

# EL PORTAL DE RECURSOS

Plataforma de formación de COMILLAS

Guía para alumnos

## BLOQUE 8

---



# Consejos y utilidades

**Este bloque contiene las siguientes fichas:**

**FICHA 8.0:** Conocer Mi PC

**FICHA 8.1:** Comprimir y descomprimir archivos

**FICHA 8.2:** Instalación programas frecuentes

**FICHA 8.3:** Lenguaje HTML





## EL RENDIMIENTO DEL ORDENADOR

La palabra rendimiento actualmente se asocia a la velocidad, calidad y fidelidad en el procesamiento, visualización y reproducción de los datos<sup>1</sup>. Cuanto mayor sean las prestaciones que se posean en el ordenador, mayor variedad de acciones se podrán realizar. Por ello, es necesario que antes de empezar se reflexione sobre el tipo de trabajo que se va a realizar y, en consecuencia, qué características necesita el equipo.

A nivel de software<sup>2</sup> se deben observar las indicaciones mínimas que el fabricante nos aconseja para que el funcionamiento sea óptimo, ya que algunas aplicaciones requieren de algunas características mínimas de hardware<sup>3</sup>. En lo referente al hardware se deben tener en cuenta el almacenamiento (disco duro, CD-ROM, DVD...), procesamiento de datos (procesador, memoria RAM...), tarjeta gráfica (vídeo), tarjeta audio, módem, impresora, así como puertos de salida que permitan agregar nuevos componentes.

### PROCESADOR

Es el cerebro del ordenador. Como su nombre indica es donde se **procesa la información** del hardware y software del ordenador. Dependiendo del tipo de procesador y su velocidad se obtendrá un mejor o peor rendimiento en el ordenador.

### MEMORIA RAM

La **memoria principal o RAM** es el lugar donde el ordenador guarda o almacena los datos que está utilizando en el momento presente para su aplicación inmediata (hacer cálculos, operaciones de datos...). Cuanto mayor sea la memoria RAM que posea el ordenador, mayor será el rendimiento y más aplicaciones se podrán estar utilizando al mismo tiempo.

La diferencia entre la RAM y otros tipos de memoria de almacenamiento, como los disquetes o los discos duros, es que la RAM es mucho más rápida y que los datos almacenados se borran al apagar el ordenador (por ejemplo, esto es lo que sucede cuando hay un corte de luz y se pierde la información que no había sido previamente guardada en una unidad de almacenamiento<sup>4</sup>), a diferencia de las otras.

### DISCO DURO

Es el **dispositivo de almacenamiento principal**, en el cual se almacenan tanto las aplicaciones de software que vinieron preinstaladas de fábrica en el ordenador como aquellas que el usuario instala. En él se suelen almacenar normalmente los archivos y documentos de trabajo.

<sup>1</sup> Los datos pueden ser: texto, número, imagen o sonido.

<sup>2</sup> Software: programas informáticos o elementos lógicos que hacen funcionar un ordenador o una red, o que se ejecutan en ellos, en contraposición con los componentes físicos del ordenador o la red.

<sup>3</sup> Hardware: es la maquinaria o los componentes físicos de un ordenador o de una red, en contraposición con los programas o elementos lógicos que los hacen funcionar.

<sup>4</sup> Otras unidades de almacenamiento: Disquete, CD, DVD [+/-], ZIP y Pen-Drive.

**TARJETA GRÁFICA (VÍDEO) Y DE AUDIO**

La aparición del multimedia requiere el uso de tarjetas de audio y vídeo. Normalmente ya vienen preinstaladas, siendo compatibles con el sistema operativo. Cuanta más calidad tengan las tarjetas, mayor resolución y procesamiento de audio y vídeo o gráficos se obtendrá en la pantalla y altavoces.

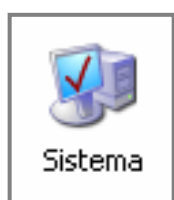
Ahora bien, influye también el tipo de trabajo que se esté realizando ya que, por ejemplo, un trabajo de diseño gráfico o de animación requerirá mayor rendimiento en la tarjeta gráfica que una presentación de MS POWERPOINT. Lo mismo sucede en la tarjeta de audio: la calidad exigida en un trabajo de composición, grabación, retoque y reproducción de audio a nivel profesional no es la misma que la que se necesita para escuchar música o un vídeo por ordenador.

**RECURSOS DE SOFTWARE**

Para trabajar mejor con un ordenador es importante conocer los recursos con que se cuenta en software. A estos recursos se accede a través del sistema operativo, que puede ser, entre otros, Windows o Linux. Asimismo, cada sistema operativo tiene diferentes versiones; por ejemplo, Windows tiene versiones como 98, 2000, Windows NT o Windows XP. En general, en Windows, el **Panel de Control** permite conocer con qué recursos se cuenta en el PC y configurar sus opciones básicas. En la ventana del Panel de Control se observan los iconos a través de los cuales se controlan los diferentes recursos: habrá más o menos iconos según se cuente con más o menos recursos. Para acceder al Panel de Control tanto en la versión Windows 2000 como en la XP se debe:

1. Hacer clic en el botón INICIO.
2. Seleccionar CONFIGURACIÓN.
3. Hacer clic en PANEL DE CONTROL.

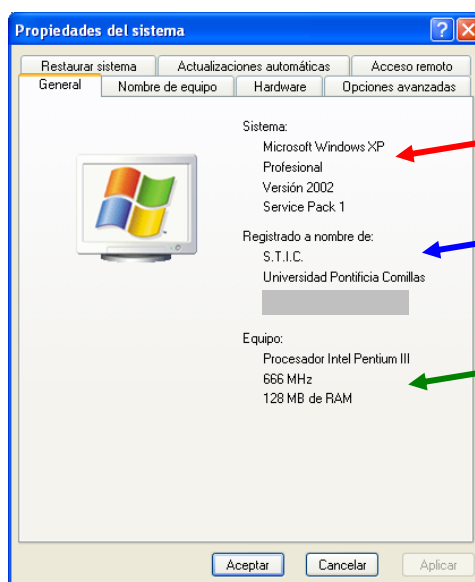
A continuación se describen algunos de los iconos del Panel de Control.



**Ver características del sistema operativo instalado y del equipo**

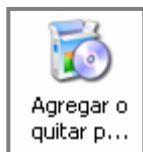
A través de este icono se manejan las propiedades básicas del sistema. **Las opciones a las que se accede deben estar configuradas por un experto**, para evitar problemas en el funcionamiento del equipo.

En la pestaña GENERAL (Figura 1) pueden verse la versión del Sistema Operativo (A), el propietario del mismo (B) y las características fundamentales del equipo: el procesador, la velocidad y la cantidad de memoria (C).



**Figura 1: Propiedades del sistema**

## Agregar o quitar programas



Mediante este icono se controlan los recursos de software con que se cuenta. Es posible quitar programas que se encuentren instalados en el ordenador, cambiar algunas de sus características, si el programa lo permite, o agregar un nuevo programa.

Al tratar de cambiar o quitar programas el sistema muestra la lista de los programas que hay instalados en el ordenador, como se ve en la Figura 2.

En esta ventana se informa del tamaño del programa, cuándo se utilizó por última vez, así como su versión.

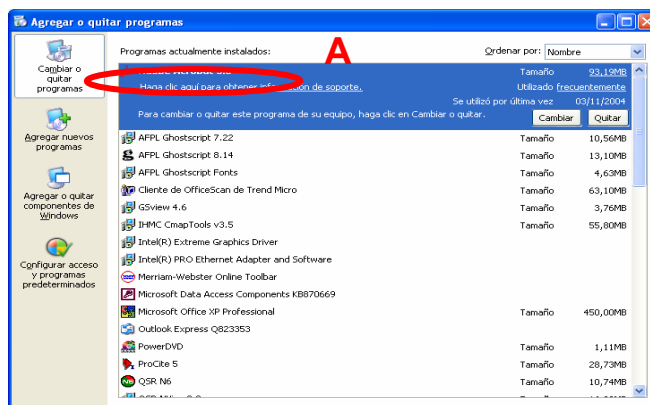


Figura 2: agregar o quitar programas

## Identificar versiones de los programas instalados

Existen tres caminos para saber qué versión de un programa está instalada en el ordenador:

1. En la ventana de agregar o quitar programas (A) (Figura 2).
2. En el texto de la imagen que aparece antes de abrirse el programa elegido (A) (Figura 3).



Figura 3: versión de MS Word

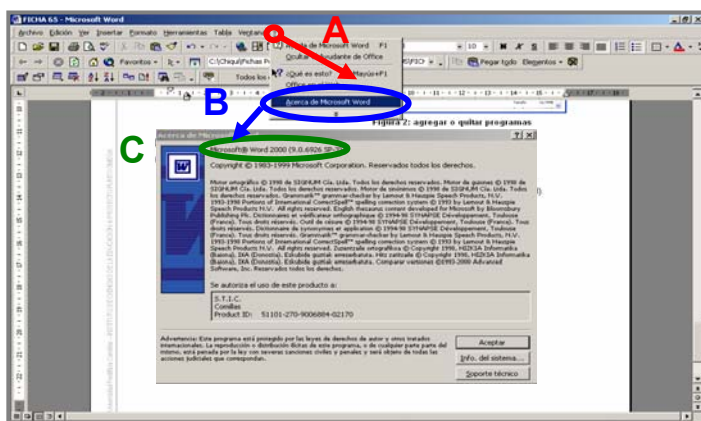


Figura 4: versión de MS Word desde la opción AYUDA

3. Una vez abierto el programa, dentro del menú de AYUDA (?) (FIGURA 4) (A), en la opción ACERCA DE (B) se abre una nueva ventana desde la que se puede ver la versión del programa (C).



## COMPRESIÓN Y DESCOMPRESIÓN ARCHIVOS

Cada aplicación determina el espacio de almacenamiento necesario para guardar la información contenida en un archivo. Al guardar el archivo, la aplicación le asigna un tamaño de acuerdo con el formato que maneja. Sin embargo, es posible reducir este tamaño utilizando programas que pueden comprimir y descomprimir la información como WinZip, WinRar, EasyZip, 7Zip y otros.



7Zip es un programa gratuito que permite manipular archivos y carpetas. Como parte de esta manipulación puede comprimir la información de manera muy eficiente. Los archivos que 7Zip maneja por defecto tienen la extensión .7Z, sin embargo es posible configurarlo para que maneje archivos con extensión .ZIP. Estos archivos contienen, comprimidos, archivos creados con otras aplicaciones como MS WORD, MS EXCEL, etc. Por lo tanto, comprimir un archivo es añadirlo a un archivo ZIP y descomprimirlo es extraerlo del mismo.

### Compresión de archivos (versión 3.13 de 7Zip)

1. Ubicar la carpeta que contiene los archivos que se desean comprimir (Figura 1).
2. Seleccionar el archivo que se desea comprimir.
3. Hacer clic en el icono ADD (Añadir) (A) (Figura 1).

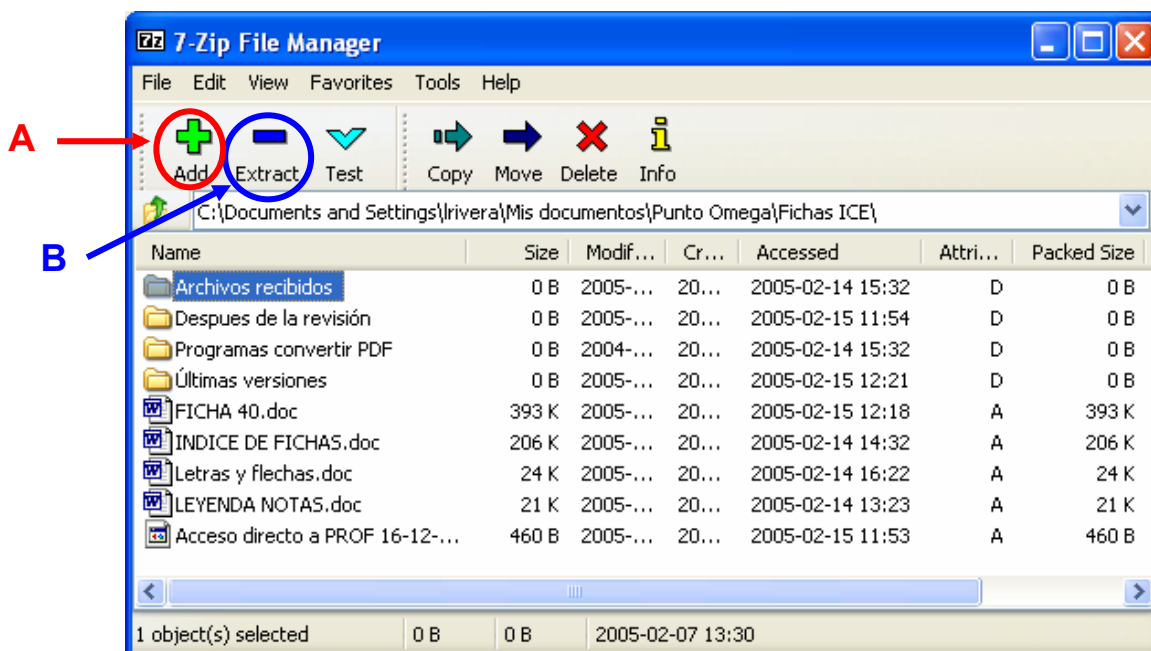


Figura 1: panel principal de 7ZIP

- En la ventana que se abre, seleccionar como tipo de archivo ZIP. Es importante seleccionar este tipo de archivo para que pueda ser trabajado en el Portal de Recursos. **(A)** (Figura 2).
- Indicar el nombre del archivo ZIP **(B)** en el que se quiere comprimir el archivo seleccionado en el paso 2. Hacer clic en OK **(C)**.

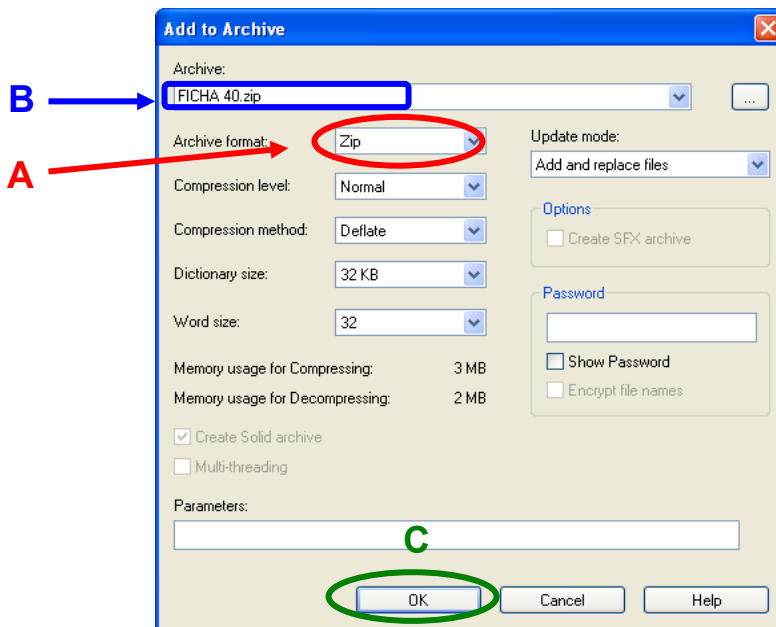


Figura 2: especificación del archivo ZIP

### Descompresión de archivos

- Ubicar la carpeta en la que está el archivo ZIP que contiene los archivos que se desean descomprimir.
- Hacer doble clic en el nombre del archivo ZIP.
- Seleccionar los archivos que se desean descomprimir y hacer clic en el icono EXTRACT (extraer) **(B)** (Figura 1).
- En el cuadro de diálogo que se abre, indicar el nombre y la ubicación que se desean para el archivo. **(A)** (Figura 3). Hacer clic en OK **(B)**.

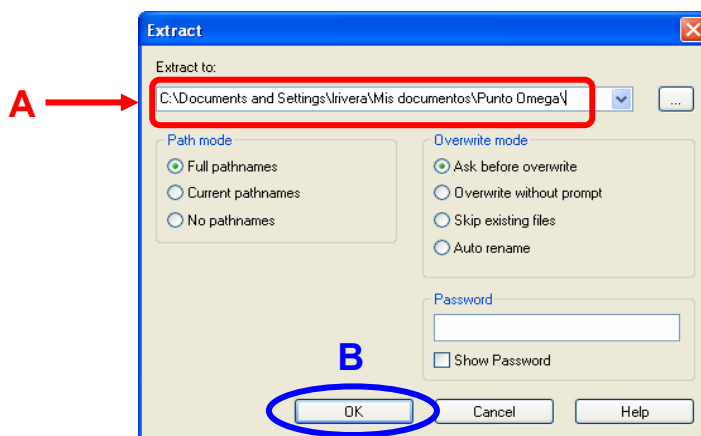


Figura 3: especificación del destino del archivo a extraer



Muchos programas están especialmente diseñados para trabajar desde la perspectiva educativa; otros tienen funcionalidades que pueden aplicarse en educación. A continuación se presentan algunos que se distribuyen de manera gratuita y están disponibles en Internet.



### Adobe Acrobat Reader (versión 4.0 o superior)

Este programa es la versión gratuita del Adobe Acrobat. Permite visualizar todos los documentos que tengan el formato PDF. Esta versión gratuita puede descargarse en

<http://www.adobe.es/products/acrobat/readstep2.html>



### 7Zip

7Zip es un programa que permite manipular archivos y carpetas. Como parte de esta manipulación puede comprimir la información de manera muy eficiente. El funcionamiento de esta aplicación está descrito en la Ficha 35. Puede conseguirse en <http://www.7-zip.org/>



### Reproductor de Windows Media

Es necesario tener instalado un reproductor compatible con la versión de Windows 98/Me/2000/XP que se tenga instalada, para poder visualizar y escuchar un contenido multimedia digital. Desde el Portal de Recursos se propone utilizar el reproductor Windows Media, versión 9.0 o superior. Este reproductor se puede descargar gratuitamente en

<http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/es/player/download/download.aspx>




### Navegador Internet Explorer

Se recomienda tener instalado la versión 5.5 o superior del Navegador de Internet Explorer compatible con el sistema operativo que se tenga instalado (Windows 98SE/Me/2000/XP). A través del siguiente enlace se puede descargar este software

<http://www.microsoft.com/downloads/results.aspx?freetext=&productID=5A8BB164-5FC3-4BE5-95BB-BA73EEED1CA6&DisplayLang=es>



HTML (HyperText Markup Lenguaje) es un sistema de códigos usados para dar formato al texto que se usa en las páginas web. Los documentos escritos en HTML constan del texto propiamente dicho y de unas **etiquetas** que son elementos de código que le proporcionan las características del formato. Las etiquetas están delimitadas por los símbolos `<` y `>`. La forma común de escribir las etiquetas es en MAYÚSCULAS, sin embargo, también se aceptan en minúsculas o combinando ambas formas. Algunas etiquetas pueden utilizarse solas como por ejemplo:

Descripción	Instrucción	Ejemplo	Con formato HTML	Sin formato HTML
Comienzo de un párrafo (salto de línea + línea en blanco).	<code>&lt;P&gt;</code> texto	Texto texto texto texto texto. <code>&lt;P&gt;</code> Texto texto texto texto texto.	Texto texto texto texto texto.  Texto texto texto texto texto.	Texto texto texto texto texto. Texto texto texto texto texto.
Salto de línea.	texto <code>&lt;BR&gt;</code> texto	Texto texto texto texto texto. <code>&lt;BR&gt;</code> Texto texto texto texto texto.	Texto texto texto texto texto. Texto texto texto texto texto.	Texto texto texto texto. texto Texto texto texto texto texto.
Barra horizontal para separar partes del texto. El atributo WIDTH permite especificar el ancho de la línea.	<code>&lt;HR WIDTH=n&gt;</code>	Texto previo <code>&lt;HR WIDTH="80%"&gt;</code> Texto posterior	Texto previo <hr style="width: 80%;"/> Texto posterior	Texto previo Texto posterior
Ítems de una enumeración.	<code>&lt;LI&gt;</code> texto	<code>&lt;LI&gt;</code> Primero <code>&lt;LI&gt;</code> Segundo <code>&lt;LI&gt;</code> Tercero	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primero</li> <li>• Segundo</li> <li>• Tercero</li> </ul>	Primero Segundo Tercero
Introduce una imagen que se encuentra en el sitio indicado por la URL. La etiqueta WIDTH y HEIGHT indican el ancho y la altura de la imagen en pixels, respectivamente. La etiqueta ALIGN indica su alineación con respecto al texto que sigue <sup>1</sup> .	<code>&lt;IMG SRC="URL de la imagen" WIDTH=n HEIGHT=n ALIGN=x&gt;</code>  NOTA: n se refiere al valor en pixels del tamaño	<code>&lt;IMG SRC="http://www.up co.es/personal/usuario/ejemplo.jpg" WIDTH= 39 HEIGHT= 30 ALIGN=center&gt;</code> Información	 Información	Información

Otras etiquetas, en cambio, se utilizan por parejas: la primera activa la orden y la última (que será igual que la del principio precedida del signo `/`) la desactiva. Por ejemplo: `<etiqueta>` texto afectado `</etiqueta>`.

A continuación se encuentran las etiquetas más frecuentes:

<sup>1</sup> Esta alineación puede ser LEFT, RIGHT, TOP, BOTTOM o CENTER, es decir, izquierda, derecha, arriba, abajo o centrado, respectivamente.

Descripción	Instrucción	Ejemplo	Con formato HTML	Sin formato HTML
Negrita.	<B> texto</B>	<B> Objetivos </B>	<b>Objetivos</b>	Objetivos
Cursiva.	<I> texto </I>	<I> Objetivos </I>	<i>Objetivos</i>	Objetivos
Subrayado.	<U> texto </U>	<U> Objetivos </U>	<u>Objetivos</u>	Objetivos
Tamaño de la letra.	<Hn> texto </Hn> NOTA: n va del 1 al 6	<H3>      Objetivos </H3>	Objetivos	Objetivos
Tipo de letra.	<FONT FACE="x"> texto </FONT> NOTA: x especifica el tipo de letra deseado	<FONT FACE="Monotype Corsiva"> Objetivos </FONT>	<i>Objetivos</i>	Objetivos
Tamaño de la letra	<FONT SIZE=n> texto </FONT> Nota: n puede tomar valores de 1 a 7 o relativos (+/-n), siendo 3 el tamaño "normal"	<FONT SIZE=5> Objetivos </FONT>	Objetivos	Objetivos
Color de la letra	<FONT COLOR="n"> texto </FONT> NOTA: Para utilizar los colores primarios es necesario poner el nombre del color en inglés.	<FONT COLOR="RED"> Objetivos </FONT>	<b>Objetivos</b>	Objetivos
Introduce un hipervínculo que permite ir a una dirección especificada al hacer clic en el texto.	<A HREF="URL del hipervínculo"> texto </A>	<A HREF="http://www.upco.es"> Universidad de Comillas</A>	<a href="http://www.upco.es">Universidad de Comillas</a>	Universida d de Comillas
Permite enviar un mensaje de correo electrónico a la dirección de correo indicada, utilizando el programa de correo definido por defecto.	<A HREF="MAILTO: dirección de correo electrónico"> texto </A>	<A HREF="MAILTO: iceupco@ice.upco.es"> Contacte con nosotros </A>	<a href="mailto:iceupco@ice.upco.es">Contacte con nosotros</a>	Contacte con nosotros

Es posible aplicar varias etiquetas de formato a un texto. Para esto se deberán ir añadiendo correlativamente. Si, por ejemplo, se desea dar formato de negrita y subrayado al mismo tiempo, se deberá escribir: `<B> <U> Objetivos </U> </B>`. El resultado será: **Objetivos**.

A continuación se verá como ejemplo el texto HTML del campo Experiencia Profesional de una ficha personal de un alumno, seguido del resultado con formato (Figura 1).

```
<FONT SIZE="1"> He estudiado la licenciatura de <FONT COLOR="RED"> Pedagogía </FONT> y
actualmente estoy realizando los cursos de doctorado en la Universidad Pontificia Comillas.<BR>
Tengo experiencia en la <B>creación de materiales didácticos para cursos de formación a
distancia.</B><BR>Me gustaría conocer más acerca de las nuevas tecnologías y los multimedia
aplicados a la formación continua, motivo por el cual estoy realizando esta asignatura.<BR><BR> Mi
dirección de correo es: <A HREF="mailto:199515025@alumnos.upcomillas.es"></A>
```

He estudiado la licenciatura de **Pedagogía** y actualmente estoy realizando los cursos de doctorado en la Universidad Pontificia Comillas.  
Tengo experiencia en la **creación de materiales didácticos para cursos de formación a distancia**.  
Me gustaría conocer más acerca de las nuevas tecnologías y los multimedia aplicados a la formación continua, motivo por el cual estoy realizando esta asignatura.  
Mi dirección de correo es: [199515025@alumnos.upcomillas.es](mailto:199515025@alumnos.upcomillas.es)

Figura 1: resultado con formato HTML