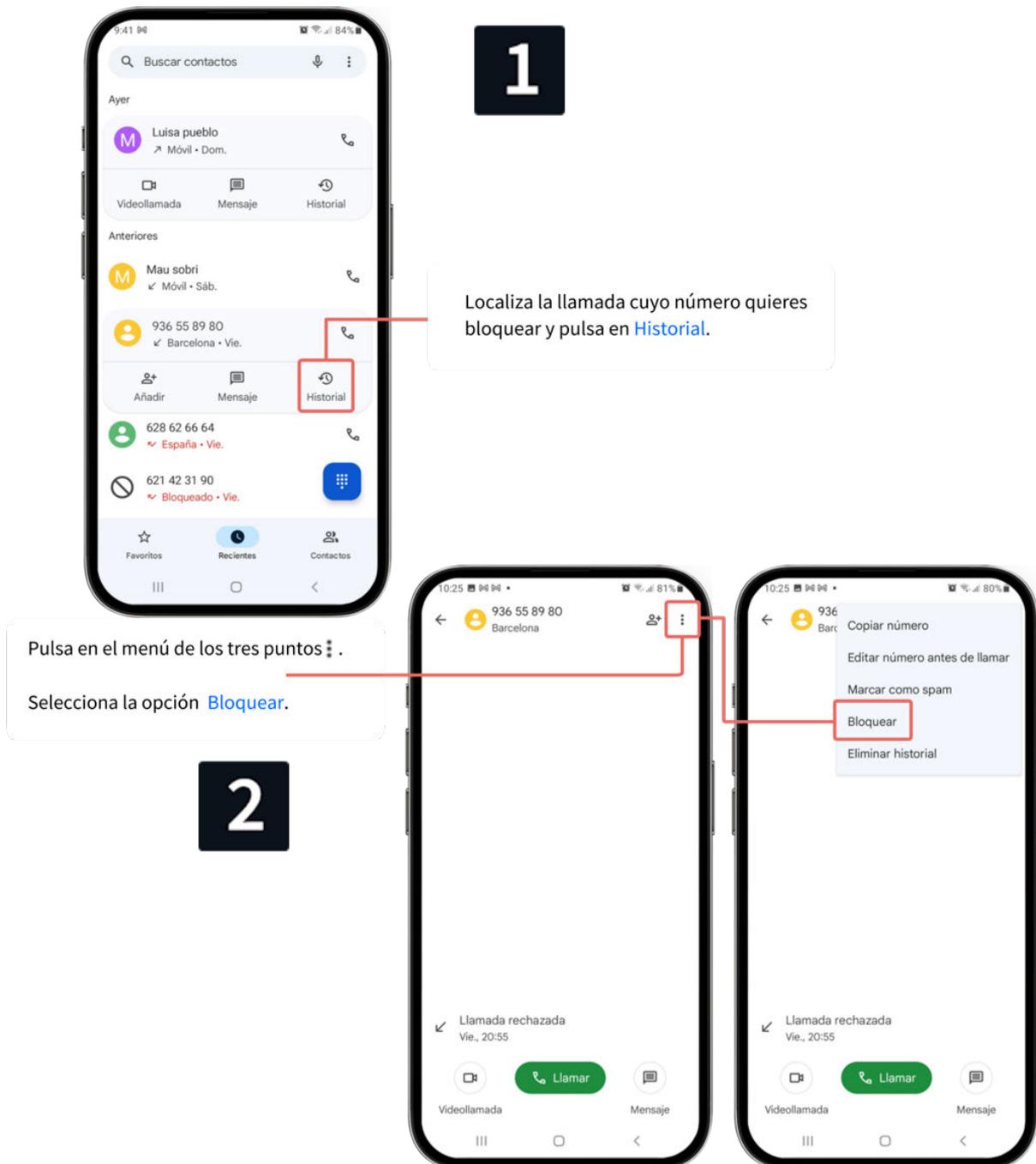
Pulsa en el **teclado** para realizar llamadas. Es la manera de teclear el número que tú quieras (normalmente uno que no es un contacto de tu agenda).



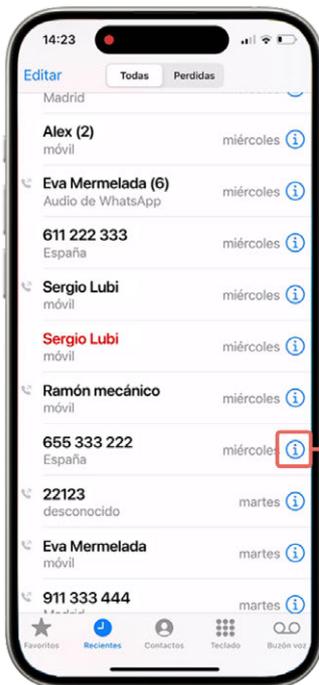
Es posible que haya personas que no sepan cómo acceder al teclado numérico para realizar una llamada. Trabaja sobre la aplicación los siguientes aspectos:

- Acceder a los contactos y llamar.
- Consulta el historial de llamadas.
- Usar el teclado.
- Favoritos.
- Bloquear un número de spam.

### Bloquear un número en Android



## Bloquear un número en iOS

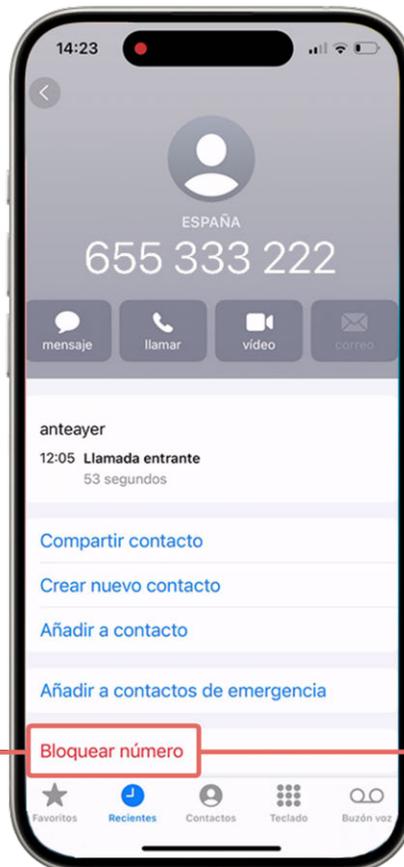


1

Localiza la llamada cuyo número quieres bloquear y pulsa en la **i**.

2

Pulsa en **Bloquear número** y a continuación en **Bloquear contacto**.



**Spam** es cualquier tipo de comunicación no solicitada, a veces repetitiva, especialmente en el ámbito digital.

La palabra proviene de una marca de carne enlatada y se popularizó gracias al grupo humorístico Monty Python.

## PRÁCTICAS

Apartado 2.4.

Individuales: accede a la aplicación del teléfono y prueba a llamar. Consulta el historial de llamadas. ¿Cuántas llamadas has recibido? ¿Cuántas has hecho tú? Marca un número de teléfono. Busca cómo bloquear un número de spam.

## 6.4.3. AGENDA (CONTACTOS)

Esta aplicación en muchos casos es gestionada por un amigo o familiar. Comprueba quién introduce los contactos en sus agendas.

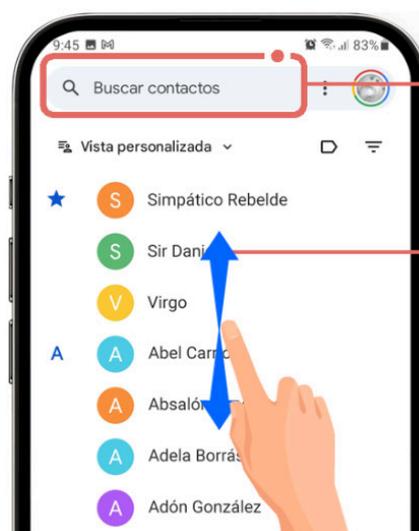
Ten en cuenta en este apartado los dispositivos. Es posible que algunos utilicen los contactos del sistema operativo o de la marca del teléfono, Siendo así, da las alternativas posibles para identificar los espacios. Según la aplicación, para añadir un contacto hay que pulsar en +, **Añadir Contacto** o **Contacto nuevo**; igualmente puede variar la posición de la opción, por eso es importante comprender el concepto.

Del mismo modo sucederá con el botón para guardar cuando se añade un nuevo contacto: puede ser un check, la palabra **Guardar**, **Añadir** o algo por el estilo.

¡Ojo! Se puede usar el micrófono para introducir los datos.

**Buscar un contacto**

Esta acción es muy similar en Android e iOS. Solo hay que abrir la aplicación de Contactos que utilice el teléfono y:

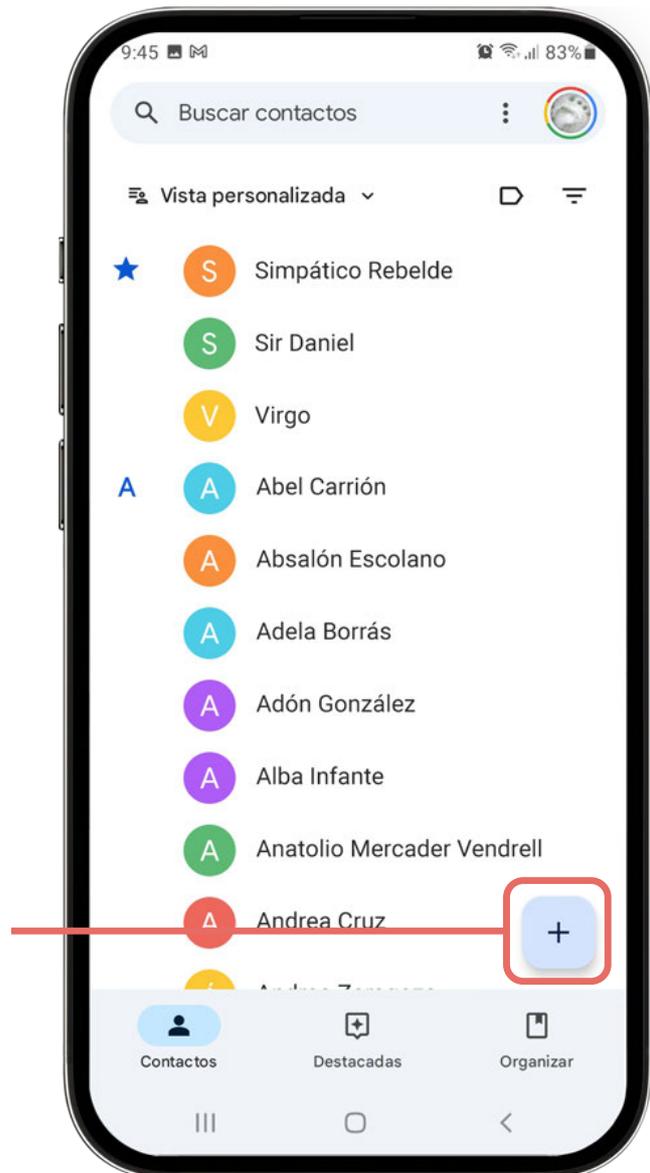


Desliza con el dedo arriba y abajo en el listado o pulsa en la lupa para buscar un contacto.

## Añadir un contacto en Android

Abre tu aplicación de Contactos. Pulsa en + y rellena nombre, teléfono y los datos que quieras.

Dependiendo de tu aplicación, el botón puede llamarse **Añadir contacto**, **Nuevo contacto**, o encontrarse en otra ubicación.



Podéis ver el proceso con más detalle en esta presentación:

<https://view.genially.com/667534a114bc670014465e76>

## Añadir un contacto en iOS

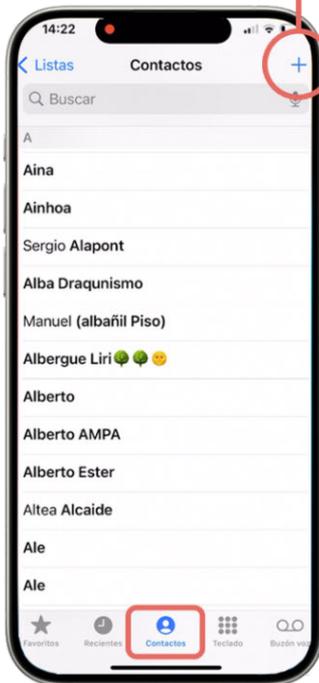
Pulsa en el **icono del teléfono** y sigue estos pasos:



1. Pulsa en el icono **+**.  
2. Pulsa en el icono de **Contactos**

3. Escribe el **nombre** del contacto.

4. Añade **número** de teléfono.  
5. Pulsa **Ok**.



## PRÁCTICAS

Apartado 2.4. Contactos

Individuales: Añade un contacto. Busca un contacto.

### 6.4.4. CALENDARIO

Tiene muchas cosas en común con respecto a introducir contactos. Así les resultará más familiar.

Android

**1**

Abre la **aplicación** del Calendario.

**2**

Selecciona un día y en la parte inferior derecha pulsa en el signo +.

**3**

**Rellena los datos** (puedes cambiar el día y la hora pulsando sobre ellos).  
Puedes **cambiar el color** del evento.

Pulsa en **Guardar**.

iOS

Pulsa en la aplicación del **calendario** y sigue estos pasos:



Pulsa en el icono +.

1. Pon un **nombre** para el evento. Determina día y hora, y cualquier otro detalle.
2. Pulsa **Añadir**.



PRÁCTICAS

Apartado 2.4.

Individuales: Agenda el siguiente taller que vas a realizar con los siguientes datos: nombre del taller, hora de inicio y fin, y ubicación.

6.4.5. USAR EL MÓVIL MIENTRAS HABLAS

Es posible que hayan querido mirar su agenda de contactos para buscar un número o mirar un dato en [WhatsApp](#) y no se atrevan mientras hablan por teléfono. Explica que mientras estamos hablando podemos manipular el teléfono y **la llamada no se corta**. Puedes comentar que en el proceso se puede silenciar la llamada y luego volver a poner la voz.

Android

1

Si necesitas consultar algo en el teléfono mientras estás en una llamada, despega la oreja del aparato y pulsa en el botón que lleva a la **pantalla de inicio**. Este botón está en la barra de navegación, en la parte central, y puede tener diferentes aspectos, según el dispositivo:



También puedes usar algunas opciones frecuentes que están en pantalla:



**Silenciar:** desactiva el micrófono. O sea, la otra persona no puede oírnos. Se queda "en espera".



**Altavoz:** o "manos libres". Activando esta función, podemos escuchar a la otra persona por el altavoz, sin necesidad de pegar la oreja al teléfono. Es útil cuando queremos seguir hablando mientras hacemos otras cosas.

Cuando regreses a la llamada, puedes volver a pulsar en estos botones para revertir su función.

2

Cuando hayas realizado las acciones que necesitabas, desliza con un dedo desde arriba hacia abajo en la parte superior para mostrar el menú rápido con las notificaciones, donde se mostrará la llamada en curso.

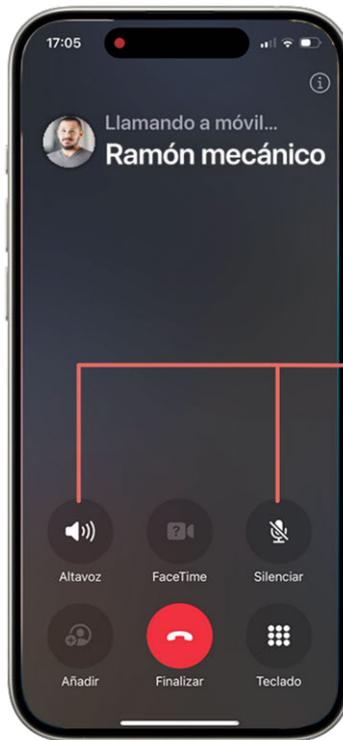


Pulsa sobre la llamada para regresar a ella.

iOS

1

Si necesitas consultar algo en el teléfono mientras estás en una llamada, despegas la oreja del aparato y deslizas con un dedo desde la parte inferior de la pantalla hacia arriba. Esto te llevará a la **pantalla de inicio**.



También puedes usar algunas opciones frecuentes que están en pantalla:

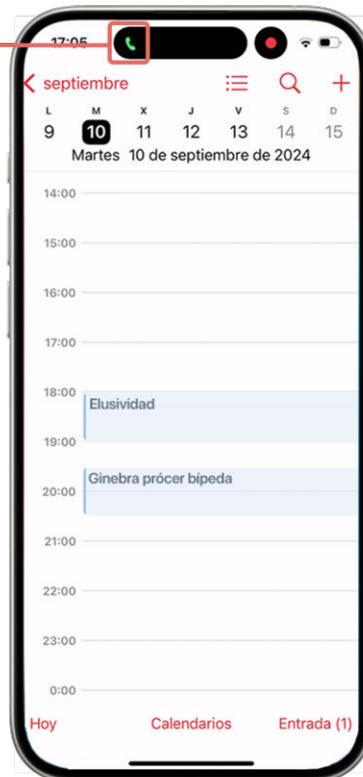
 **Silenciar:** desactiva el micrófono. O sea, la otra persona no puede oírnos. Se queda "en espera".

 **Altavoz:** o "manos libres". Activando esta función, podemos escuchar a la otra persona por el altavoz, sin necesidad de pegar la oreja al teléfono. Es útil cuando queremos seguir hablando mientras hacemos otras cosas.

Cuando regreses a la llamada, puedes volver a pulsar en estos botones para revertir su función.

2

Cuando hayas realizado las acciones que necesitabas, pulsa en el símbolo del teléfono  que hay en la parte superior de la pantalla.



## PRÁCTICAS

Apartado 2.4. Usar el teléfono mientras hablas.

### 6.4.6. CÁMARA Y GALERÍA

Si bien son aplicaciones que suelen utilizar con soltura, es una manera de incluir temario menos denso y despejar la mente.

Se incluye al final porque es un tema comodín que no implica conocimientos previos de tema anteriores.

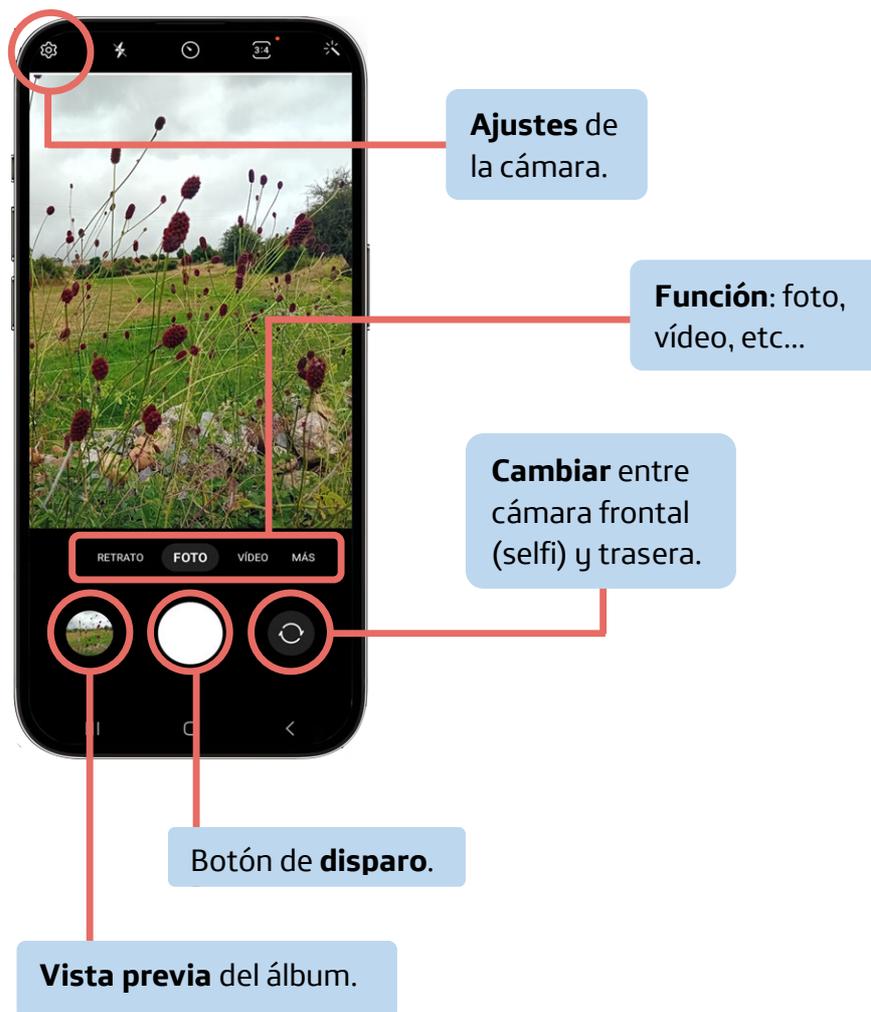


¡Ojo! El uso de la cámara y la galería de fotos suele generar una mayor distracción y, por tanto, es más complicado volver a centrar la atención. Teniendo esto en cuenta, tú mejor que nadie sabrás cuándo introducirlo en el aula.

Advierte que, dependiendo de la marca del teléfono y su gama, las posibilidades son diferentes. Por ese motivo solo se van a tratar cuestiones básicas, como hacer fotos, eliminarlas y crear álbumes.

Enseña lo que las cámaras tienen en común: el botón de disparo, hacer foto simple, hacer vídeo, *selfi* (cuidado en este caso, porque el símbolo cambia de unos teléfonos a otros) y la vista previa de álbum a la derecha o izquierda en la parte inferior. También hacer zoom (para explicarlo, utilizaremos la expresión *pellizcar la pantalla*).

Android e iOS (es muy similar)



## Eliminar fotos y vídeos

Una vez más, la marca del dispositivo condiciona. Trabaja sobre la herramienta de “Fotos” de ambos sistemas.

Dentro de la galería, además de las fotografías realizadas, se acumulan también las imágenes que se reciben por [WhatsApp](#) (salvo si se ha configurado explícitamente para que no sea así) o las generadas con aplicaciones de edición de imagen o redes sociales.

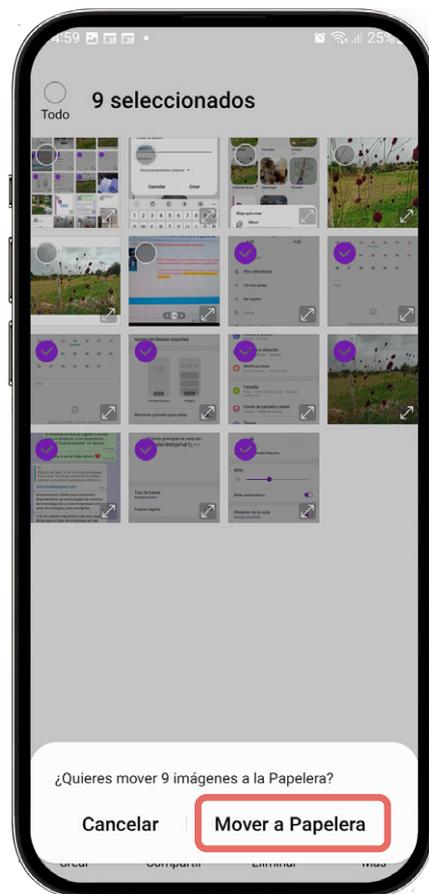
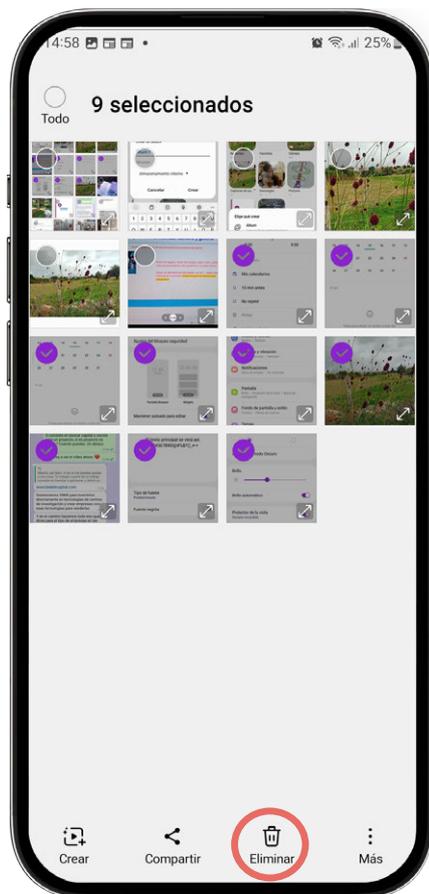
¡Ojo! Algunas de las aplicaciones generan de manera automática carpetas, dependiendo de la procedencia de la imagen.

### Android

**1** Deja el dedo pulsado y **marca la imagen,** imágenes o vídeos que quieras eliminar.

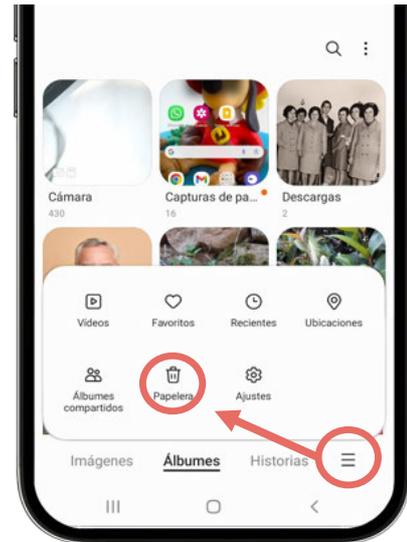
**2** Pulsa en la parte inferior en el dibujo de **la papelera** con la palabra **Eliminar.**

**3** Selecciona **Mover a Papelera.**



Si borras por error una foto que querías conservar, la puedes rescatar de la [Papelerera](#).

¡Ojo! El menú que se abre para la papelerera también permite compartir una fotografía o vídeo con una aplicación.

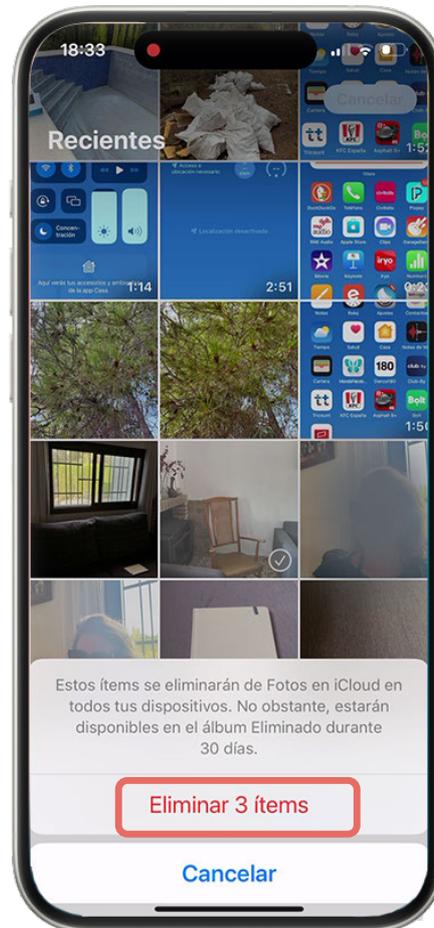
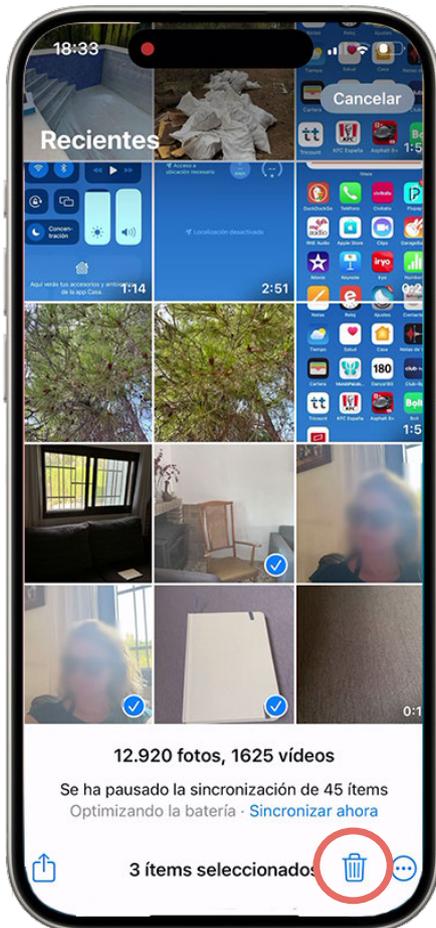


iOS

**1** Deja el dedo pulsado y [marca la imagen, imágenes o vídeos que quieras eliminar.](#)

**2** Pulsa en la parte inferior en el dibujo de [la papelerera.](#)

**3** Selecciona [Eliminar.](#)



## Crear un álbum en Android

La utilidad inmediata de los álbumes es organizar las fotos por fechas o temáticas.

**1**

Pulsa en la parte superior, en el signo **+** y selecciona **Álbum**, o bien ve al apartado **Álbumes**, pulsa en los tres puntos verticales y selecciona **Crear un álbum**.

**2**

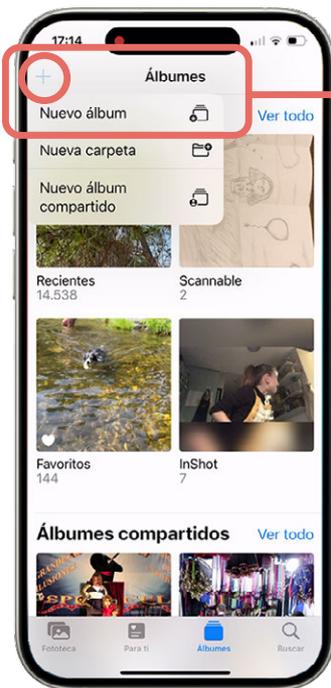
Pon nombre al álbum.

**3**

Pulsa en **Seleccionar fotos** o **Añadir elementos** para incluir las imágenes o vídeos que desees.

¡Ojo! La eliminación de un álbum no elimina las fotografías.

Crear un álbum en iOS



1

Ve al apartado **Álbumes**, pulsa en el signo + y selecciona **Nuevo álbum**.

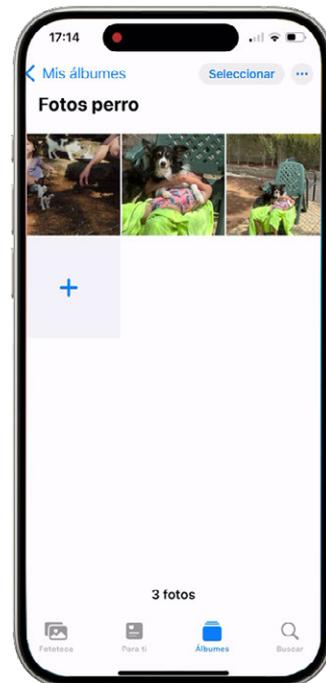


2

Pon **nombre** al álbum.

3

Pulsa en **Añadir** para incluir las imágenes o vídeos que desees.



PRÁCTICAS

Apartado 2.4.

Individuales: Haz dos fotografías de tu entorno. Hazte dos selfis. Graba dos vídeos. Ve a la galería y elimina uno de cada: una foto de tu entorno, un selfi, un vídeo. Crea un álbum que se llame "Prácticas" e incluye las fotos y vídeos restantes. Elimina el álbum.

NOTAS:

## CRÉDITOS

Esta obra ha sido editada y coordinada por Fundación Telefónica.

© 2024, Fundación Telefónica, 2024. Todos los derechos reservados

© De los textos, Estefanía de Regil

© De las imágenes, Freepik y Flaticon

Este contenido formativo puede incluir imágenes de marcas de terceros, y capturas de pantalla de aplicaciones tecnológicas, con fines exclusivamente didácticos y educativos, sin fines comerciales o lucrativos. Dichos elementos se muestran únicamente con el propósito de ilustrar conceptos y no implican afiliación, respaldo o asociación con los titulares de las marcas o desarrolladores de las aplicaciones reproducidas.

Todas las marcas comerciales y derechos de autor, en tales casos, pertenecen a sus respectivos titulares y propietarios. No existe ninguna relación comercial, de patrocinio o asociación de Fundación Telefónica con dichos titulares, salvo que se especifique expresamente.

La presente obra se publica bajo una licencia Creative Commons, del tipo: Reconocimiento – Compartir Igual:

 **CC BY-SA 4.0**

Para saber más acerca de este tipo de licencia, consulta por favor el siguiente enlace:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

Puedes acceder gratuitamente a los contenidos del proyecto Reconnectados de Fundación Telefónica a través de este enlace:

<https://www.fundaciontelefonica.com/voluntarios/reconnectados/cursos-online/>



RECONECTADOS



Fundación  
Telefónica



**RECONECTADOS**

## **Mi teléfono**

GUÍA PARA EL FORMADOR: PROPUESTA DE EJERCICIOS

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Propuesta de ejercicios</b>	<b>5</b>
2.1. Conoce tu teléfono (Guía formador apartado 6.1.)	5
2.2. Ajustes (Guía formador apartado 6.2.)	7
2.3. Gestión de aplicaciones (Guía formador apartado 6.3.)	9
2.4. Aplicaciones básicas del teléfono (Guía formador apartado 6.4.)	11
<b>3. Caso global para trabajar</b>	<b>13</b>
<b>4. Solucionario</b>	<b>14</b>

# 1. Introducción

La sesión que se va a impartir se compone de una parte explicativa con material de apoyo proyectado, y además tiene que ir acompañada con ejercicios prácticos que permitan al alumnado interiorizar lo explicado.

A continuación se presenta una propuesta de posibles actividades que puedes realizar con los asistentes. Deberás **seleccionarlas** teniendo en cuenta si trabajas en dinámica grupal o individual. También tendrás en cuenta los tiempos que se vayan estableciendo, según el nivel del aula.

Aunque trabajes en grupo, debes plantear también **ejercicios individuales**.

Las dinámicas de grupo te servirán para fomentar la participación. En caso de no poder realizar grupos, se pueden lanzar las preguntas para que los participantes respondan.

## En grupo

Para trabajar de forma grupal es **importante** que puedas **preparar la sesión previamente** (en materiales y presentaciones), cuando ya conoces el número de personas del grupo y sabes con qué materiales cuentas.

Para que todos/as prueben y practiquen lo aprendido con su dispositivo, te recomendamos que organices los tiempos y las intervenciones del aula:

1. Primero explica un apartado del temario.
2. Resuelve las dudas que hayan surgido.
3. Realiza ejercicios con sus dispositivos

De esta manera asignas un espacio en la sesión para los distintos ejercicios, garantizas que tienes toda la atención de tus alumnos durante la explicación y puedes resolver las dudas concretas y avanzar con el temario siguiendo los ritmos del alumnado.

Siempre que se pueda trabajar en grupo, será más dinámico y ameno para los participantes. Por contra, **deberás estar muy atento/a para gestionar los tiempos y los grupos**. Es fundamental que, si se eligen actividades en grupo de puesta en común, se nombre un portavoz de grupo.

Además de trabajar con los ejercicios del material de apoyo, también puedes trabajar con material de papelería para desarrollar la parte de actividades (muy útil si te encuentras en un espacio con problemas de conexión a la red).

Cada equipo tendrá en su mesa folios y bolígrafos, además de rotuladores de colores.

La propuesta de colores puede cambiarse. Además del color, es interesante que introduzcas el elemento del dibujo. Por ejemplo:

- En **azul**, que pinten un check.
- En **rojo**, que pinten una "X".

También puedes:

- Imprimir las preguntas-respuestas y que marquen en el papel.
- Que escriban en papel (esto es algo más tedioso).

Las actividades se presentan en bloques en los que estamos trabajando. Te recomendamos que en el caso de las actividades grupales, las vayas introduciendo a medida que avanzas en un tema.

Dentro de cada bloque se presentarán las propuestas en este orden:

1. Preguntas grupales.
2. Ejercicios individuales.

En el último apartado de esta guía ([Solucionario](#)) se encuentran todas las soluciones a las preguntas grupales.

Igualmente, **para finalizar la sesión** formativa puedes elegir alguna de las preguntas de cada bloque y emplearlo a modo de repaso, o trabajar en el caso global que se presenta en el anexo de actividades.

**¡Recuerda, son propuestas!** Puedes realizar otros ejercicios relacionados con el tema si lo consideras oportuno. Igualmente, no tienes por qué hacer todos.

## 2. Propuestas de ejercicios

### 2.1. CONOCE TU TELÉFONO (guía del formador, apartado 6.1.)

#### Preguntas grupales

1. **¿Cuál de los siguientes *smartphone* es un teléfono inteligente?**
  - a) Teléfono Android.
  - b) Teléfono iOS.
  - c) Las dos respuestas son correctas.
  
2. **El *smartphone* tiene como peculiaridad básica con respecto a los teléfonos antiguos...**
  - a) Que se conecta a internet.
  - b) Tiene más comandos para que funcione el teléfono.
  
3. **Un sistema operativo:**
  - a) Hace que funcione el teléfono.
  - b) Es el sistema del banco.

**Ejercicios individuales**

- Identifica el uso de los botones del teléfono.
- Mueve los iconos de sitio.

## 2.2. AJUSTES (guía del formador, apartado 6.2.)

### Preguntas grupales

#### 1. Los ajustes del teléfono sirven para:

- a) Poner en funcionamiento el teléfono y funcione adecuadamente.
- b) Para gestionar y personalizar le teléfono.

#### 2. ¿Qué debes en cuenta a la hora de conectarte a una red Wi-Fi?

- a) Me conecto sólo a las que están disponibles a los usuarios.
- b) Me conecto a las que están disponibles para los usuarios y tienen contraseña.

#### 3. Para conectarte a una red Wi-Fi debes:

- a) Ir a los ajustes al apartado de "Seguridad".
- b) Ir a los ajustes al apartado de "Conexión a internet".

#### 4. ¿Qué opciones hay para conectarse a un Wi-Fi?

- a) Desde los ajustes o, dependiendo del teléfono, de manera automática con la cámara de fotos..
- b) Desde los ajustes o, dependiendo del teléfono, con el NFC que tiene incorporado.

#### 5. Personalización del móvil...

- a) No se puede hacer y además es conveniente que el móvil se quede como cuando lo encendemos por primera vez.
- b) Me permite ajustarlo a mis preferencias y necesidades.

#### 6. ¿Es bueno bloquear la pantalla?

- a) Sí, es lo mejor para evitar que nadie entre en mi móvil.
- b) No, porque luego tengo que estar desbloqueando el móvil continuamente.

#### 7. El tamaño de la letra...

- a) Mejor no cambiarla, porque se descoloca todo en el móvil.
- b) Es conveniente ajustarlo como nos sea más cómodo.

### Ejercicios individuales

- Busca el icono de ajustes.
- Revisa los posibles ajustes que tiene tu móvil.
- Conéctate al Wi-Fi.
  - Deberemos tener en pantalla o tendrán en su sitio un papel impreso con el nombre del Wi-Fi y la contraseña de la red local.
- Localiza en el teléfono los ajustes de fuente y prueba a cambiar el tamaño.
- En caso de no tener bloqueada la pantalla del teléfono, anímate a practicar y bloquearla.

## 2.3. GESTIÓN DE APLICACIONES (guía del formador, apartado 6.3.)

### Preguntas grupales

#### 1. ¿Qué son **App Store** y **Play Store**?

- a) Punto de venta de teléfonos.
- b) Tienda de aplicaciones de los teléfonos.

#### 2. **Las aplicaciones...**

- a) Las descargo al teléfono, pero solo las que me recomiendan o conozco.
- b) Siempre hay que pagar para obtenerlas.

#### 3. **Una aplicación es:**

- a) Un programa para realizar tareas.
- b) Una parte del teléfono.

#### 4. **Para tener una aplicación debo...**

- a) Estar conectado a internet, buscarla en Google y pulsar en [Descargar](#) u [Obtener](#).
- b) Estar conectado a internet, abrir la tienda de aplicaciones y pulsar en [Descargar](#) u [Obtener](#).

### Ejercicios individuales

- Identifica la tienda de aplicaciones.
- Descarga una sencilla que no necesite registro, por ejemplo, RAE (Diccionario de la Real Academia).
- Mueve la aplicación a la pantalla principal.
- Elimina la aplicación.

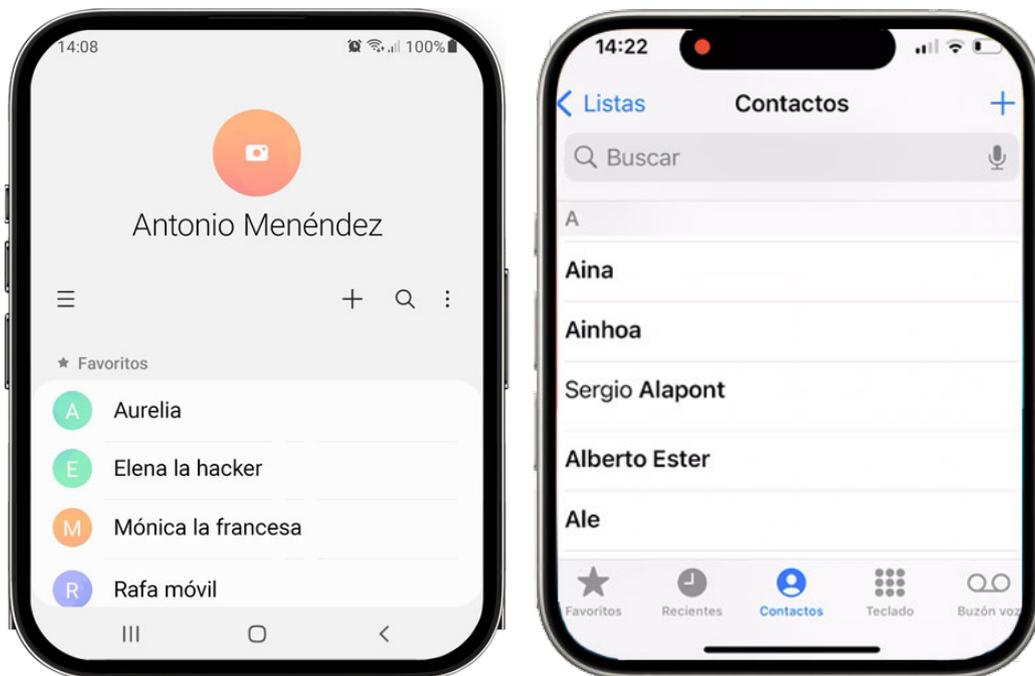
## 2.4. APLICACIONES BÁSICAS DEL TELÉFONO (guía del formador, apartado 6.4.)

### Ejercicios individuales: teléfono (aplicación de llamadas telefónicas)

1. Accede a la aplicación del teléfono y prueba a llamar.
2. Consulta el historial de llamadas. ¿Cuántas llamadas has recibido y cuántas has hecho?
3. Marca un número de teléfono.
4. Busca cómo bloquear un número de spam.

### Preguntas grupales: contactos

1. ¿Dónde pulsarías para añadir un nuevo contacto a tu agenda?



### Ejercicios individuales: contactos

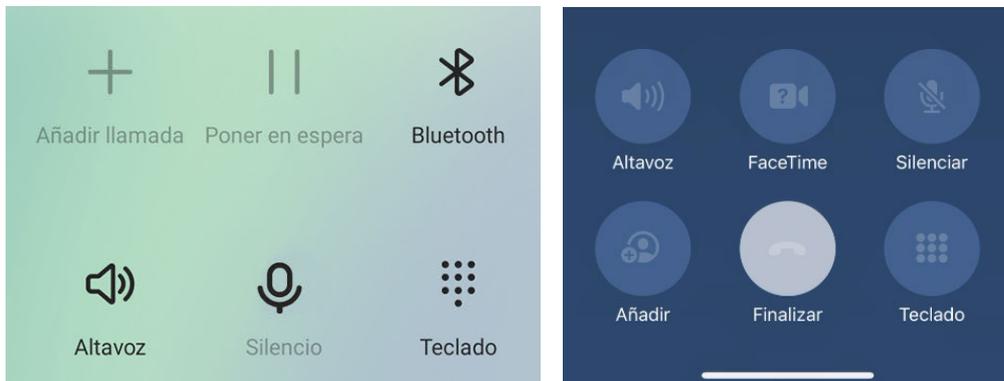
1. Añade un contacto. Por ejemplo:  
Espacio Fundación Telefónica  
telf. 914984273
2. Busca un contacto.

### Ejercicios individuales: calendario

Agenda el siguiente taller que vas a realizar con los siguientes datos: nombre del taller, hora de inicio y fin, y ubicación.

**Preguntas grupales: usar el teléfono mientras hablas**

1. **¿Dónde pulsarías para que no te oigan mientras buscas un contacto en la agenda?**



**Ejercicios individuales: fotos y galería**

1. Haz dos fotografías de tu entorno.
2. Hazte dos selfis.
3. Graba dos vídeos.
4. Ve a la galería y elimina uno de cada: una foto de tu entorno, un selfi, un vídeo.
5. Crea un álbum que se llame "Prácticas" e incluye las fotos y vídeos restantes.
6. Elimina el álbum.

### 3. Caso global para trabajar

- Trabajar en parejas: según lo aprendido, ¿en qué condiciones están los dispositivos de tu compañero?
- Aprovechar la cámara para que se entrevisten y graben un vídeo, por ejemplo, preguntando: ¿Qué tipos de bloqueo de pantalla hay?
- Cada pareja se va a fotografiar la una a la otra y posteriormente se harán un selfi juntas.
- Guardar todo el material en un álbum que se llame "Reconectados".

## 4. Solucionario

### 2.1. CONOCE TU TELÉFONO

1-c, 2-a, 3-a

### 2.2. AJUSTES

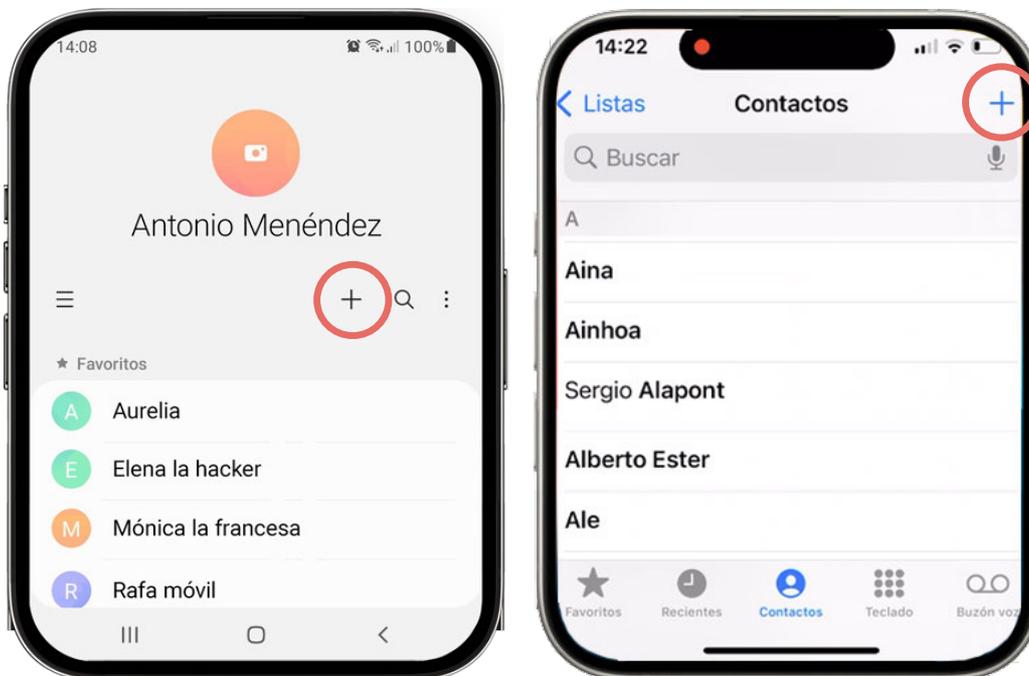
1-b, 2-b, 3-b, 4-a, 5-b, 6-a, 7-b

### 2.3. GESTIÓN DE APLICACIONES

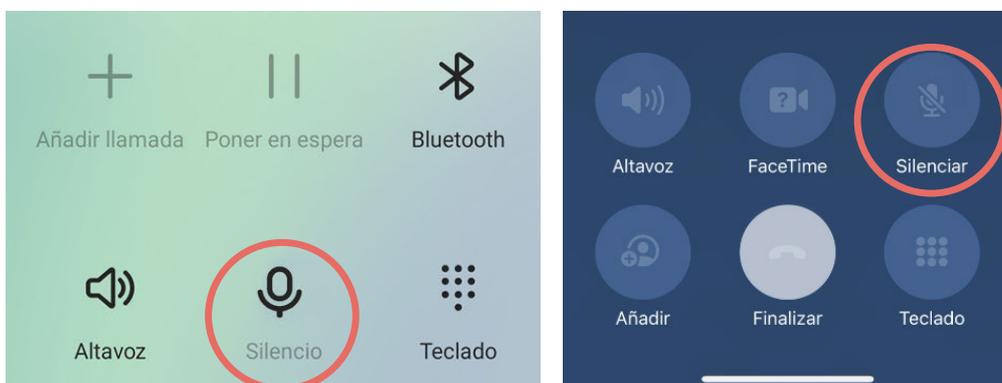
1-b, 2-a, 3-b

### 2.4. APLICACIONES BÁSICAS DEL TELÉFONO

#### Contactos



#### Usar el teléfono mientras hablas



## CRÉDITOS

Esta obra ha sido editada y coordinada por Fundación Telefónica.

© 2024, Fundación Telefónica, 2024. Todos los derechos reservados

© De los textos, Estefanía de Regil

© De las imágenes, Freepik y Flaticon

Este contenido formativo puede incluir imágenes de marcas de terceros, y capturas de pantalla de aplicaciones tecnológicas, con fines exclusivamente didácticos y educativos, sin fines comerciales o lucrativos. Dichos elementos se muestran únicamente con el propósito de ilustrar conceptos y no implican afiliación, respaldo o asociación con los titulares de las marcas o desarrolladores de las aplicaciones reproducidas.

Todas las marcas comerciales y derechos de autor, en tales casos, pertenecen a sus respectivos titulares y propietarios. No existe ninguna relación comercial, de patrocinio o asociación de Fundación Telefónica con dichos titulares, salvo que se especifique expresamente.

La presente obra se publica bajo una licencia Creative Commons, del tipo:  
Reconocimiento – Compartir Igual:

 **CC BY-SA 4.0**

Para saber más acerca de este tipo de licencia, consulta por favor el siguiente enlace:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

Puedes acceder gratuitamente a los contenidos del proyecto Reconnectados de Fundación Telefónica a través de este enlace:

<https://www.fundaciontelefonica.com/voluntarios/reconnectados/cursos-online/>

