



Contenidos : Iniciación al Software Libre, gnuLinEx/Lenix

Curso “Iniciación al Software Libre, gnuLinEx/Lenix”

< Módulo 3: Primeros Pasos en gnuLinEx/Lenix >

3.1 ¿Qué es gnuLinEx/Lenix?



gnuLinEx/LinEx es un sistema operativo o lo que es lo mismo, un conjunto de programas que hacen que el ordenador funcione, propiciando la comunicación entre los diferentes elementos que componen el ordenador y de éste con el usuario.

La instalación de un sistema operativo es algo complejo que requiere de amplios conocimientos técnicos, de ahí que las diferentes casas comerciales creen las llamadas distribuciones, empaquetando éste en un CD junto con un conjunto de programas, que en principio satisfarán las necesidades de un usuario medio respecto del ordenador: procesador de textos, navegador de Internet, entretenimiento...

gnuLinEx es una distribución Linux de la casa Debian adaptada por la Junta de Extremadura para su uso en el ámbito educativo. Pero, ¿por qué este sistema y no otro? La respuesta está en una de las características del sistema operativo Linux del cual proviene: es libre. Lo que significa que el código en el que está escrito debe ser accesible para, por ejemplo, modificarlo y adaptarlo a necesidades concretas -las ventajas de esta característica para un Sistema Educativo son evidentes-. En resumen, el Software Libre nos proporciona tanto la música como la partitura.

Pero, además, la distribución Linux de Debian en la que se basa gnuLinEx, desarrollada por una comunidad de informáticos fundamentalmente a través de Internet, es gratuita. Diferentes sistemas operativos harán que los ordenadores se comporten de diferentes maneras. No obstante hay algo que apenas cambia de un sistema operativo a otro, al menos para un usuario normal, y no es otra cosa que la forma de comunicación entre máquina y el usuario. Antes de seguir avanzando en las características de gnuLinEx, es posible que necesite saber algo sobre cuales son las convenciones más usuales de la comunicación usuario-máquina: ratón y teclado.





Contenidos : Iniciación al Software Libre, gnuLinEx/Lenix

La comunicación con el ordenador

Como todo proceso de comunicación que se precie, este debe ser bidireccional. En este sentido son cuatro los periféricos básicos que se emplean en este proceso: la pantalla y la impresora servirán para que el ordenador nos informe del resultado de nuestras acciones, mientras que teclado y ratón se utilizarán para la introducción de datos en el ordenador.

El teclado

El teclado de un ordenador no difiere en esencia del teclado de una máquina de escribir. No obstante, su utilización sí es diferente, tanto en su uso como en su función.



Como observamos en la figura anterior, existen una serie de teclas específicas en el ordenador, que no existen en la máquina de escribir. Además, muchas de las teclas traen impresos dos o más caracteres.

Veamos ahora las teclas más significativas. No obstante, en función de su experiencia con ordenadores es posible que algunas de las funciones no queden suficientemente aclaradas. Más adelante se ofrecerán explicaciones más concretas sobre esos y otros aspectos.

X La tecla Intro (o Return en algunos teclados). Se utiliza para confirmar un dato al ordenador, normalmente el que se nos ofrezca por defecto. En un procesador de textos su uso más habitual es crear párrafos. En el teclado numérico de la parte derecha tenemos otra tecla similar, aunque no siempre hace la misma función.

X Esc (escape). Su pulsación regresa al ordenador a la situación previa. Equivale a pulsar el botón cancelar en un cuadro de diálogo.



Contenidos : Iniciación al Software Libre, gnuLinEx/Lenix

X Control. Por sí sola no tiene efecto ninguno. Se usa en combinación de otras teclas: pulsando primero esta tecla, manteniendo la pulsación, a continuación pulsado la tecla deseada y, por último, liberando ambas. Su propósito puede ser variado. En un procesador de textos, Control-N, hará que el texto comience a escribirse en negrita; repitiendo la combinación, obtendremos el efecto contrario.

X Mayús (mayúsculas). Su utilización es idéntica a la anterior. Su uso más habitual es transformar en mayúsculas la tecla pulsada en segundo lugar. Mediante esta combinación, en las teclas con más de dos caracteres, se obtendrá el situado en la esquina superior izquierda. Si se quiere escribir el símbolo del dólar, deberemos teclear Mayús-4.

X Alt (alternativa). Como las dos anteriores, es una tecla para usar en combinación y suele usarse en sustitución del ratón combinando esta tecla con la que se muestre subrayada en un diálogo, menú...

X AltGr (Alternativa Gráfica). En las teclas que tengan tres caracteres impresos, mediante su uso combinado obtendremos el carácter situado en el ángulo inferior derecho. Por ejemplo, para obtener el símbolo arroba, pulsaremos simultáneamente AltGr-2.

X Del (Borrado). Pulsando esta tecla se borrará el carácter que se encuentra a la izquierda del cursor, o el texto que previamente se haya seleccionado.

X Supr (Suprimir). Pulsando esta tecla se borrará el carácter que se encuentra a la derecha del cursor, o el texto que previamente se haya seleccionado.

El ratón

El movimiento físico del ratón se traduce en el movimiento de una flecha, normalmente blanca o negra, por la pantalla del ordenador. Esta flecha recibe el nombre de puntero.





Contenidos : Iniciación al Software Libre, gnuLinEx/Lenix



Ahora veremos algunos conceptos básicos sobre el ratón. Los elementos que componen el ratón son:

X **Botón izquierdo:** su uso habitual es seleccionar un objeto, lanzar un programa o elegir un menú o comando de menú.

X **La rueda central:** se utiliza para desplazar el contenido (información) de una ventana.

X **El botón derecho:** se utiliza para desplegar un menú contextual, si está disponible, cuyo contenido varía en función de dónde se encuentre el puntero del ratón.

En el uso del ratón suelen darse cuatro técnicas básicas:

1. **Hacer clic:** pulsar y soltar cualquiera de los dos botones del ratón sin desplazarlo. Si el clic es con el botón izquierdo normalmente ejecutará un programa, abrirá un carpeta, desplegará un menú o elegirá el comando de un menú. Si el clic es con el botón derecho se desplegará un menú contextual, concepto que se tratará más adelante.
2. **Doble clic:** pulsar dos veces consecutivas y rápidas el botón izquierdo del ratón, sin desplazar este. Suele ser una técnica utilizada para seleccionar palabras o párrafos dentro de determinados programas. En ocasiones, y dependiendo de la configuración del ordenador, sustituye al clic izquierdo.





Contenidos : Iniciación al Software Libre, gnuLinEx/Lenix

3. **Arrastrar:** Esta técnica consiste en realizar un clic izquierdo sobre un determinado elemento de la pantalla y, manteniendo el botón pulsado, mover el ratón. Una vez que el objeto alcanza la posición deseada, soltar el botón del ratón. Se utiliza para desplazar iconos, ventanas, o realizar selecciones en procesadores de texto, hojas de cálculo, o para hacer selecciones múltiples.
4. **Scroll:** Girar, si la tiene, la rueda central del ratón en un sentido u otro. Su propósito es mostrar el contenido "oculto" de una ventana. Habitualmente el ordenador muestra la información en ventanas. En ocasiones, la información a mostrar sobrepasa el espacio del que dispone el ordenador para presentarla. Mediante el giro de la rueda central, irá apareciendo el resto de información que no es visible en pantalla. El símil es el del pergamino. La rueda central enrolla o desenrolla el pergamino, mostrando todo su contenido.

Hasta aquí lo referente a las bases de la comunicación con el ordenador. En los sucesivos módulos iremos viendo como se ponen en práctica estos conceptos y procedimientos.

En este módulo aquellos usuarios menos experimentados habrán podido conocer algunas de las técnicas básicas de comunicación entre el usuario y el ordenador, así como algunos contenidos básicos para el que se enfrenta con un ordenador por primera vez.

