



## UNIDAD DIDÁCTICA

### GUADALINEX : Primeros pasos

1. Justificación.
2. Objetivos.
3. Contenidos a desarrollar.
4. Metodología y dinámica de trabajo.
5. Sistema de evaluación.
6. Recursos.
- 7. Relaciones de ejercicios.**

## 1. Justificación .

El Decreto 72/2003, de 18 de marzo, de **Medidas de Impulso de la Sociedad del Conocimiento**, en su Capítulo II, recoge un conjunto de medidas dirigidas a favorecer la utilización de las Tecnologías de la Información y las Redes de Telecomunicación, no sólo en la práctica docente, sino también en la gestión de los centros docentes y en la relación de estos con el conjunto de la comunidad educativa. A efectos de lo dispuesto en dicho decreto, se entienden por centros docentes digitales aquellos que prestan a su comunidad educativa servicios integrales que permitan la realización a través de redes abiertas de telecomunicación, de gestiones administrativas y académicas.

Por otra parte y en el mismo decreto de Medidas de Impulso de la Sociedad del Conocimiento se potencia la implantación de un software de código abierto, gratuito y libre de la dependencia de monopolios privados. Es a través del artículo 31 de su Decreto 72/2003, de 21 de marzo, de "Medidas de Impulso de la Sociedad del Conocimiento en Andalucía" donde la Junta de Andalucía manifiesta su firme apuesta por el **software libre** como instrumento de elección para el ámbito educativo y la alfabetización digital.

El modelo de **Software Libre** o Programas Libres (Free Software) que se defiende descansa en planteamientos éticos y sociales, que se concretan en la necesidad de defender las siguientes libertades en el ámbito de la tecnología digital:

Libertad para usar los programas informáticos, sin restricción alguna.

Libertad de acceder al código fuente de los programas informáticos, pudiendo adaptarlos según necesidades.

Libertad para distribuir copias de programas informáticos.

Libertad para mejorar el programa y difundir esas mejoras de modo que quienes nos rodean se beneficien.

Libertad de inspección del código fuente para garantizar la transparencia de los procesos.

La Junta de Extremadura ha plasmado este modelo en **LinEx**, una

distribución Linux  
basada en GNU/Debian.

Como primer paso de esta andadura se ha desarrollado **Guadalinex-edu**, la distribución de Linux de la Junta de Andalucía para los centros educativos. Se trata de un paquete de software libre basado en LinEx y en Debian Woody, realizado en el marco del protocolo de colaboración que, para el impulso de la sociedad del conocimiento en sus respectivas Comunidades Autónomas, han suscrito los Gobiernos de Andalucía y Extremadura.

## **2. Objetivos:**

El perfil que pretende conseguir esta unidad didáctica se puede detallar con los puntos descritos a continuación:

Desarrollar la capacidad de síntesis y el conocimiento de los diferentes componentes de un sistema informático.

Conocimiento de la estructura de un S.O. en los que se refiere a conceptos básicos y relaciones de los distintos elementos que lo componen.

Fomentar habilidades relacionadas con el tratamiento de la información, impulsando en los alumnos la capacidad de recoger información, organizarla y recuperarla de forma eficaz. Todo ello bajo el sistema operativo Guadalinex-edu.

Conocimiento y capacidad de instalación del propio Guadalinex-edu, así como las herramientas habituales que un S.O. operativo ofrece para almacenar y manipular grandes cantidades de información.

Desarrollar la capacidad de localizar, transferir y compartir información y conocimientos a través de las redes de ordenadores, ya sean privadas o formen parte de un red conectada a Internet bajo el entorno Guadalinex-edu.

Capacidad para implantar medidas de organización del sistema operativo Guadalinex-edu destinadas a asegurar el correcto funcionamiento de éste último en lo referente a la seguridad y rendimiento del sistema informático.

Conocimiento de las posibilidades de configuración y capacidades de USO de distintos periféricos en un sistema informático, así como el uso de aplicaciones gráficas de software libre.

Incentivar al alumnado a participar en el desarrollo del propio Guadalinex-edu de forma solidaria, compartiendo conocimientos y aprendiendo a colaborar y cooperar en su mejora sin dependencias de monopolios y marketing de empresas.

El resumen de lo expuesto se concreta en que el alumno debe tener una visión global de la organización del software básico de un sistema informático, reconocer y saber usar cada uno de los componentes del sistema operativo Guadalinex-edu, gestionar de forma adecuada sus recursos y herramientas así como aprovechar al máximo las ventajas que ofrece la interconexión de ordenadores y el acceso a Internet.

### **3. Contenidos a desarrollar.**

#### **1. Conceptos previos**

- 1.1. Introducción
- 1.2. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
- 1.3. El ordenador
- 1.4. El sistema operativo
- 1.5. Las aplicaciones
- 1.6. El concepto de propiedad
- 1.7. Tipos de software

#### **2. Guadalinex-edu en acción**

- 2.1. ¿Qué es Guadalinex-edu?
- 2.2. Las áreas de trabajo
  - 2.2.1. Los paneles
  - 2.2.2. El escritorio
  - 2.2.3. Las ventanas
- 2.3. Organizar nuestros archivos
  - 2.3.1. El explorador de archivos
  - 2.3.2. Ver el contenido de nuestro disco
  - 2.3.3. Ver el contenido de los archivos
  - 2.3.4. Operaciones con archivos y carpetas
  - 2.3.5. Personalizar el explorador de archivos
  - 2.3.6. La Papelera
  - 2.3.7. Asociar aplicaciones con tipos de archivo
- 2.4. Preferencias del escritorio

## **RELACIÓN 1 : Las áreas de trabajo**

## **RELACIÓN 2: Organizando la información, carpetas y archivos.**

## **RELACIÓN 3: Preferencias del escritorio**

### **3. Guadalinex- edu y las redes**

#### 3.1. Introducción

#### 3.2. Mozilla, la herramienta para Internet

##### 3.2.1. El navegador Mozilla

##### 3.2.2. Correo y noticias con Mozilla

##### 3.2.3. La libreta de direcciones de Mozilla

##### 3.2.4. Crear páginas web con Mozilla

#### 3.3. La herramienta de trabajo en grupo Ximian Evolution

##### 3.3.1. El correo electrónico con Evolution Mail

##### 3.3.2. El resumen Evolution

##### 3.3.3. La agenda Evolution

##### 3.3.4. La libreta de direcciones de Evolution

#### 3.4. Transferencia de ficheros con gFTP

#### 3.5. Otras herramientas de red

##### 3.5.1. Chatear con X-Chat

##### 3.5.2. Videoconferencia con GnomeMeeting

##### 3.5.3. Mensajería instantánea con Gaim

## **4. Metodología y dinámica de trabajo.**

Se distinguirán dos metodologías distintas que se corresponden con la introducción a la informática básica y con el resto de los contenidos. En el primero de ellos se realizará un proceso explicativo sencillo y resumido de conceptos básicos. En el segundo se seguirá una metodología puramente práctica, teniendo como herramienta básica de trabajo el ordenador y los programas correspondientes, más concretamente el sistema operativo Guadalinex- edu y sus aplicaciones.

La dinámica de trabajo durante el aprendizaje del sistema operativo **Guadalinex- edu** y sus aplicaciones se llevará a cabo de la siguiente manera.

- 1) Cada concepto nuevo que vaya introduciendo el profesor será llevado a

la práctica por cada uno de los alumnos en sus ordenadores correspondientes de forma paralela a la explicación teórica.

- 2) Una vez practicados y comprendidos una serie corta de conceptos nuevos, se les entregará a cada uno de los alumnos una hoja de ejercicios que tendrán que realizar de forma individual a modo de autoevaluación o consolidación de dichos conceptos.

Se combinará recepción y descubrimiento, siempre con un enfoque práctico y con ejemplos de aplicación cercanos a la propia experiencia de los profesores y a temas de su interés.

Se propiciará siempre el papel activo del alumno fomentando siempre el autoaprendizaje, el uso de ayudas on-line y el método de ensayo y error.

Plantear siempre la aplicabilidad de cada conocimiento y hacerla efectiva sobre supuestos prácticos propuestos por el profesor o por los alumnos.

Facilitar a los alumnos que puedan aplicar lo aprendido en la elaboración de trabajos de sus propias materias.

## **5. Sistema de evaluación.**

Se realizará una prueba inicial para valorar los niveles de partida de los alumnos y las diversas dificultades que cada uno presente. En particular, la experiencia anterior en el uso de los ordenadores, si dispone o no de equipo propio.

La evaluación será continua, basada en la observación y calificación de todos los trabajos realizados. Existirán varias pruebas prácticas de cada uno de los temas programados que atenderá a la consecución de los objetivos programados para la asignatura.

Para los alumnos que no alcancen una cualificación satisfactoria en todas o algunas de las prácticas programadas, se suministrará un grupo de ejercicios de repaso con el correspondiente seguimiento por parte del profesor.

## 6. Recursos

- Aula con 15 ordenadores Pentium IV más ordenador del profesor, todos con el sistema operativo Guadalinex-edu. Impresora láser y scáner en red y cañón de proyección conectado al ordenador del profesor.
- Conexión a Internet mediante ADSL de banda ancha.
- Pizarra y rotulador.
- Libros de consulta, manuales y revistas especializadas.
- Retro-proyector.
- Reprografía: Se entregará un **manual de Guadalinex-edu** a cada alumno. Dicho manual se encuentra disponible en la página web de la red Telemática Andaluza **Averroes** .
- Nos apoyaremos en el **curso de autoaprendizaje** de Guadalinex también disponible en la página web de la red Telemática Andaluza **Averroes** .

## RELACIÓN 1 : Las áreas de trabajo

- ◆ Situar el ratón sobre algunos de los elementos del panel superior de modo que aparezca la **ventana descriptiva** de ese elemento.
- ◆ Pulsar el botón de **apagar el equipo** del panel superior, nos arrepentimos y cancelamos dicha operación.
- ◆ Abrir la ventana correspondiente al editor de textos (Aplicaciones-> accesorios) de Guadalinex-edu. **Maximizarla** , **minimizarla** , **restaurarla** , **enrrollarla** y por último **cerrarla** .
- ◆ Abrir de nuevo el editor de textos (gedit) y mediante el **marco o borde** de la ventana modificar su tamaño. Minimizarla y cerrar esta aplicación desplegando el **menú contextual** de dicho botón minimizado.
- ◆ Abrir la calculadora y mediante su **barra de título** situarla en la esquina inferior derecha, luego vamos a imaginarnos que no puedo cerrar esta aplicación por el método normal y recurrimos al botón de **matar programa** para cerrarla.
- ◆ Abrir de nuevo la calculadora y el editor de textos de forma que no se pisen entre sí. Distribuir dichas ventanas abiertas mediante su barra de título. A continuación pulsar el **botón de escritorio limpio** (panel inferior) y luego cerrar cada una de dichas ventanas.
- ◆ Colocar el **panel inferior** en el lateral derecho de la pantalla. Una vez colocada en esta nueva ubicación volverla a poner en la parte inferior.
- ◆ Realizar los pasos necesarios para que se muestren en el panel inferior los **botones de ocultación** mediante flechas. Probar estos botones.
- ◆ Desactivar la aparición de los botones de ocultación en el panel inferior y a continuación realizar los pasos necesarios para que se **oculte automáticamente** . Por último probar que se oculta de forma automática y desactivar esta opción para dejarla fija como estaba.
- ◆ Abrir otra vez la calculadora en el **área o escritorio** primero, el editor de textos en el área o escritorio segundo y el diccionario en el área o escritorio tercero. Cerrar las tres aplicaciones.
- ◆ **Organizar los iconos** del Escritorio por nombre.(Reordenar por nombre)
- ◆ Añadir un **botón lanzadera** de algún programa de dibujo (Sodipodi) en el panel superior. Abrir este programa mediante su botón lanzadera, cerrar el programa y por último quitar este botón lanzadera del panel superior.
- ◆ Abrir la calculadora y mediante su **botón de menú** poner dicha aplicación en todas las áreas o escritorios. Cerrar dicha aplicación de todos los escritorios.
- ◆ Cambiar el **fondo del escritorio** .

## **RELACIÓN 2: Organizando la información, carpetas y archivos.**

- ◆ **Crear** una nueva carpeta en el escritorio con el nombre **TRABAJOS**. Abrirla y cerrarla.
- ◆ **Renombrar** la carpeta anterior y ponerle de nombre **DOCUMENTOS**
- ◆ **Eliminar** la carpeta recién creada con el clic derecho. (No contiene nada)
- ◆ Crear una carpeta en el Escritorio con vuestro nombre de pila y dentro de ésta dos más de nombres: **TRABAJO** y **OCIO**.
- ◆ Eliminar estas tres carpetas **arrastrando** la carpeta que lleva vuestro nombre a la papelera.
- ◆ Visualizar el contenido de vuestro directorio de trabajo mediante el programa **Nautilus** .
- ◆ Crear en vuestro directorio de trabajo (**/home/usuario** ) una carpeta de nombre **TRABAJOS**.
- ◆ Crear un archivo de texto mediante el editor de textos Gedit de nombre **PROVINCIAS ANDALUZAS** dentro de la carpeta **TRABAJOS** de nuestro directorio de trabajo. El contenido de dicho archivo será el nombre de cinco provincias de Andalucía.
- ◆ **Copiar** dicho archivo al Escritorio arrastrándolo manteniendo la tecla **CTRL** pulsada.
- ◆ Tirar a la Papelera el archivo copiado y eliminar la carpeta **TRABAJOS** de nuestro directorio de trabajo, seleccionándola y pulsando la tecla suprimir.
- ◆ Crear una carta de nombre **DIA DE ANDALUCIA** en vuestro directorio de trabajo que contenga varias actividades programadas para dichos días.
- ◆ Crear un dibujo de nombre **NAVIDAD** en vuestro directorio de trabajo con el programa **SodiPodi** .
- ◆
- ◆ Comprobar mediante el **Nautilus** (explorador de archivos) que los archivos anteriores han sido creados correctamente.
- ◆ Crear una carpeta dentro de vuestro directorio de trabajo de nombre **IMPORTANTE** e introducir los archivos anteriores dentro de ella. (Arrastrándolos)
- ◆ Por último eliminar la carpeta anterior. (Contiene los dos archivos)
- ◆ Recupera de la papelera el archivo **DIA DE ANDALUCIA**, para ello, abre

el **Nautilus** y arrastra hasta tu carpeta de trabajo dicho archivo desde la Papelera.

### **RELACIÓN 3: Preferencias del escritorio**

- ◆ Acomode la velocidad del **doble clic** del ratón a su gusto.
- ◆ Configure el teclado de forma que el retraso de **repetición** de tecla al mantenerla pulsada sea lo más largo posible para la primera repetición (rebote) y muy corta para el resto.
- ◆ Acelere a la máxima **velocidad el movimiento** del puntero del ratón de forma que sea lo más sensible posible.
- ◆ Reestablecer la velocidad de movimiento del puntero del ratón a la normal.
- ◆ Establecer como papel **tapiz** una foto de Andalucía o cualquier otra imagen de forma que aparezca centrada.
- ◆ Configurar la tecla de función F2 de modo que al pulsarla se ejecute la calculadora.
- ◆ Establecer como **Tema** de preferencia Crux.
- ◆ Visualizar la combinación de teclas programada por Guadalinux para capturar la pantalla.
- ◆ Configurar la tipografía de los elementos del Escritorio a la Familia Times al Estilo Italia con tamaño 14.
- ◆ Configurar el doble clic en la barra de título de la ventana para que actúe como en Windows, es decir, maximizando la ventana.
- ◆ Hacer que se seleccionen las ventanas cuando el ratón se mueva sobre ellas y que la ventana enfocada o activa se muestre lo más rápidamente posible.

- ◆ Configurar las teclas F9, F10, F11 y F12 del teclado para que nos permitan cambiar al área de trabajo 1, 2, 3 y 4 respectivamente.
- ◆ Configurar la barra de herramientas de las aplicaciones de modo que en los botones aparezca el texto junto con los iconos y que dicha barra de herramientas se pueda mover y desprender.

## **RELACIÓN 4 Nautilus: Copiar y mover Archivos mediante la barra de herramientas**

- ◆ Crear en vuestra carpeta de trabajo (/home/usuario) un archivo de nombre **Currículum** con el editor de textos que contenga vuestros datos personales (ficticios).
- ◆ Abrir el Nautilus y comprobar que el archivo anterior ha sido creado correctamente. A continuación, crear una carpeta de nombre **SEGURIDAD** dentro de vuestra carpeta de trabajo.
- ◆ Mediante las opciones :
  - Seleccionar el archivo currículum
  - Edición Copiar y Edición Pegar

Crear un duplicado del archivo Currículum de vuestra carpeta de trabajo dentro de la carpeta SEGURIDAD. Comprobar que la copia del archivo se ha llevado a cabo.

- ◆ Eliminar la carpeta **SEGURIDAD**
- ◆ Visualizar el contenido de la carpeta raíz /. Pulsando varias veces sobre el botón **Arriba** de la barra de herramientas.
- ◆ Regresar a vuestra carpeta de trabajo haciendo clic sobre el botón **Inicio** .
- ◆ Crear una carpeta en vuestra carpeta de trabajo de nombre **PERSONAL**
- ◆ Mover el archivo **Currículum** a la carpeta **PERSONAL** bien arrastrándolo o seleccionándolo y utilizando las opciones Edición Cortar y Edición Pegar.
- ◆ Por último eliminar la carpeta **PERSONAL** y cerrar el **Nautilus** .

