

# TEMA 9. TIPOS DE ICONOS

Como bien hemos dicho antes, los **ICONOS** guardan en su interior todo lo que usamos y lo que contiene el ordenador: **funcionalidades, utilidades, música, imágenes, videos, documentos, etc.**

De esta forma vamos a encontrar 3 tipos principales de iconos a los que llamaremos:

**Iconos de datos,** **Iconos de Programas** e **Iconos de Carpetas.**

Y aparte tenemos 1 tipo de icono secundario llamados: **Accesos directos.**

## 1. DESCRIPCIÓN

### A. Iconos de datos.

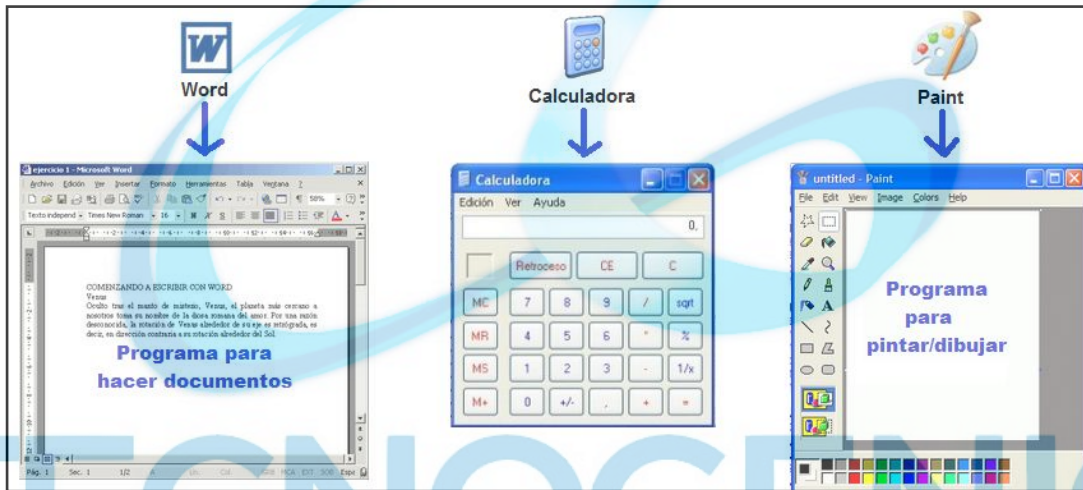
Son iconos que guardan/contienen en su interior imágenes, fotos, videos, películas, sonidos, canciones, documentos, etc.

Son los que guardan/contienen cosas que *solo podemos ver y escuchar.*



### B. Iconos de programas (software).

Son iconos que guardan/contienen en su interior **programas (utilidades y funcionalidades)** para ser "usados y manejados" por nosotros. No solo podemos verlos y oírlos, sino que *también podemos manejarlos para algún fin en concreto.* Por ejemplo una calculadora, el programa que nos deja hacer documentos, el programa que nos deja pintar...



### C. Iconos de carpetas.

Son iconos que guardan/contienen en su interior **más iconos de cualquier tipo.** Vienen a ser como un "cajón" de iconos. En su interior podemos ver más carpetas, datos o programas. Las carpetas simplemente sirven para "agrupar" iconos en su interior para tener ordenado lo que tenemos en el ordenador. **Hay 2 tipos de carpetas:**

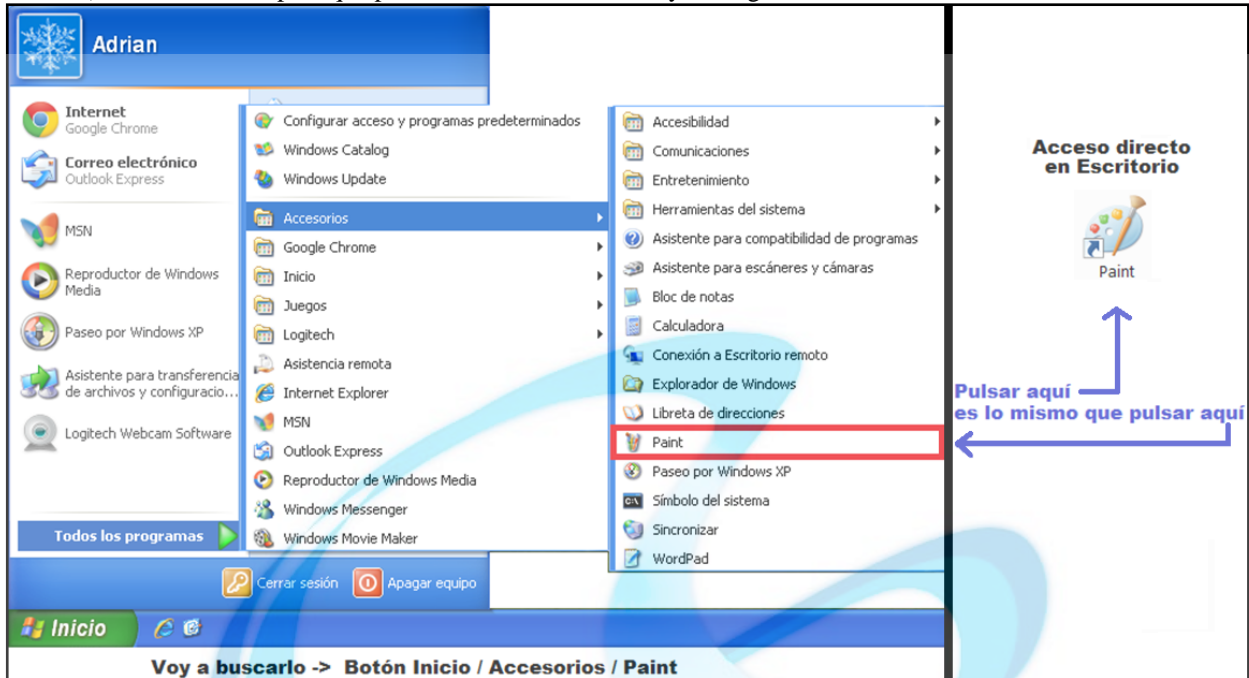
- **Carpetas amarillas (normales):** podemos hacer operaciones sobre ellas (borrarlas, cambiarles el nombre, copiarlas, etc...). Por ejemplo cualquiera que hagamos como "Música", "Imágenes"...
- **Carpetas especiales del ordenador:** no podemos hacer operaciones sobre ellas. El ordenador las usa para poder organizar todo lo que nos ofrece. Por ejemplo Mi PC (Equipo), Mis Documentos, Papelera de Reciclaje...



### D. Accesos directos (caso especial).

Son iconos que sirven de "atajo" a otro icono que hay en otro lado del ordenador. Por eso son un caso especial, porque en su interior *no guardan nada* (ni documentos, imágenes, programas...) *sino simplemente lo que hacen es abrir el icono al cual representen*. Por lo tanto si lo eliminamos, NO estamos eliminando el icono que realmente tiene la información.

**Pulsar sobre el Icono Acceso Directo (Atajo) es lo mismo que pulsar sobre el icono al que apunta.** Se usan mucho en el Escritorio. Para no tener que buscar siempre el Icono que más usamos, creamos un "Atajo" (Acceso Directo) en el escritorio, para que pulsándolo, se abra el otro, y no haga falta ir a buscarlo.



Todos los iconos de Acceso Directo se caracterizan porque tienen una flechita en su dibujo:



## 2. PARTICULARIDAD ENTRE DATOS Y PROGRAMAS

Para ver y oír cualquier **ICONO TIPO DATO** (imagen, canción, película, documento, etc), necesitamos un **PROGRAMA** que al menos nos de la funcionalidad de poder verlo y escucharlo. A veces tenemos una canción, una imagen, una película o un documento y no podemos verlo porque nuestro ordenador no tiene el **PROGRAMA** apropiado para verlo y hay que "ponérselo".

El **ICONO TIPO DATO** se abrirá en una Ventana si el ordenador tiene el **PROGRAMA** adecuado que lo muestre. De todas formas, todos los ordenadores suelen venir con la mayoría de *Programas* necesarios para ver todo tipo de datos.

Resumidamente, la utilidad que guarda en su interior **UN PROGRAMA** puede ser como máximo estas 3:

- **Ver y escuchar algún tipo de DATO:** película, video, imagen, foto, música, documento... Por ejemplo el visor de imágenes, reproductor de películas, reproductor de música, etc.
- **Ver, escuchar y MODIFICAR algún tipo de DATO:** No solo nos deja "ver" esa película, imagen, foto, música, etc... sino que también nos deja "modificar/cambiar" algo de su contenido. Por ejemplo añadir más texto (Microsoft Word), retocar la foto (Photoshop), recortar la canción, etc.
- **Herramientas, utilidades y funciones independientes de los DATOS:** un programa que sirve para hacer algo en particular, por ejemplo la calculadora, un programa para calcular las nóminas de los trabajadores de una empresa, un programa que nos diga el tiempo de cada día, etc...

### 3. EJERCICIOS y ANOTACIONES PERSONALES

1. ¿Qué 3 tipos de iconos hay, principalmente? ¿Qué tienen en su interior?
2. ¿Cuál es el tipo de icono especial?
3. ¿Qué necesito para ver un dato (películas, documentos, música, etc)?
4. Aparte de para ser "manejados" ¿Para qué más sirve un Programa?

---



---



---



**TECNOGENIO**  
acercando la tecnología

---



---