

El teclado

Nadie suele darle mucha importancia al teclado. Sin embargo, es un componente esencial del ordenador. Se trata, junto al ratón, del dispositivo que te permite “decirle cosas” con el PC. Es necesario para introducir información en él, y fundamental para utilizar casi cualquier aplicación.

Puedes hacer una prueba. Con el PC apagado, desconecta de la parte trasera de la caja la clavija que conecta el teclado con la CPU. A continuación, intenta arrancar el equipo. No puedes, ¿verdad? Pues será por algo...

Bromas aparte, elegir un buen teclado es algo a lo que todos deberíamos prestar más atención. Sobre todo si las actividades que sueles realizar con el ordenador —como, sin ir más lejos, trabajar con un procesador de textos—, requieren un uso intensivo del teclado. Esto puede originar lesiones en la muñeca y en las manos, ya que normalmente la postura al teclear es muy forzada. Por eso es aconsejable usar un teclado ergonómico, de tacto suave, con reposamuñecas, y “partido” para separar ambas manos y mantenerlas rectas.



Partes de un teclado

El teclado funciona como una máquina de escribir. Hay que presionar encima de la tecla deseada para “enviar” los datos al ordenador —en vez de al papel—. Sin embargo, y por mucho que se parezca, no es una máquina de escribir. A continuación te explicamos las principales características de un teclado estándar.

similares, con las diferencias propias de cada idioma. Además de éstas, incluye algunas teclas especiales y de función.

Bloq. Mayús. Cuando está activada, algo que se avisa normalmente por medio de un LED situado en la parte derecha del teclado, todas las letras se escriben en mayúsculas. Se desactiva pulsando de nuevo encima de ella.

Control Se usa, en combinación con otras teclas, para introducir comandos (Ctrl + C), por ejemplo, significa “pegar” en Windows, o para activar distintas funciones de la aplicación que se esté usando.

Alt Como la anterior, se usa junto a otras teclas para ejecutar distintas posibilidades. En muchas aplicaciones permite “navegar” por los menús.

Enter, Intro o Retorno Sirve para introducir comandos, para confirmar los datos que se han escrito. Trabajando con textos, se emplea para terminar un párrafo y cambiar de renglón.

Retroceso Hace que el cursor se desplace hacia su posición anterior, borrando los caracteres ya escritos.

Alt Gr Pulsada a la vez que ellas, logras los caracteres “extra” de las teclas que tienen tres.



Los teclados de portátil están “comprimidos”. Y en vez del ratón, un “touch pad” por encima del que se desliza un dedo:

A Teclado alfanumérico

Es la parte más parecida a una máquina de escribir, y de la que ha heredado la disposición “QWERTY” de las teclas. Esta parte del teclado contiene todos los caracteres del alfabeto, los números, los signos de puntuación y de acentuación y

B Escape

La única tecla que no pertenece a ningún grupo. Sirve, al menos teóricamente, para poder salir de un programa, y para cerrar algunas ventanas.

que funcione debe estar activada la tecla . Contiene los dígitos, una tecla para la coma, y otras para operaciones aritméticas (sumar, restar, dividir y multiplicar).

C Teclas de función

Ocupan una franja en la parte superior, justo encima del teclado alfanumérico. Son “atajos” que permiten la ejecución rápida de determinadas funciones. Éstas pueden variar de unas aplicaciones a otras. Por poner un ejemplo, F1 sirve en la mayoría de aplicaciones —y en Windows— para pedir que aparezca la ayuda de un programa.

E Teclas de desplazamiento

Se utilizan para desplazar el cursor de un lado a otro de la pantalla, y también para insertar y suprimir texto. Así, si aprietas alguna de las teclas de dirección el cursor se mueve en el sentido de la flecha que ésta tiene dibujada (es decir, hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda o a la derecha). Justo encima de ellas, y desplazan el cursor, respectivamente, al principio o al final de un renglón (y, en muchas aplicaciones, si pulsas a la vez, al inicio o final de un documento). Por último, y “saltan” de página en página, hacia adelante y hacia atrás.

D Teclado numérico

Parecido al teclado de una calculadora, sirve para introducir números y operar con ellos de forma mucho más rápida. Para

Teclado inalámbrico frente a cableado



Los “escritorios inalámbricos” o “wireless desktop” (a la izquierda) permiten que el trabajo con el PC resulte mucho más cómodo. Lo único que debe conectarse directamente al equipo es la base, lo que evita que haya demasiados cables por en medio.

El ratón

Al igual que el anterior, es un dispositivo para introducir datos. De forma vagamente similar a la de un roedor, funciona de forma parecida a un puntero. Se sitúa encima de la mesa, junto al teclado, y normalmente tiene dos botones, cuya configuración puede modificarse para que lo usen personas zurdas. Una imagen con forma de flecha señala una parte concreta de la pantalla, y se desplaza por ella respondiendo a los movimientos del ratón. Con los botones puedes indicar lo que quieres hacer en esa posición de la pantalla.

Como ocurre con el teclado, es importante que sea cómodo, ya que usarlo de forma prolongada puede dar lugar a lesiones. Y, en el caso de los ratones "de bola", hay que limpiarlos periódicamente para que funcione incorrectamente.



F Teclas especiales

Tienen distintas funciones, que varían según el programa que vayas a emplear.

Impr Pant

Generalmente "copia" en la memoria la imagen de la pantalla, para luego poder pegarla en un documento.

Bloq Despl

Nunca se emplea sola, y no siempre funciona. En algunos programas, se usa para desplazar la pantalla, sin mover el cursor, cuando la información no se muestra completa en ella.

Pausa

Detiene la salida de datos en pantalla.

Partes de un ratón

Aunque no estaban presentes en los primeros PCs, hoy día los ratones son imprescindibles.

G Botón izquierdo

Se usa para ejecutar una acción asociada al elemento de la pantalla sobre el que está el puntero. Si es un enlace, se abrirá la página correspondiente. También se usa para "arrastrar". En Computer Hoy, "Hacer click", si no se indica lo contrario, quiere decir que tienes que apretar y soltar éste botón del ratón.

H Botón derecho

En la mayor parte de aplicaciones, al apretarlo se muestra in-

formación sobre el elemento, o se despliega un menú con una serie de alternativas. A continuación, deberás escoger una de ellas pulsando encima con el botón izquierdo.

I Rueda

Se ha convertido casi en imprescindible, y ya es difícil encontrar ratones nuevos que carezcan de rueda. Muy práctica para desplazarse verticalmente por documentos de texto y páginas web. Además, a menudo presenta funciones adicionales si la combinas con determinadas teclas, como con **Ctrl** en los navegadores para hacer zoom, o al apretar el botón izquierdo.

¿Con bola o sin bola?

Existen ratones para todos los gustos, de todas las formas y colores, con cable e inalámbricos, mecánicos (con rueda) o sin rueda, ergonómicos, para puerto serie, PS/2 o USB, etc. Hasta hace poco todos funcionaban igual. Tienen una pesada bola de acero, recubierta de goma para "agarrarse" bien a la superficie, que, al moverse, hace girar dos ejes perpendiculares, uno para el desplazamiento horizontal y otro para el vertical. La combinación

de ambos es "traducida" por el ordenador a los movimientos del cursor.

Sin embargo, en los últimos tiempos se ven cada vez más los ratones ópticos. En ellos, la bola es sustituida por unos sensores luminosos que detectan el desplazamiento sobre la superficie. Esto evita que el ratón se ensucie tanto, por lo que se mantiene siempre preciso. Además, pueden trabajar sobre prácticamente cualquier superficie. Eso sí, son bastante más caros.

Óptico



Mecánico



Cómo conseguir todos los caracteres

Con las ciento cinco teclas de que dispone un teclado estándar se obtienen los 256 caracteres del sistema ASCII extendido. ¿Cómo? Lo vas a descubrir en un momento. La mayoría de ellos son inmediatos. Si, por ejemplo, pulsas sobre la tecla **Q** se obtiene directamente la letra pintada sobre la tecla. Además, si al tiempo que la aprietas lo haces

también en **Shift**, se escribirá en mayúsculas. La cosa empieza a complicarse con las teclas en las que figura más de un símbolo, como **Enter**. En este caso, pulsando sin más obtendrás el signo +; haciéndolo a la vez con **Shift**, *; y si lo haces junto a **Alt**, **Gr**, **]**. Para conseguir letras acentuadas, con diéresis, etc, pulsa sobre la tecla del signo ortográfico antes de hacerlo sobre la

que contiene la letra. De nuevo entrará en juego **Shift** en el caso de que la tecla del signo esté "compartida", como en **Enter**. Finalmente, existen caracteres que no se muestran directamente en el teclado, como la famosa virgüllita (~). Éstos se logran tecleando una secuencia de números mientras se mantiene pulsada la tecla **Alt**, como **Alt** + **1**, **2**, **6**.

En el próximo número...

Conocimientos: La impresora