

Unidad Didáctica 3

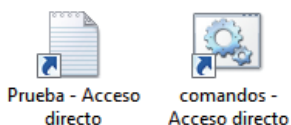
Accesos directos e iconos del escritorio

Contenido

1. Los accesos directos
2. Los iconos predefinidos del escritorio

1. Los Accesos Directos

En las explicaciones sobre el menú **Inicio** y la **barra de tareas** hemos hecho alusión, en diversas ocasiones, a los **accesos directos**. Elementos de este tipo, por ejemplo, son los que aparecen en el menú **Inicio** y también los iconos que se ubican en la barra de herramientas de Inicio rápido. Se trata de iconos con características especiales que, si se pulsan, abren de inmediato el programa, el documento o la carpeta que representan.

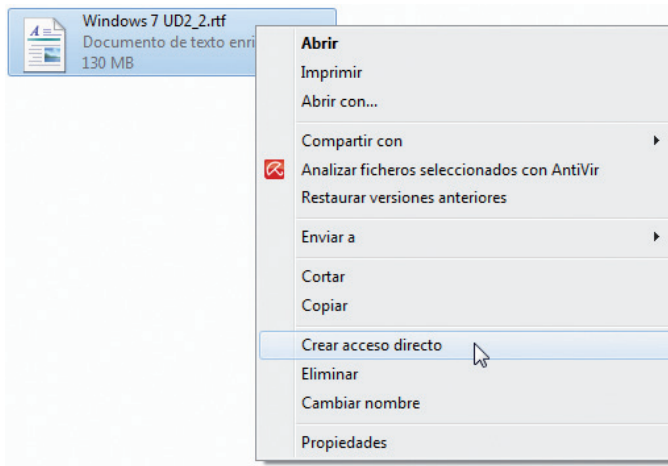


Los iconos de los accesos directos tienen un aspecto muy similar a los documentos o aplicaciones que representan, pero para diferenciarse, incorporan una pequeña flecha en la parte inferior izquierda. Eso ocurre cuando se muestran en el interior de una carpeta o sobre el escritorio, pero no cuando aparecen en otras áreas, como por ejemplo, en el menú **Inicio** o la barra de tareas.

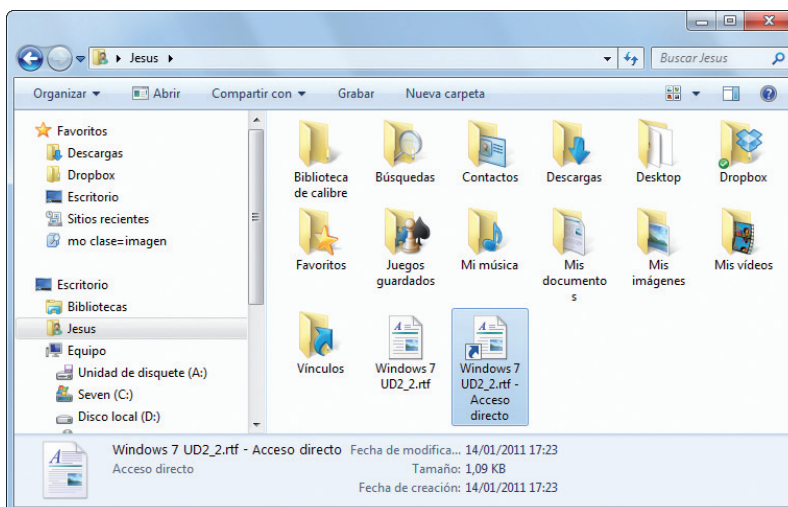
Podemos crear accesos directos de varias formas. Vamos a ver cómo lo pueden hacer a través del menú **contextual**.

Supongamos que queremos crear un acceso directo a un archivo para poder acceder a él desde el escritorio. Para empezar, haremos clic con el botón **derecho** del ratón sobre el archivo para abrir el menú **contextual** y elegimos la opción **Crear acceso directo**.

Windows 7: Gestión de archivos y configuración

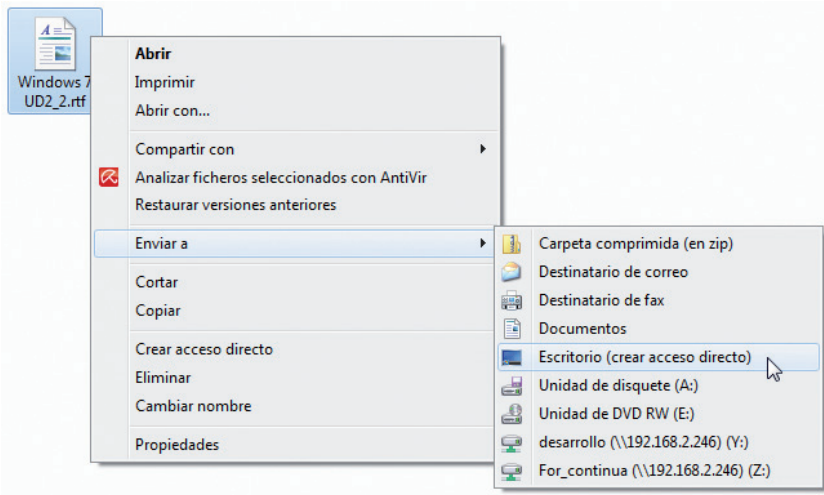


Ahora comprobará que hay un nuevo icono en el sitio donde estaba la carpeta o archivo al cual hemos creado el acceso directo. Ahora deberemos moverlo al escritorio, ya que lo ideal es que todos los accesos directos se encuentren en el escritorio.



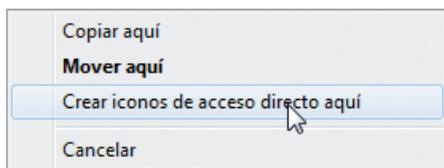
También podemos enviar el acceso directo al escritorio a la vez que lo creamos. Para ello seleccionemos en el menú **contextual** del archivo o carpeta la

opción **Enviar a** (en lugar de **Crear acceso directo**), con lo que nos aparecerá un submenú donde seleccionaremos la opción **Escritorio (crear acceso directo)**.



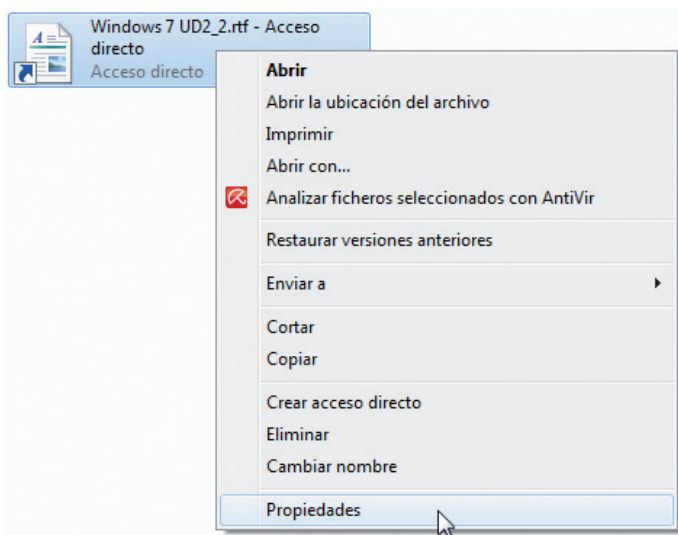
Esto que acabamos de explicar es válido tanto para el escritorio como para las carpetas. Podemos crear accesos directos de cualquier archivo que tenga nuestro PC, no sólo de programas, aunque esta sea la principal utilidad de los accesos directos. Por ejemplo, podemos tener una carpeta en la que tengan accesos directos a nuestros documentos de texto, nuestros programas favoritos, etc.

También podemos crear los accesos de otra forma: **arrastrar y soltar**. Esta es la opción más rápida. Para llevarla a cabo sólo tendremos que seleccionar un elemento con el botón **derecho** del ratón y, sin dejar de pulsarlo, arrastrar el icono o la carpeta hacia el escritorio. Cuando suelte el botón, aparecerá un menú **contextual** con la opción **Crear iconos de acceso directo aquí**. Seleccionamos dicha opción y ya lo tiene creado.



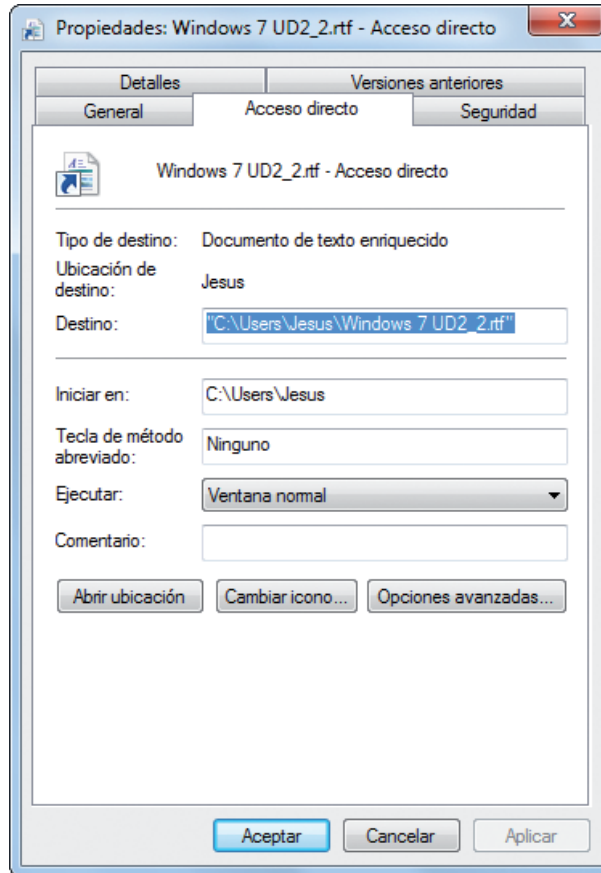
Otra forma de crear un acceso directo a un archivo o carpeta es arrastrando con el botón **izquierdo** del ratón mientras se mantiene pulsada la tecla [ALT]. Donde soltamos el botón del ratón se creará el acceso directo.

Los accesos directos disponen de algunas propiedades que pueden ser configuradas por el usuario con el fin de hacer más sencillo y práctico su manejo. Entre otras cosas, podemos modificar la forma en la que se abrirá el programa o hacer que el acceso se active tras pulsar una combinación de teclas. Todas las características configurables están disponibles a través de la opción **Propiedades** del menú **contextual** del acceso directo.



Dentro de propiedades, en la ficha **General** podremos conocer algunos datos sobre el elemento seleccionado: el tamaño, la ubicación, etc. Sin embargo, el cuadro se abrirá directamente por la ficha que permite cambiar las caracte-

terísticas del acceso directo (**Acceso directo**), que son las que se explican a continuación.



- **Destino:** dentro de este cuadro encontrará la carpeta y el nombre del archivo al que hace referencia el acceso directo. Los accesos pueden ser de documentos y programas, pero también de una impresora, una unidad de disco o un ordenador en red.
- **Iniciar en:** especifica el lugar en el que encontremos algunos archivos necesarios para ejecutar el elemento original al que hace referencia el acceso directo.

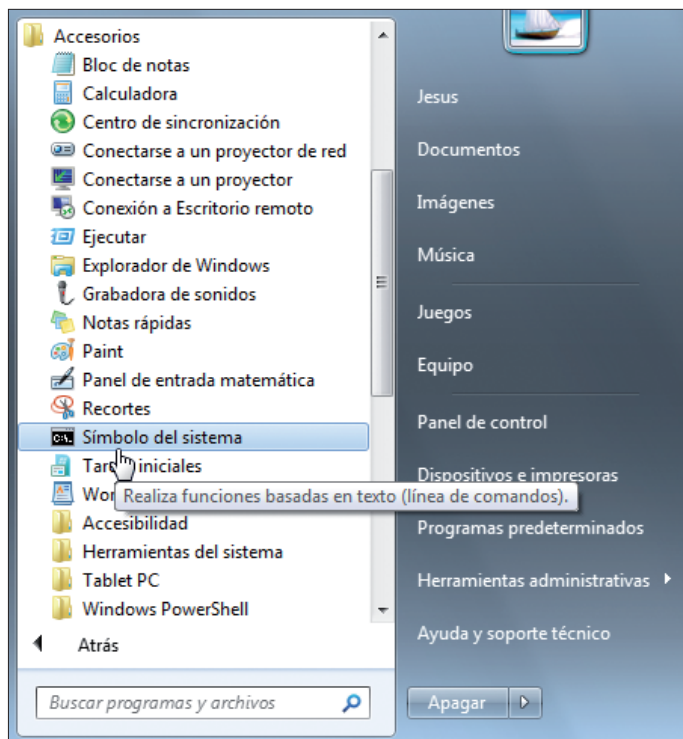
- **Tecla de método abreviado:** en este cuadro podremos definir un método abreviado de teclado que cuando se presione inicie un programa. Los métodos abreviados incluyen automáticamente [CTRL] + [ALT], de esta forma usted sólo deberá pulsar la que desee que se agregue a la combinación. Por ejemplo puede pulsar la tecla **A** para que la combinación sea [CTRL] + [ALT] + [A].
- **Ejecutar:** en esta lista desplegable podremos elegir tres opciones. Cada una permite seleccionar un modo distinto de abrir el programa o el documento: en una ventana normal, maximizada o minimizada.
- **Comentario:** si desea incluir una descripción acerca del acceso directo, deberá escribirla en este cuadro de texto.

Por otro lado, el botón **Abrir Ubicación** abrirá la ventana que contiene el elemento original al que hace referencia el acceso directo. Si observa la barra de dirección, verá como aparece la ruta del elemento original.

Si lo prefiere, también puede cambiar el icono del acceso directo para no confundirlo con el original. Para ello, pulse el botón **Cambiar icono**. La ventana que aparecerá ya la ha visto anteriormente y en ella aparecen muchos iconos.

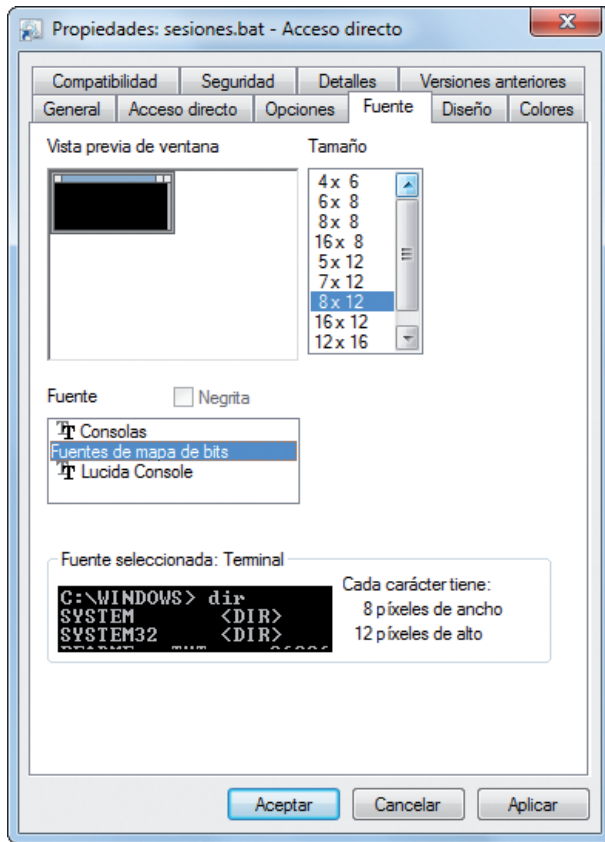
1.1. Accesos directos a programas de línea de comandos

En *Windows 7* podemos usar ciertos programas de la línea de comandos y, por supuesto, también podemos crear accesos directos para abrirlos desde el escritorio. A través de estos accesos, además, podremos configurar muchas de las características de los programas: desde las meramente visuales como cambiar el tipo de letra, hasta las más complejas. Estas últimas sólo son útiles para los usuarios con algo de experiencia en el manejo del antiguo sistema **DOS**.

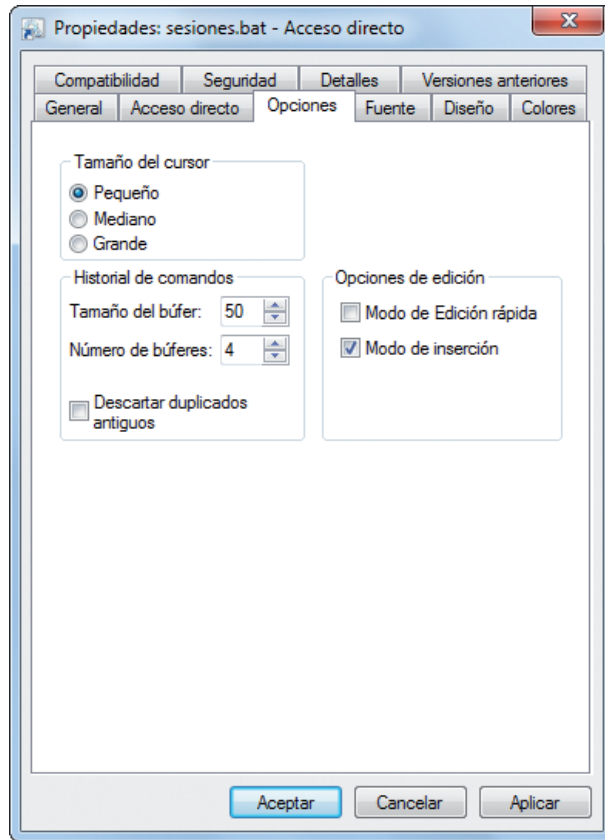


Si seleccionamos el acceso directo del programa de línea de comandos o a un fichero .bat de proceso por lotes o a un programa de MS-DOS, hacemos clic con el botón **derecho** del ratón y se seleccionaremos la opción **Propiedades** nos aparece el cuadro de diálogo **Propiedades de programa**. En éste aparecen las siguientes fichas:

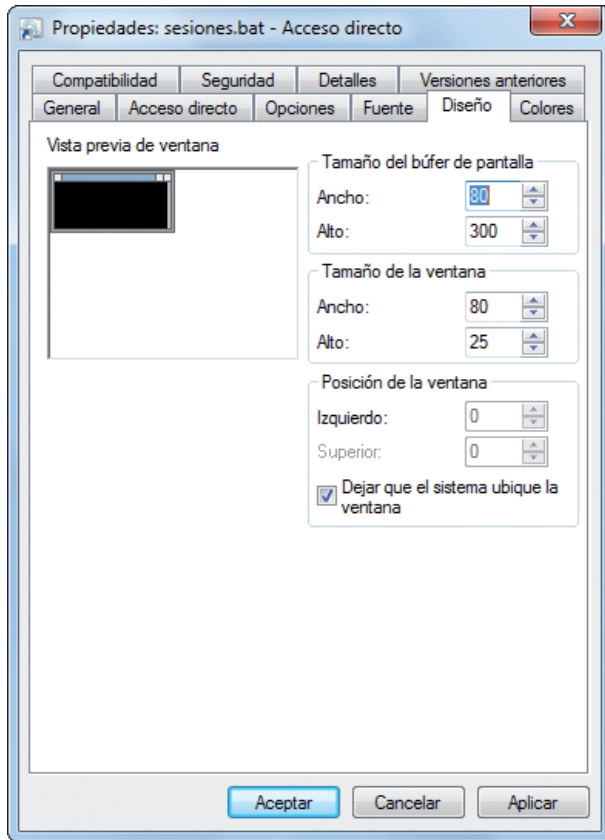
En la ficha **Fuente** podremos modificar el tamaño de las fuentes que aparecen en el terminal de línea de comandos, así como elegir el tipo.



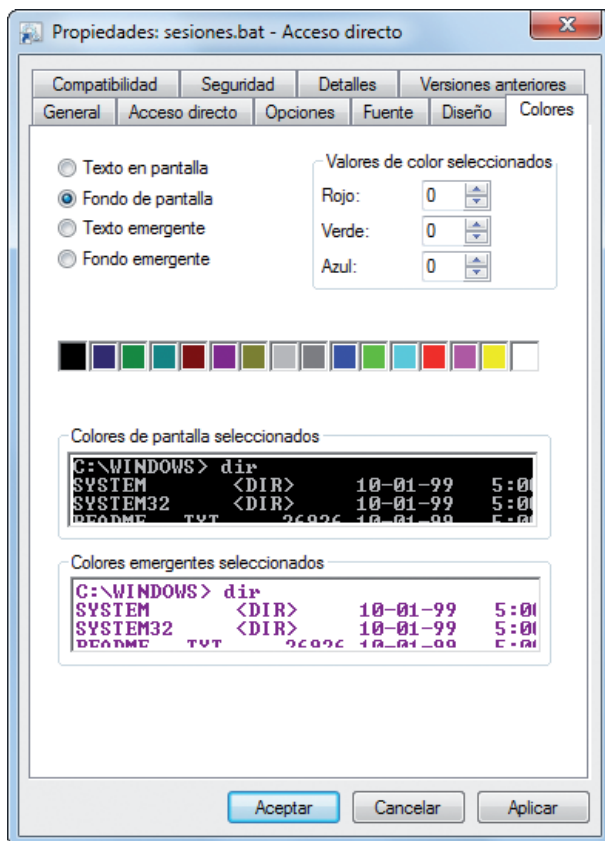
La ficha **Opciones** se divide en cuatro áreas: Tamaño del cursor (pequeño, mediano, grande), Opciones de presentación (ventana, pantalla completa), Historial de comandos (tamaño del búfer, número búfer) y Opciones de edición (modo de edición rápida, modo de inserción).



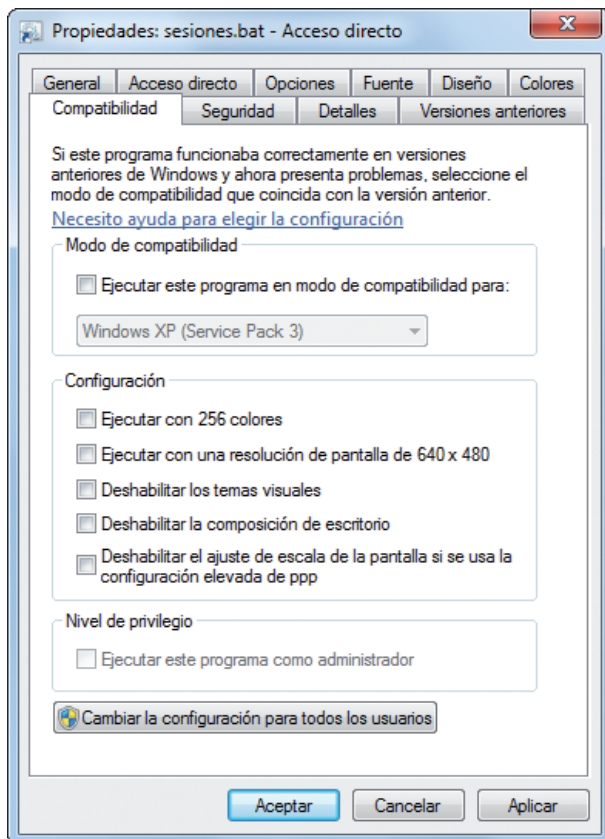
En la ficha **Diseño** podremos seleccionar la forma en que queramos que aparezca el programa, es decir, especificar cuál será el tamaño inicial, el ancho de la ventana y la posición de la ventana.



En la ficha **Colores** podremos configurar los colores con los cuales se presentará el programa de línea de comandos, es decir, establecer el color del texto de pantalla, del fondo de pantalla, del texto emergente y del fondo emergente.



En la ficha Compatibilidad podremos establecer el modo de compatibilidad para programas que no sean específicos para *Windows 7*. Esta ficha se divide en dos áreas: Modo de compatibilidad (cambia el entorno operativo de este programa) y Configuración de pantalla (ejecutar con 256 colores, con resolución 640x480 o deshabilitar los temas visuales).



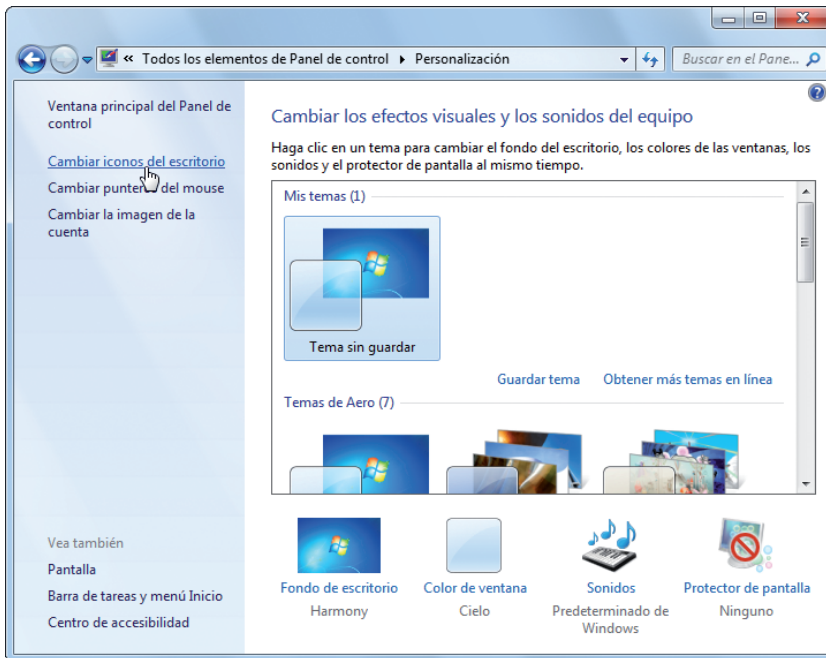
2. Los Iconos Predefinidos del Escritorio

Windows 7 incluye una serie de iconos predefinidos que pueden situarse en el escritorio para tener un acceso rápido a las ubicaciones y operaciones más destacadas del sistema. Casi todos estos iconos son accesos directos a ciertas ubicaciones, pero nos permiten realizar operaciones especiales, ya sea mediante sus menús **contextuales** como abriendo directamente el icono.

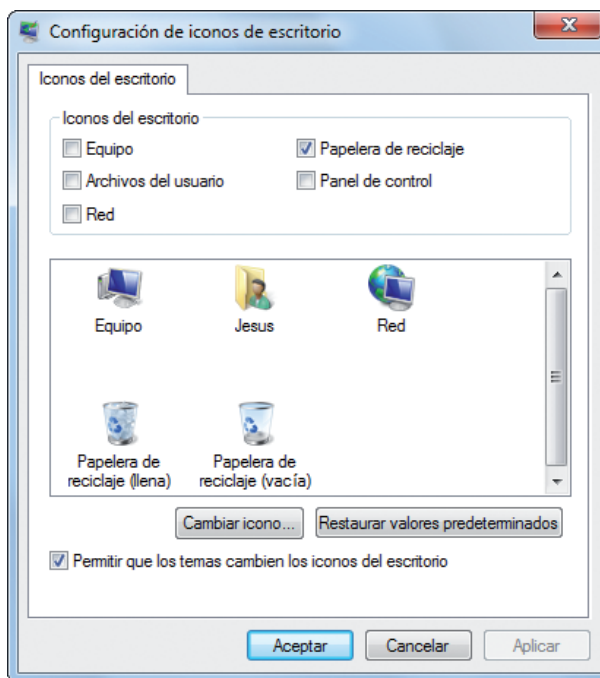


De manera predeterminada, tras la instalación de *Windows 7*, de este grupo de iconos el único que aparecerá en el escritorio es la *Papelera de Reciclaje*, que nos permite eliminar archivos o bien recuperar archivos previamente eliminados. No obstante podemos incluir en nuestro escritorio aquellos de los iconos predefinidos que se deseemos, pudiendo seleccionar cualquier subconjunto de ellos.

Para incluir o excluir del escritorio alguno de los iconos predefinidos de *Windows*, debemos abrir el menú **contextual** del escritorio haciendo clic con el botón **derecho** del ratón sobre un área vacía de éste y seleccionar la opción **Personalizar**; esto nos abrirá la ventana de personalización de los efectos visuales y los sonidos. En esta ventana tenemos que hacer clic sobre la tarea “Cambiar iconos del escritorio” que aparece en la lista de tareas del panel izquierdo de la ventana.



Se abrirá el cuadro de diálogo “Configuración de iconos de escritorio”. En el grupo de opciones **Iconos del escritorio** se selecciona los iconos predefinidos de *Windows* que queramos incluir en el escritorio entre los siguientes: *Equipo*, *Papelera de Reciclaje*, *Archivos del Usuario*, *Panel de Control* y *Red*. Para seleccionar un icono tendremos que hacer clic sobre la casilla de verificación para que se muestre la marca de verificación, que indicará que está seleccionado. Si por el contrario queremos que un icono no se muestre en el escritorio debemos hacer clic sobre la casilla de verificación para desmarcarla si es que está marcada.



En la lista de iconos que se ve bajo este grupo podemos seleccionar el icono correspondiente a estos accesos directos para cambiarlo, cosa que podemos hacer pulsando el botón **Cambiar icono**, que abrirá un cuadro de diálogo donde podemos elegir un gráfico (icono) distinto para el icono seleccionado.

Si hemos cambiado alguno o algunos de estos iconos, podemos deshacer los cambios volviendo a asignarles los iconos predeterminados sin más que pulsar el botón **Restaurar valores predeterminados**.

Si marcamos la casilla **Permitir que los temas cambien los iconos del escritorio** los temas de personalización que aplique podremos cambiar los gráficos de estos iconos si es que incluyen iconos de sistema personalizados.

A continuación, vamos a ver detalladamente las funciones de cada uno de los iconos predefinidos de *Windows* de manera que comprenda su utilidad y el ahorro de tiempo y esfuerzo que puede suponer su uso.

2.1. Equipo

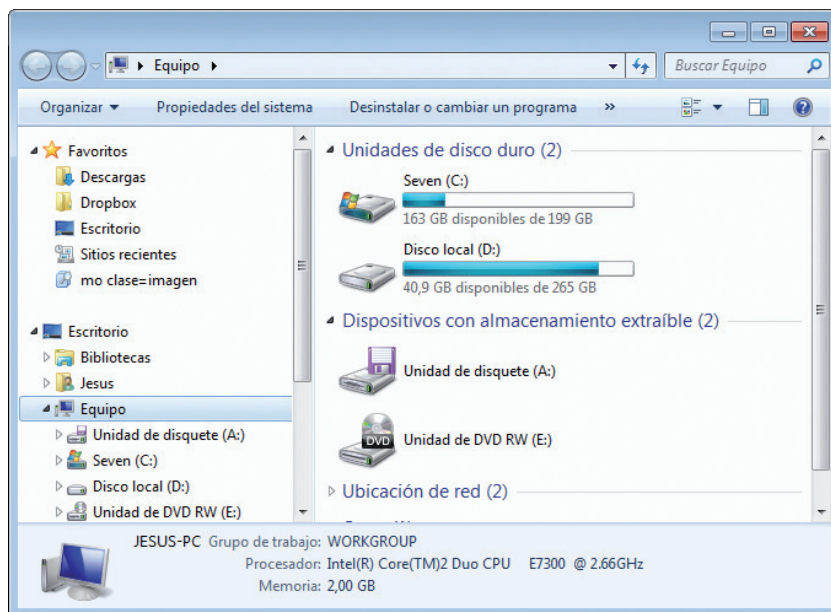
La ventana **Equipo** contiene un icono para cada unidad de almacenamiento que contenga su equipo.

Para abrir esta ventana, como usted ya sabe, debe hacer doble clic sobre el icono Equipo que está situado en el escritorio, con lo que se abre una instancia del *explorador de Windows* situada en la carpeta Equipo. Desde esta ventana podremos abrir otras, en cuyo interior aparecerá el contenido de la unidad o carpeta que seleccionemos.



Para abrir una ventana con el contenido de cualquier unidad de disco o carpeta, simplemente deberemos hacer doble clic sobre este icono o carpeta. Una vez hecho esto, procederemos de la misma forma con las carpetas y archivos que contengan para ir abriéndolos.

Al situarse mediante este icono en la carpeta Equipo, aparecen comandos específicos para la gestión del equipo en la barra de comandos. Por ejemplo, el comando **Propiedades del sistema** nos muestra un resumen de las características del *hardware* y del sistema operativo de nuestro equipo; el comando **Desinstalar o cambiar un programa** nos permite abrir la utilidad de desinstalación de programas del sistema; *“Conectar a unidad de red”* nos permite crear una unidad de red, que no es más que una unidad virtual que en realidad es un acceso directo a una carpeta compartida en red; por último el comando **Abrir el Panel de control** nos permite abrir el panel de control para realizar ajustes en el sistema.



Si seleccionamos una unidad en el área de contenidos, aparecerá, además de los comandos que se acabamos de ver, el comando **Propiedades**, que abrirá el cuadro de diálogo de propiedades de la unidad, donde podremos ver sus propiedades en la pestaña **General** o acceder a las herramientas de mantenimiento de unidades de almacenamiento mediante la pestaña **Herramientas**.

Para ver la ventana de información general sobre nuestro equipo y nuestro sistema pulsaremos el botón **Propiedades del sistema**, como ya hemos explicado, pero hemos de indicar que esta misma ventana podemos abrirla mediante el menú **contextual** del icono **Equipo** seleccionando la opción **Propiedades**. Esta ventana es de gran utilidad y debemos acudir a ella cuando necesite conocer las características de nuestro equipo y del sistema *Windows 7* que tienen instalado, así como el nombre del equipo en la red de *Windows* y la puntuación de rendimiento del sistema.



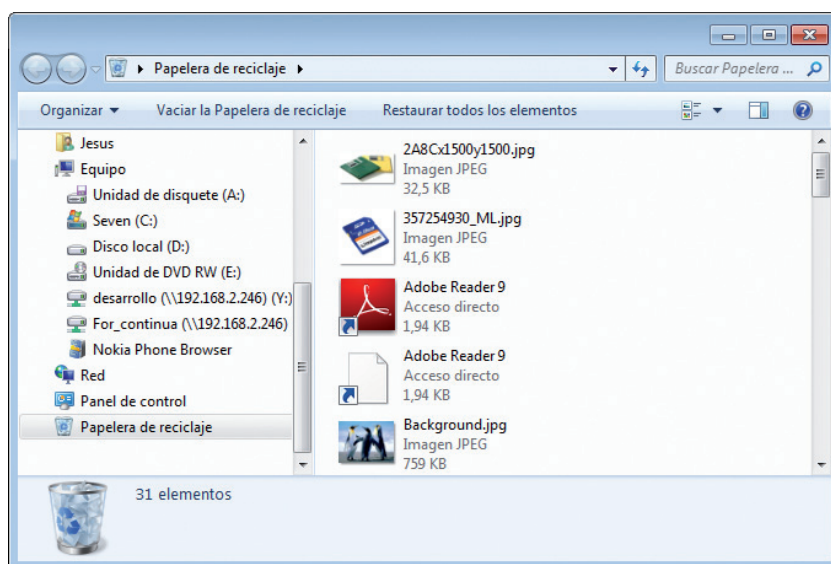
2.2. Papelera de reciclaje

La **Papelera de Reciclaje** es un área de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Esto implica que podemos recuperar los archivos o carpetas eliminados por error, siempre que no los hayamos eliminado de la **Papelera**. Por lo demás, la Papelera se comporta igual que cualquier otra carpeta.



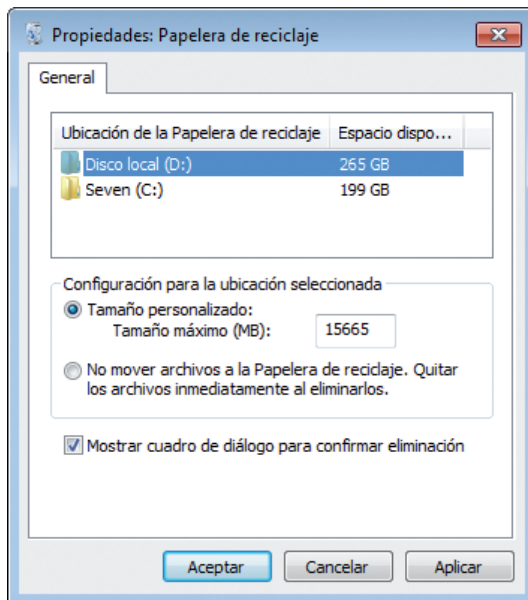
A través de la papelera podremos eliminar archivos de forma rápida y sencilla, y del mismo modo, si hemos definido las opciones necesarias y hemos eliminado algún archivo por error, utilizando la papelera lo podremos recuperar.

La ventana de la **Papelera de Reciclaje** no es más que una ventana del explorador de *Windows* situada en dicha carpeta, además de presentar en la barra de comandos los comandos específicos de la papelera.



Si seleccionamos algún archivo o carpeta, nos aparecerá en el **Panel de Detalles** información acerca del elemento que hemos seleccionado. En ella podremos ver el tipo de fichero que es, el tamaño y la fecha de modificación.

Si abrimos el menú **contextual** del icono de la *Papelera de reciclaje* y seleccionamos la opción **Propiedades** abriremos el cuadro de diálogo **Propiedades de Papelera de reciclaje**. En este cuadro de diálogo podemos modificar las opciones de la papelera de reciclaje. Veamos las distintas opciones:



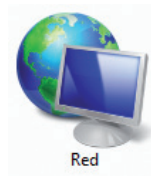
- **Ubicación de la Papelera de Reciclaje.** En esta lista podemos seleccionar la unidad de disco a la que vamos a cambiar las preferencias de la papelera de reciclaje, ya que cada unidad de disco conectada a nuestro equipo puede tener su propia papelera, es decir, un espacio reservado para almacenar los archivos borrados para poder recuperarlos.
- **Tamaño Personalizado.** Si hacemos clic sobre esta opción podemos definir manualmente el tamaño que tendremos la papelera de reciclaje en la unidad de disco seleccionada en la lista anterior.
- **Tamaño máximo (MB).** Aquí podemos introducir la cantidad (en megabytes) de disco duro que se desee destinar para almacenar temporalmente los archivos que eliminemos.
- **No mover archivos a la papelera de reciclaje. Quitar los archivos inmediatamente al eliminarlos.** Si activamos esta opción, cuando eliminemos cualquier documento de nuestro ordenador, éste no se irá a la papelera si no que lo elimina directamente. Esta opción es complementaria a “Tamaño personalizado”, es decir, o elegimos “Tamaño personalizado” con lo que implícitamente los archivos eliminados irán a la papelera, o bien elegimos “No mover archivos a la papelera de reciclaje” con lo que no se reservará espacio de la unidad de disco para almacenar archivo borrados.

En la parte inferior de esta ventana tenemos la opción **Mostrar cuadro de diálogo para confirmar eliminación** que podemos tener activada o desactivada. En el primer caso, aparecerá una señal en el cuadrado izquierdo de esta opción, lo que quiere decir que antes de eliminar algún elemento pediremos confirmación mediante una ventana; en el segundo caso, pasarán directamente a la papelera de reciclaje sin confirmar su eliminación.

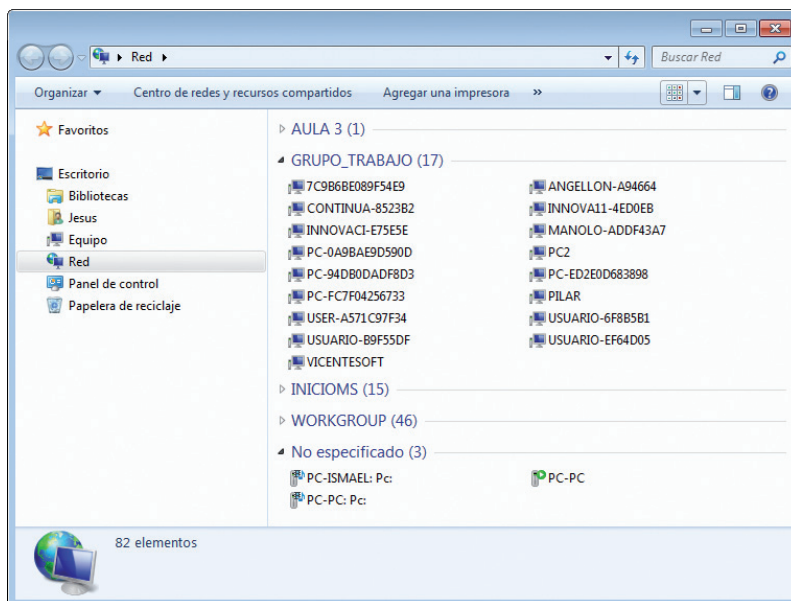
Cuando hayamos modificado las opciones que deseemos, haremos clic sobre el botón **Aceptar** o sobre el botón **Aplicar** para que tomen efecto.

2.3. Ubicaciones de Red

Ahora vemos otro icono del escritorio, se trata del icono **Red**. Antes debemos recordar que si su ordenador no está conectado a una red local, este icono no servirá para nada.



A través de este icono podemos acceder a todos los ordenadores que estén conectados a la red. Cuando se hace doble clic sobre este icono, nos encontramos con una ventana del explorador de *Windows* abierta sobre la carpeta red, mostrando los equipos de la red local de *Windows*.

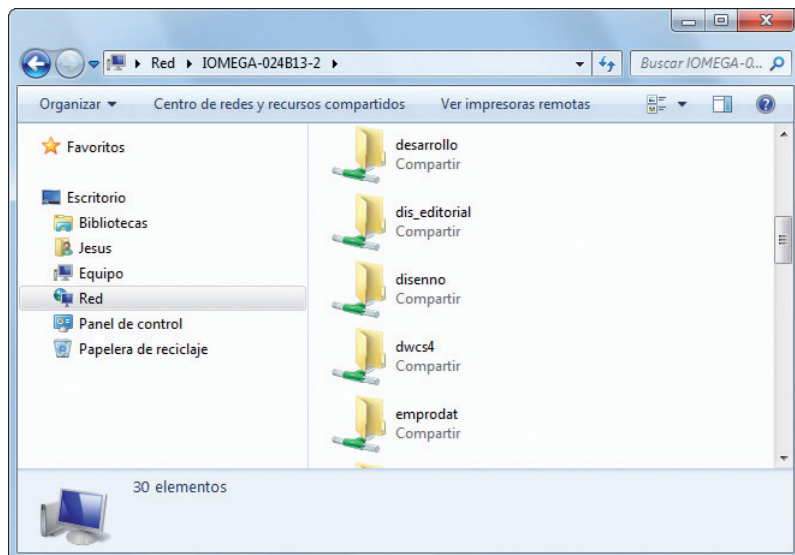


Cada icono que aparece en esta ventana identifica a un ordenador. De esta forma, si hacemos doble clic sobre alguno nos aparecerá las carpetas que ese equipo tiene compartidas.



Ejemplo

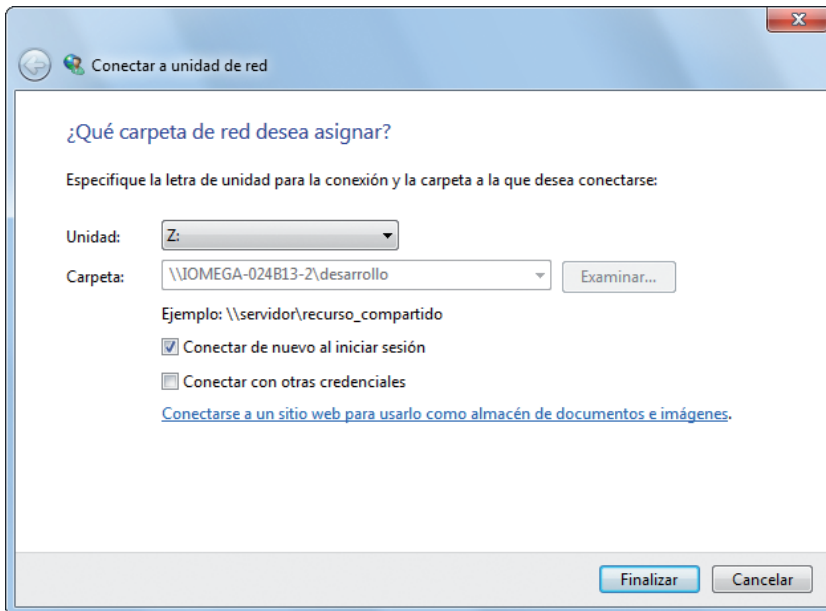
Imagínes que su ordenador está conectado a una red. Si usted quiere que los demás equipos accedan a sus archivos, deberá compartir las carpetas a las que desea dar acceso. Esto, si recuerda, lo puede hacer desde la ventana de propiedades de la carpeta y concretamente en la ficha **Compartir**. Una vez que tenga compartidas las carpetas que desee, a la persona que acceda a su ordenador mediante la red de Windows desde otro ordenador le aparecerán en una ventana estas carpetas compartidas.



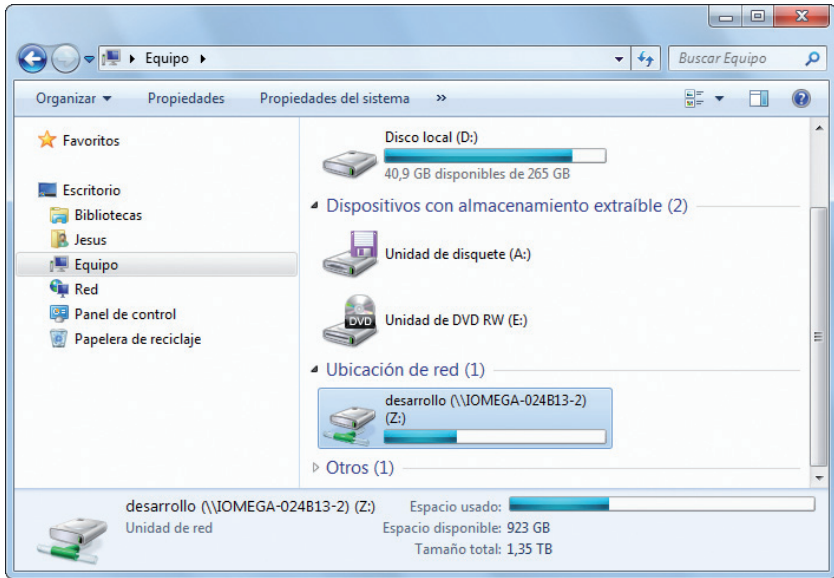
Abriendo cualquier carpeta podremos ver el contenido del ordenador al que esté conectado. Puede operar con los archivos y carpetas como si se tratara de su propio ordenador. Podremos copiar, mover elementos, borrar archivos, etc. siempre que tenga autorización.

Otra opción bastante útil es la de asignar una unidad de otro ordenador como si fuera una nuestra. Esto es muy fácil de conseguir, sólo tendremos que hacer clic con el botón **derecho** del ratón en la carpeta que desee, para que aparezca un menú **contextual**. En este menú vemos la opción **Conectar a unidad de red**, que es la que a nosotros nos interesa. Esta opción también está disponible en el menú **contextual** del icono **Red** del escritorio.

Al pulsar sobre ella aparece un cuadro de diálogo en el que debemos seleccionar una letra para la unidad a la que nos vamos a conectar. Por defecto aparecerá la última letra que se encuentre libre en nuestro equipo. Por ejemplo, si no hemos conectado anteriormente una unidad de red, nos aparecerá como unidad predeterminada la letra "Z:", si ya hemos ocupado antes esta letra nos aparecerá la letra "Y:".

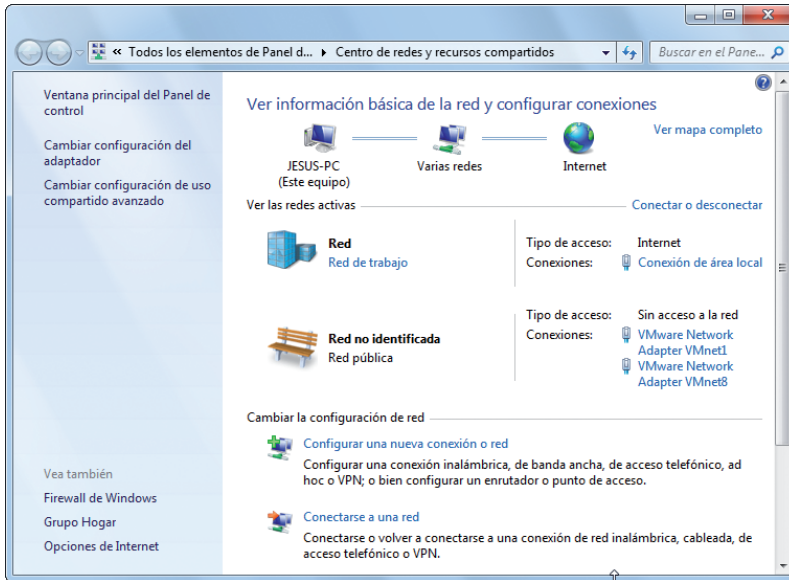


Si activamos la casilla **Conectar de nuevo al iniciar sesión**, cada vez que se encienda nuestro ordenador éste se conectará automáticamente a la unidad que hemos especificado; en caso contrario, cuando apaguemos el ordenador la conexión que hemos realizado desaparecerá. Una vez hecho esto, pulsaremos el botón **Aceptar**. Ahora ya tiene una unidad nueva. Automáticamente abriremos una ventana mostrando el contenido de la nueva unidad de red. Si abrimos el explorador de *Windows* mediante el icono **Equipo**, veremos como ha aparecido una nueva unidad con la letra Z:.

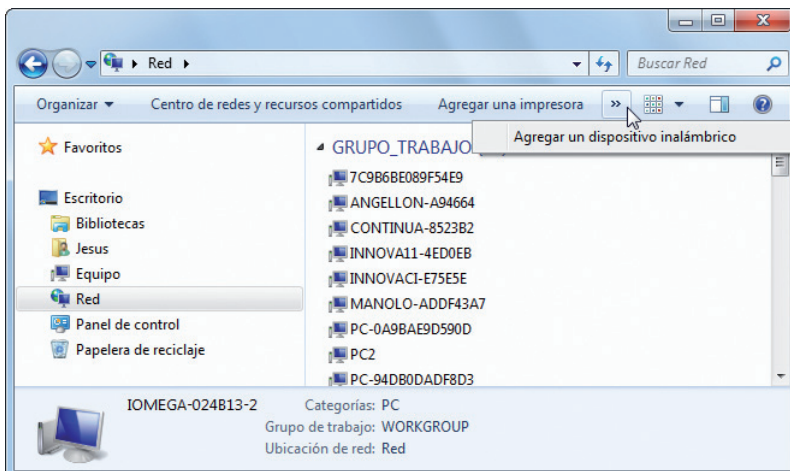


Esta unidad la podremos utilizar sólo cuando el ordenador al que hace referencia se encuentre conectado. Si usted observa que el icono de esta unidad presenta un aspa roja, significa que en esos momentos no encontramos conectado a dicho ordenador. Para conectarse deberá desplegar el menú **contextual** de dicha unidad y seleccionar la opción **Conectar**.

El Icono **Red** también nos permitirá abrir el Centro de redes y recursos compartidos para poder configurar nuestro equipo y conectarlo a una red. Para ello debemos abrir el menú **contextual** del icono y seleccionar la opción **Propiedades**.



En el panel de comandos del explorador de *Windows* nos aparecen ciertos comandos específicos cuando están situados en la carpeta **Red**. El primer comando que aparece es **Centro de redes y recursos compartidos** que nos permite abrir dicho centro para configurar la red. Este comando aparece en la carpeta **Red** y en las subcarpetas, que muestren equipo, carpetas e impresoras compartidas, es decir, también aparece cuando están explorando las comparticiones de otros equipos.



En el panel de comandos de la carpeta Red también aparecen los comandos **Agregar una impresora** y **Agregar un dispositivo inalámbrico** que nos permiten agregar respectivamente impresoras compartidas en red y dispositivos de red inalámbrica.

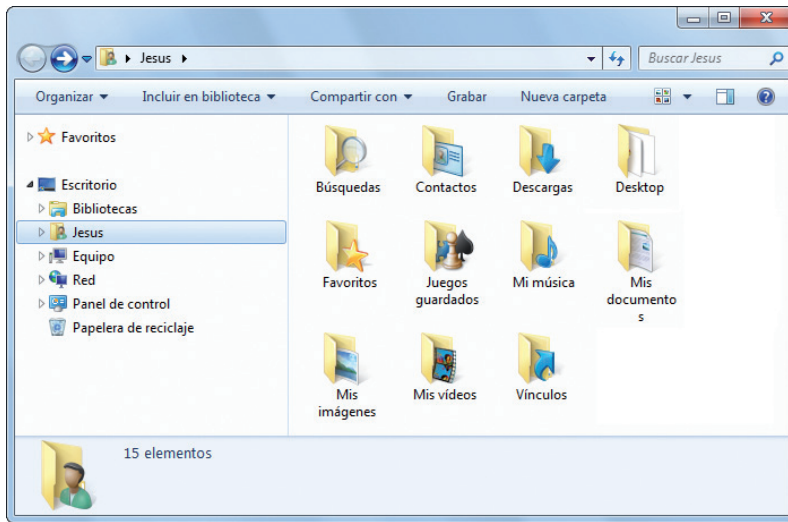
2.4. Archivos del usuario

Esta carpeta permite ver rápidamente cartas, notas, informes, etc. Esta carpeta encontramos en el escritorio, y podemos acceder a ella haciendo doble clic en el icono del escritorio con nuestro nombre de usuario o desde el menú **Inicio / Usuario**, o bien accediendo desde el explorador.



En esta carpeta guardaremos todo lo referente a nuestras tareas realizadas en nuestro ordenador (como documentos de Word, etc.), para que así sea mucho más fácil de encontrar estos documentos.

Si abrimos esta carpeta observamos que se abre una ventana del *explorador de Windows* situado en la carpeta de usuario. Si observamos en la zona de contenido podemos observar que la carpeta de usuario contiene un grupo de subcarpetas para que tengamos clasificados nuestros archivos según su tipo.

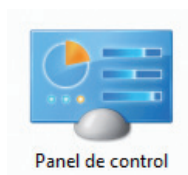


Las carpetas que contiene la carpeta de usuario son: Búsqueda, Contactos, Descargas, Escritorio, Mis Documentos, Favoritos, Mis Imágenes, Juegos Guardados, Mi Música, Mis Vídeos y Vínculos. Como ya vimos en un tema anterior la utilidad de cada una de estas carpetas, no volveremos a explicarlas ahora.

En resumen, la función principal del icono de carpeta de usuario del escritorio, es proporcionar un acceso rápido a nuestra carpeta personal, de modo que podemos explorar su contenido y organizarlo, pudiendo entrar en ella con una sola operación de ratón.

2.5. Panel de Control

El icono *Panel de Control* es un acceso directo que nos permite acceder de forma rápida al panel de control de *Windows*.



El Panel de Control de *Windows* es una herramienta que nos permite realizar toda la configuración y personalización del sistema *Windows*, dándonos acceso a todos y cada uno de los cuadros de diálogo de configuración, asistentes de configuración y herramientas de administración y mantenimiento del equipo. Todo esto queda fuera del ámbito de éste tema, por lo que no vamos a ver en este momento.

