

FOLL 23744

373.4

592

PROYECTO 3

**DESARROLLO DE LA
INFORMATICA
EDUCATIVA EN EL
NIVEL SECUNDARIO**

PROGRAMA I

**MEJOR EDUCACION
PARA TODOS**

**PLAN SOCIAL
EDUCATIVO**

**ACCIONES
COMPENSATORIAS
EN EDUCACION**

**Red
TELAR**

MODULO II



Ministerio de Cultura y
Educación de la Nación



Fundación Evolución
Centro I*EARN Argentina

PROYECTO 3

DESARROLLO DE LA
INFORMATICA
EDUCATIVA EN EL
NIVEL SECUNDARIO

PROGRAMA I

MEJOR EDUCACION
PARA TODOS

PLAN SOCIAL EDUCATIVO

ACCIONES
COMPENSATORIAS
EN EDUCACION

INV	023744
SIG	Foll 373.4
LIB	5 g2

Red TELAR

MODULO II



Ministerio de Cultura y
Educación de la Nación



Fundación Evolución
Centro I*EARN Argentina

Ministerio de Cultura y Educación de la Nación

Lic. Susana Decibe

Secretaría de Programación y Evaluación Educativa

Dr. Manuel García Solá

Subsecretario de Políticas Compensatorias

Lic. Lucrecia Tulic

Directora Nacional de Programas Compensatorios

Lic. Irene Kit

**ESTA PROPUESTA DE COMUNICACIÓN
DOCENTE ENMARCADA EN EL PLAN SOCIAL
EDUCATIVO, ES FRUTO DEL CONVENIO DE
COOPERACIÓN ENTRE EL MINISTERIO DE
CULTURA Y EDUCACIÓN DE LA NACIÓN Y
I*EARN.**

AUTORAS: Ana María Schmid - Lidia Wouters
Asociación Argentina de Educación a distancia

ASESORES: **I*EARN Argentina:**
Rosa Aguila - Daniel Grisolía - Paula Perez - Viviana
Larreguy - Susana Rossio - Adriana Vilela - Padre
Cesáreo Campos - Fernando Cadenasso - Alicia
Gaglioti Marcela Urcola - Teresa Gulpide - Ma.
Antonia Villanueva - Elena García - Rubén Duarte -
Alicia Young

Este material ha sido expresamente elaborado para su uso en las acciones de perfeccionamiento docente que se llevan a cabo en el Plan Social Educativo, dentro del Proyecto "Desarrollo de la Informática Educativa" para la configuración de la Red TELAR (Todos en la Red).

LAS COMUNICACIONES EN LA SOCIEDAD DEBEN SERVIR, COMO LOS ELECTROCARDIOGRAMAS, PARA TRANSMITIR LOS LATIDOS DE AMOR DEL CORAZÓN HUMANO.

DANIEL REYES

Estimados docentes

A través de estas palabras nos sumamos a un proceso de reflexión y debate en el que nos encontramos los docentes y técnicos en educación: "¿Computadoras en la escuela?", sí, no ¿Por qué?, ¿Cuáles son los alcances de la incorporación de la informática en la educación?.

Ya no es posible poner en duda que cada vez son más los campos de la actividad humana en los que aparece asociada la computadora. El desarrollo de la informática implica una transformación drástica de paradigmas científicos y tecnológicos por lo que son reales las consecuencias de aislamiento y desigualdad de oportunidades que implicaría desconocer los cambios que producen en el mundo las tecnologías derivadas de la electrónica.

La computadora es un instrumento con la capacidad de interactuar con el hombre en un tiempo real, inmediato y fluído. Vinculando con sus estructuras intelectuales de una manera tal que constituye un instrumento de características únicas. Es así que genera una aceptación prácticamente masiva como respuesta a su existencia y una avidez cada vez mayor por incorporarla a la vida cotidiana de organizaciones e individuos.

Es dentro de este contexto que se hace necesario plantear cambios que instalen al sistema educativo a la altura de los desafíos del mundo en que viven los niños y adolescentes de hoy.

Este planteo merece una reflexión en relación al rol del docente. Sabemos que la utilización de la computadora y su aplicación pedagógica, requiere de un gran esfuerzo por parte de los adultos que conducen los aprendizajes pues implica un proceso de adaptación y capacitación a sus peculiares características. Muchas veces las condiciones para que esto sea posible no están facilitadas o lo que es más grave, está seriamente obstaculizadas por contextos sociales adversos. Sabemos que el desafío que por si mismo implica incorporar a la informática en la escuela tiene una relevancia aún mayor en la realidad de las escuelas incluidas en el Plan Social Educativo. Pero también es una manera concreta de aportar a mejorar las oportunidades de acceso a tecnologías de avanzada que presentan los jóvenes de sectores sociales desfavorecidos. Incorporando el gabinete de computación en la escuela y organizando acciones de capacitación, los estamos invitando a la construcción conjunta de estos nuevos conocimientos y a la investigación e indagación de experiencias compartidas con la comunidad educativa. También constituye una propuesta a incluir los diferentes usos de la computadora en la educación, como objeto de estudio en sí mismo, como recurso didáctico o como instrumento de ayuda al trabajo intelectual

INDICE

¡Tenemos el agrado de presentarles al entorno Windows!	7
¿Qué significa Windows? ¿Cómo ingresar a windows?	8
¿Qué representan los íconos?	10
Iconos de grupo	11
El administrador de archivos	12
Grupo Accesorios	15
La historia de una ventana	16
Red Telar; Instalación de Wincomm Lite	17
Instalación del programa O.L.X.	20
Guía de comunicaciones	20
Incorporación de archivos QWK	22
Camino al funcionamiento	22
Abrir nuevas carpetas	23
Guardar mensajes	24
Nueva propuesta	25
Responder a una propuesta existente	26
Selección de conferencias	27
Archivos IEARN.REP	28
Ventana de Packet	29
Ventana Message Index	30
Mensajes	31
Glosario	33

¡TENEMOS EL AGRADO DE PRESENTARLES AL ENTORNO WINDOWS!

El Microsoft Windows es un sistema de software que funciona sobre MS-DOS, para crear una interfase gráfica de usuario, visualmente agradable, con una gran variedad de aplicaciones y de muy sencilla operación.

No es un sistema operativo, es decir, no es un programa de control de computadora que se encuentra en la ROM y se carga en forma automática al prender la máquina.

Windows permite un diálogo interactivo entre el sistema y el usuario a través de los íconos que siempre aparecen en la pantalla.

Lo interesante de este Sistema es que:

1. Evita la memorización de instrucciones: Los íconos y menús desplegados representan las acciones que podemos realizar con la sola selección de uno de ellos, mediante mouse o teclado.
2. Evita el aprendizaje de procedimientos: Con los menús y las ventanas desplegadas las etapas de carga de datos, procesamiento y obtención de resultados se realizan simultáneamente.
3. Presenta elementos de uso cotidiano: En el 'escritorio' de su PC aparecerán todos los elementos que le hacen falta para trabajar: agenda, bloc de notas, reloj, calculadora y los reconocerá fácilmente por medio de los íconos.
4. Resulta estéticamente agradable: Esto es consecuencia de reemplazar la pantalla de texto por la pantalla gráfica.
5. Permite que varios programas funcionen simultáneamente: Al poseer distintas ventanas que pueden abrirse simultáneamente, es posible realizar trabajos cooperando entre diferentes programas con lo que se aumenta la productividad.

¿Qué significa Windows?

¿Cómo ingresar a Windows?

Sentado frente a su computadora, realice, en el orden prescrito, las siguientes acciones:

- 1- Encienda el equipo.
- 2- Responda al requerimiento del punto de interacción del

DOS (C:/>) con:

WIN <Enter>

A continuación, aparecerá el logo del programa.

Luego del logo del programa aparecerá un reloj de arena que nos indicará que el programa está siendo cargado.

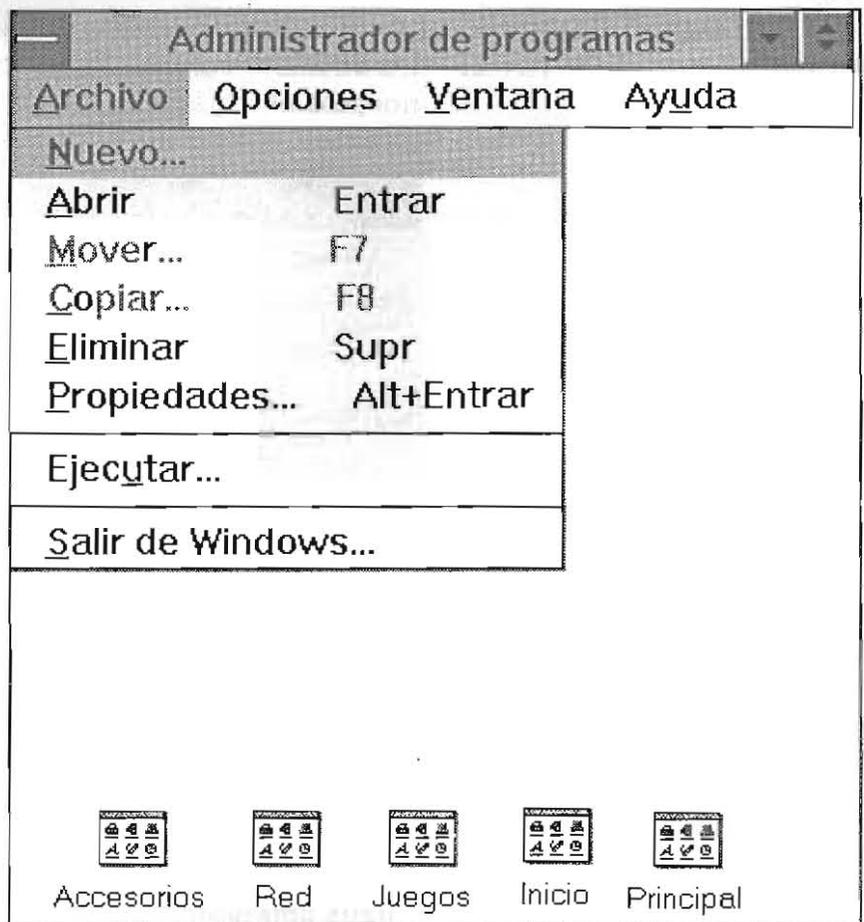
A continuación, aparecerá el 'escritorio' al que hacíamos referencia anteriormente, en donde los íconos representarán las diferentes herramientas de las que podemos disponer.

***Icono** es un término que refiere a la similitud de una figura con el objeto real que le corresponde. Así, un dibujo tiene mayor iconicidad cuando más se asemeja a su modelo real; tiene menos iconicidad cuando menos se asemeja a su modelo real. La pintura abstracta no es icónica respecto del mundo real que representa.*



BARRA DE TITULO:

Exhibe el nombre de la aplicación que se está ejecutando (Administrador de programas, Principal, etc.) o el nombre del documento. Sabemos cuándo está activada porque su color está resaltado.



BARRA DE MENU: Allí encontramos las diferentes funciones que se pueden ejecutar. Cuando encontramos una barra de menú en una ventana es porque nos está indicando que estamos ante una ventana de aplicaciones y que alguna de las mismas está siendo ejecutada. Las ventanas que no contienen esta barra son las ventanas de documento o las ventanas de grupo.

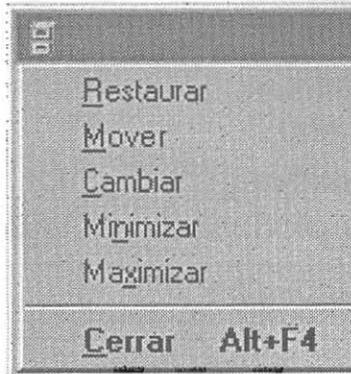
BOTONES DE MINIMIZAR, MAXIMIZAR Y RESTAURAR:

En el extremo superior derecho de la barra de título encontramos dos botones: uno tiene un triángulo hacia arriba (maximizar)  y otro tiene un triángulo hacia abajo (minimizar) . También encontraremos otro con dos triángulos opuestos que se utiliza para restaurar . Cuando se desea observar algún aspecto del programa que se está ejecutando puede hacerlo apretando el botón de maximizar: la ventana se agrandará hasta ocupar una parte importante de la pantalla o toda la pantalla y el botón de maximizar es reemplazado por el de restaurar. Si, en cambio, desea reducirlo, puede hacerlo con el botón de minimizar. El botón de restaurar lleva la ventana a su tamaño original.



CUADRO DE MENU CONTROL:

En el extremo izquierdo de la barra de título está el cuadro de menú control. Podemos activarlo mediante el mouse o el teclado, y nos permitirá ejecutar las siguientes acciones:



- Restaurar la ventana.
- Mover la ventana
- Cambiar su tamaño
- Minimizarla
- Maximizarla
- Cerrar el documento
- Salirse de la aplicación y pasar a otra ventana.

Estas mismas funciones puede lograrlas pulsando el mouse o el teclado sobre los botones de maximizar o minimizar de la barra de menú.

¿QUE REPRESENTAN LOS ICONOS?

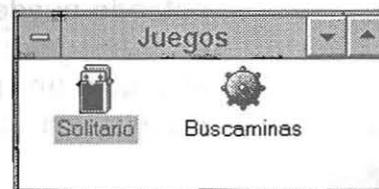
Debajo de las ventanas de Administración de Programas , podremos observar cuatro pequeños íconos (INICIO, JUEGOS, APLICACIONES, ACCESORIOS) de grupo.



¿Qué representan cada uno de ellos?

INICIO Es el que contiene los programas que podemos utilizar cuando usamos Windows. Cualquier ícono que represente a un programa contenido dentro de esta ventana, arrancará dicho programa automáticamente una vez iniciado Windows.

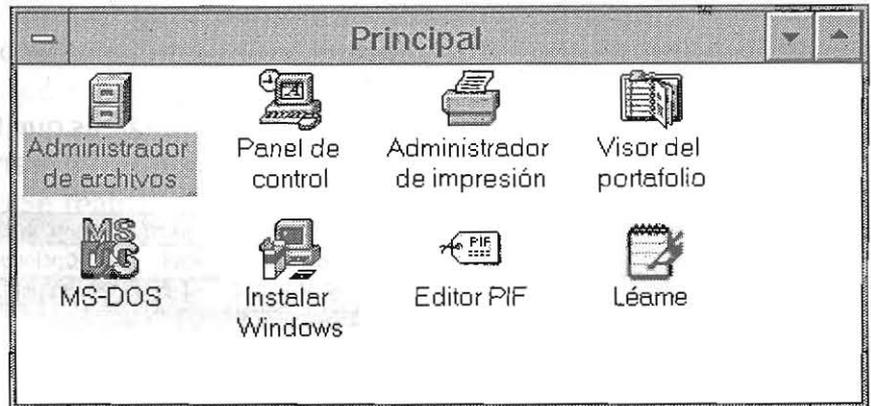
JUEGOS son dos entretenimientos para combatir el stress: Buscaminas y Solitario.



APLICACIONES Es el que permite introducir nuestros propios programas de aplicaciones, ya sean confeccionados por nosotros o adquiridos en el mercado,.

ACCESORIOS representa el conjunto de elementos complementarios del trabajo que son de suma utilidad.

En la figura siguiente podemos observar los íconos pertenecientes al GRUPO PRINCIPAL, que son:



ADMINISTRADOR DE ARCHIVOS: Este es un programa auxiliar que se utiliza para la administración de discos y directorios y para el manejo de disquetes y discos rígidos.

PANEL DE CONTROL: Este es un programa auxiliar que utilizamos para el ajuste de los parámetros de las diferentes herramientas del escritorio.

ADMINISTRADOR DE IMPRESION: Con este programa ordenamos y visualizamos la impresión de las ventanas.

VISOR DEL PORTAPAPELES: Permite observar la transferencia de información entre diferentes aplicaciones o dentro de una sola.

MS-DOS: Permite retornar a operar con el sistema operativo temporalmente.

INSTALAR WINDOWS: Lo utilizamos cuando deseamos incorporar , modificar o eliminar nuevas aplicaciones de Windows.

EDITOR PIF: Lo usamos para utilizar adecuadamente aplicaciones no-Windows e integrarlas correctamente a este entorno.

LÉAME: Si su manual de usuario Windows es más antiguo que su sistema, mediante esta aplicación Ud. podrá actualizar la información.

EL ADMINISTRADOR DE ARCHIVOS

Se trata de uno de los programas mas importantes que incluye el entorno Windows. Normalmente se encuentra en el grupo de programas principal.

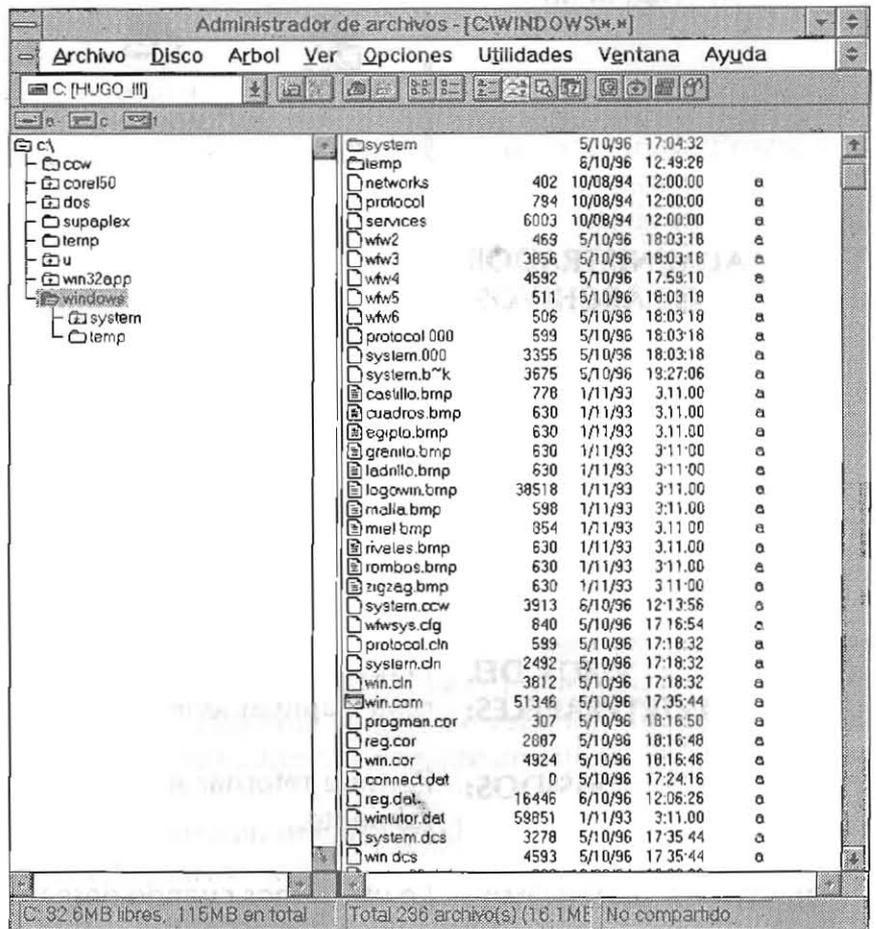
Para arrancarlo basta hacer un doble click sobre el icono correspondiente o un solo click y pulsar la tecla entrar del ordenador.

Existen algunas diferencias entre las funciones del administrador de archivos de la versión 3.1 de Windows y la versión «Windows para trabajo en grupo» o versión 3.11, pero las mas importantes son similares, y son las que aquí describiremos.

Las funciones de este programa son, fundamentalmente, gestión de discos (copiar, formatear, borrar, ..)

y de archivos y directorios (mover, copiar, borrar, cambiar de nombre, crear, ...),

por lo que sustituye tareas que tradicionalmente se realizaban desde el sistema operativo y eran bastante tediosas.



Como se puede comprobar, la pantalla del administrador de archivos consta inicialmente de una ventana dividida en dos partes cuyas dimensiones se pueden modificar, aunque puede cambiar este aspecto como iremos viendo. En la ventana de la izquierda podemos observar los directorios que contiene la unidad de disco seleccionada (la C en la imagen), y en la de la

derecha se pueden observar los sub directorios y archivos que contiene el directorio seleccionado en la otra ventana. Se diferencian los directorios y sub directorios de los archivos en el color (amarillo y blanco o gris respectivamente) del icono y en la forma del mismo

GESTION DE DISCOS Encima de la ventana izquierda de la pantalla del administrador de archivos pueden observarse las unidades de disco o CD-ROM de que dispone el ordenador. Normalmente a: y b: corresponden a unidades de disquetes, c: al disco duro y d: al CD-ROM, aunque pueden existir algunas variaciones. Para ver el contenido de un disco basta pulsar sobre el botón, al lado de la letra. Si hacemos un doble click sobre dichos botones, podemos ver el contenido de varias unidades de disco, o directorios distintos de la misma unidad, simultáneamente.

Formatear un disquete Se realiza en la opción Disco – dar formato al disquete, pudiéndose elegir en tal caso la unidad a o b, si existen, la capacidad: 720K o 1,44 Mb y, opcionalmente, asignar nombre al disquete, hacer un disco de sistema o dar formato rápido (esta opción solo es posible si el disquete ya estaba antes formateado y lo que hace es borrar todos los archivos). Recuérdese que esta operación borra todo posible contenido del disco y que es obligatoria cuando el disquete no ha sido formateado por primera vez.

Copiar un disquete Esta opción se encuentra en el menú de Disco, como la anterior, y realiza una copia exacta de un disquete a otro. Puede realizarse de una unidad a, a otra b, si el ordenador dispone de ellas o de a en a, si no dispone de unidad b. Es la operación semejante al tradicional comando diskcopy del sistema operativo, con lo que hemos de recordar que también da formato al disco y por tanto borra su contenido.

GESTION DE DIRECTORIOS Cuando arrancamos el administrador de archivos, puede que veamos (o no) todos los directorios de los discos; depende de la configuración. Conviene:

- Elegir en la opción del menú, Ver, Arbol y directorio
- Elegir en la opción, árbol, Indicar ramas expandibles

De esta forma se nos mostraran los directorios del disco y, cuando un directorio contenga sub directorios, la carpeta correspondiente contendrá el signo + . Con un doble click se Pueden ver los sub directorios y archivos contenidos en un directorio.

En la opción Archivo se encuentran las ordenes Crear directorio, Cambiar nombre y Eliminar. Todas ellas sirven para la acción correspondiente sobre un directorio.

GESTION DE ARCHIVOS

Describimos en este apartado quizás las operaciones más útiles del administrador de archivos. Es posible seleccionar un conjunto de archivos y/o sub directorios de un disco. La selección se realiza en la ventana de la derecha.

Eligiendo la opción Archivo - Seleccionar archivos permite múltiples combinaciones, desde seleccionar todos los archivos y sub directorios (*.*), hasta todos los archivos con una determinada extensión (*.*.exe) o todos los que comienzan por una determinada letra (a*.*).

Manteniendo pulsada la tecla Ctrl se pueden seleccionar con el ratón varios archivos o sub directorios.

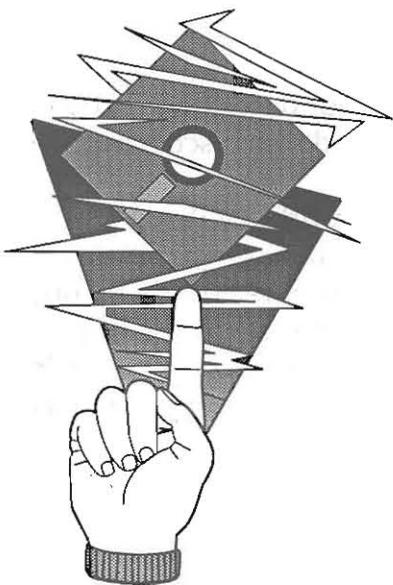
Si se selecciona un archivo o sub directorio y mientras se mantiene pulsada la flecha de selección de letras mayúsculas se señala en otro, se consigue seleccionar todos los archivos o sub directorios comprendidos entre ambos.

Una vez seleccionado un sub directorio, archivo o conjunto de ellos, es posible:

√ **Eliminarlos:** sin mas que pulsar la tecla Supr o en la opción Archivo - eliminar.

√ **Copiarlos:** a otro disco, con la opción Copiar del menú de Archivo o pulsando la tecla F8 y eligiendo el destino deseado o, simplemente, señalando con el ratón en cualquier punto de la zona resaltada y, «sin dejar de pulsar el botón», arrastrar los archivos seleccionados a la unidad de disco o sub directorio deseado (recordar para este caso la opción: Ventana - mosaico antes comentada para copiar archivos de un disco a otro). También es posible copiar archivos de un directorio a otro del mismo disco pulsando, a la vez que arrastramos los archivos, la tecla Ctrl.

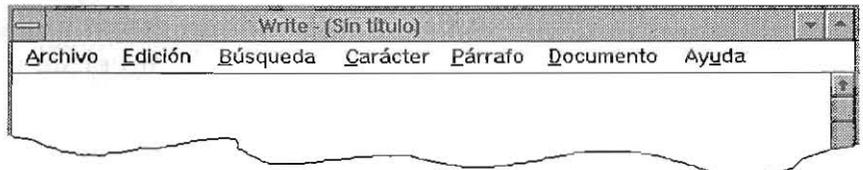
√ **Moverlos:** A otro directorio de la misma unidad, de forma idéntica a la anterior de copiar. A otra unidad de disco, con la opción Archivo - mover o pulsando F7 y eligiendo la ubicación deseada o como en la opción anterior, pulsando simultáneamente la flecha de mayúsculas.



Si accedemos al grupo **ACCESORIOS** nos encontraremos con los siguientes íconos:



WRITE: Es un procesador de textos muy básico. Aunque no posee corrección ortográfica, permite diferentes estilos, alineaciones de texto y aplicación de las familias tipográficas instaladas en Windows. Es el procesador de textos "por defecto" de Windows.



PAINTBRUSH: Es un programa de gráficos que nos permite crear nuestras propias imágenes o retocar las que hallamos capturado con el scanner u otros programas.

TERMINAL: Es el programa de telecomunicaciones que trabaja con el módem. Además de configurar todo lo necesario para comunicarse telefónicamente, permite la transferencia y recepción tanto de textos como de archivos binarios.

BLOC DE NOTAS: Es un sencillo editor de textos, sirve para hacer anotaciones rápidas, sin considerar márgenes y otras sutilezas. Solamente acepta caracteres (ANSI).

GRABADORA: Este programa genera macros. Una macro es un archivo que contiene acciones pre-definidas por el usuario y que Windows puede reproducir automáticamente.

FICHERO: Organiza la información en fichas electrónicas.

AGENDA: Aquí tenemos a nuestra disposición una agenda electrónica en donde guardarlos cumpleaños de los amigos, los compromisos diarios, etc.

CALCULADORA: También contamos con una calculadora común y otra con funciones científicas.

RELOJ: Poseemos un reloj analógico y otro digital.

EMPAQUETADOR DE OBJETOS: Mediante esta aplicación combinamos diferentes partes de documentos diversos y las trabajamos entre sí. Permite asociar lo producido por distintos programas de aplicación en un solo archivo.

MAPA DE CARACTERES: Permite introducir caracteres especiales que no son visibles sobre las teclas del teclado. Los juegos de caracteres ASCII y ANSI, contienen más caracteres que los que se representan en las teclas del teclado, este programa nos permite ver todos ellos y colocarlos en un texto particular.

TRANSMISOR DE MEDIOS: Si instalamos la tarjeta adecuada, podremos incorporar sonidos a nuestra computadora, reproducir videos y animaciones y archivos de música MIDI.

GRABADORA DE SONIDOS: Es con este programa, un micrófono y una tarjeta de audio que se realizan grabaciones de audio en formato "WAV" que es el standard para el sonido digitalizado en Windows.

LA HISTORIA DE UNA VENTANA

Hacia 1981, IBM lanzó su primera computadora personal, Microsoft su sistema operativo D.O.S., y la revolución de las PC comenzó. Durante los '80, millones de usuarios aprendieron a manejar los comandos del D.O.S y variedades de aplicaciones. Hacia el final de la década la mayoría de los usuarios tenían un procesador de textos, una

planilla de cálculo y posiblemente una base de datos. De hecho, se estaba buscando una forma fácil de intercambiar información entre las aplicaciones.

En 1990, la empresa Microsoft presenta Windows 3.0, un programa diseñado para que las computadoras sean más sencillas de operar, las aplicaciones más fáciles de aprender y permitir que varias aplicaciones estén activas al mismo tiempo. Además, proveían un medio de intercambio de información muy simple entre las aplicaciones Windows es un ambiente gráfico con menús desplegables, íconos y ventanas de dialogo reemplazan a los comandos del D.O.S.

En 1992, aparece el Windows 3.1, similar al anterior con el adi-



ción! de un nuevo mundo: el manejo de multimedia. Si la PC posee una plaqueta de sonido, un CD-ROM y un dispositivo MIDI para intercambio de información musical, Windows 3.1 permite grabar, editar y ejecutar video y sonidos.

En 1994 la versión 3.11, agrega funcionalidad y operabilidad en red, aumentando su rendimiento.



Red Telar

Instalación de software y funcionamiento

INSTALACION Y USO DEL WINCOMM LITE

1- Insertar diskette de instalación en el drive A (Este disk. viene con la máquina).

2- Desde el Administrador de programas seleccionar «Archivo» y Ejecutar».

3- En la línea de comandos teclear «A:install» y dar un click en «Aceptar».

4- Cuando aparece la ventana llamada «Delrina Wincomm Lite Installation» dar un click.

5- Cuando aparece la ventana:

«Install Delrina Wincomm Lite»

especificar el directorio donde se quieren guardar los archivos del Wincomm Lite y dar un click en «Aceptar». El software preguntara si se desea crear el directorio. Dar un click en «Si».

6- La computadora copiará los archivos al directorio especificado.

7- Cuando aparece la ventana llamada «Connection» seguir las instrucciones:

A- En la línea marcada «Tipo de puerto», dar un click en la flecha de abajo y seleccionar «Standard port», Puerto: com 1

B- En la línea marcada «Modem», dar click en la flecha hacia abajo hasta encontrar la línea «Hayes Compatible» y seleccionarla. Velocidad 2400.

C- Dar click en OK.

8- Cuando aparece la ventana llamada «Baud Rate» asegurarse que «2400» ha sido seleccionado.

9- Cuando aparece la ventana llamada «Dialing method», seleccionar «tone» o «pulse», dependiendo del tipo de línea telefónica que se tenga, (si tiene dudas, deje Pulso), después dar click en OK.

10- La computadora mostrara la ventana «Dial Prefix». Si se necesita marcar un numero especial antes de hacer una llamada telefónica, teclearlo en la línea etiquetada «dial prefix».

11- Cuando aparece la ventana llamada «**Transfer Directories**»,

borrar:

C:\wincomm\download

y poner

C:\olxwin\in

Luego borrar la línea

C:\wincomm\upload

y poner

C:\olxwin\out

12-La computadora confirmara que su software Delrina ha sido instalado satisfactoriamente. Dar un click en «Aceptar».

NOTA: El programa ha sido instalado pero tendrá que hacer lo siguiente para no tener inconvenientes futuros.

1- Desde el Administrador de Programas, seleccionar: «Archivo» y luego «Ejecutar».

2- En la «Línea de Comandos» teclear **WIN.INI** y dar un click en «Aceptar».

3- Automáticamente se abrirá este archivo (win.ini) desde el Block de Notas.

4- Ir al final de este y en la última línea, ir a la siguiente (en blanco) y escribir: **GWN=1**

5- Ir con el mouse al menú «Archivo» del block de Notas y hacer click sobre el comando «Salir». Antes de cerrar el Block de Notas, el programa preguntará se desea guardar los cambios, responder: SI.

Con esto, el Programa Wincomm esta listo para funcionar. Todo lo anterior no debe repetirse ya que se hace por única vez.

Para establecer la comunicación:

-Buscar el icono de Wincomm Lite y hacer doble click.
-Aparecen una serie de Iconos, elegir Generic BBS y hacer click.

La máquina intentará discar, cancelar (porque aun no tiene el número del nodo Arpac al cual nos vamos a comunicar).

-Ir al botón «Settings» en la parte superior de la pantalla, escribir el Número del Nodo Arpac más cercano.

-Hacer click en los botones «Upload» y «Download», buscar la línea donde dice Protocolo y cambiar a Zmodem».

-Para Conectarse, hacer click en el botón Connect. La máquina discará el numero de Arpac que pusimos en Settings.

-Se escucha un sonido (similar al de un fax) que indica que la comunicación se ha establecido. Al conectarse desaparece la pantalla de comunicación y aparece «**Connected...**». Si el número discado es **ARPAC**, hay que rápidamente presionar dos veces la tecla punto [.] y luego Enter. Aparecerá en pantalla 5 ó 6 caracteres extraños. Seguidamente deberá ingresar el numero de acceso a la Red, que es: **41830180**.

-Espere a que el BBS le de la bienvenida y le pida su nombre y clave.

1er. Nombre: ESPS... (anteponer el signo ! Con lo que el primer nombre se verá así: !ESPS...

2do. Nombre: pulsar Enter

Clave: (esta clave es secreta y deberá tener especial cuidado de no olvidarla ya que sin ella no podrá ingresar a la Red.

IMPORTANTE: Al finalizar la comunicación y desconectarse del BBS, deberá luego hacer click en el botón HUNG UP (cortar) para cortar la comunicación.

Al salir del Wincomm, aparecerá una pantalla con una advertencia (Reminder), elija «Si».

Importante 1: Si el punto 11 no fue debidamente completado. Podemos una vez dentro del programa Wincomm, utilizar el siguiente camino:

Ir a Properties (hacer click).

De las opciones desplegadas seleccionar Files Usage y hacer click.

Se desplegara una pantalla con una serie de opciones, ubicar los directorios y verificar que digan:

C:\olxwin\in

en lugar de

C:\Wincomm\download

y

C:\olxwin\out en

lugar de

C:\Wincomm\upload

INSTALACION DEL PROGRAMA O.L.X.

- Colocar el diskette N° 1 en al disketera correspondiente.
- Ir a Windows - Administrador de Programa
- Ir a Menu Principal
- Abrir el Administrador de Archivos
- Hacer click sobre el icono de la disketera A o B
- Seleccionar el archivo setup.exe, hacer click
- Seguir las indicaciones de la pantalla, aceptando o eligiendo Yes.
- Cuando lo pida, colocar el segundo diskette.
- Cuando abra la pantalla de Registro, colocar:
 - el nombre de USUARIO (este nombre se los damos nosotros y NO es exactamente igual al nombre de la escuela)
 - el N° 321326

Ya esta en condiciones de operar el OLX.

Guia de Comunicaciones

Cuando se establece la comunicación con el BBS, después de tipear el 41830180 (próximamente este numero será reemplazado por 49630013), mostrará la pantalla de registro y el nodo que ha sido conectado. Cuando pregunte :
Cuál es su primer nombre? NO olvidar de tipear primero el signo ! (de admiración) y a continuación ingrese el nombre de la cuenta ESPS.....
Espere verlo en la pantalla para verificar si esta escrito correctamente y luego presione la tecla ENTER.
Luego pregunta:
Cuál es su segundo nombre? Presione ENTER
luego,
Clave : (Recuerde que el equipo técnico dió como clave la terminación del nombre de cuenta sin incluir las letras ESPS, para que sea de fácil ingreso la primera vez, pero esta deberá ser cambiada por seguridad. Recomendamos que solo sea conocida por las personas que manipulan la comunicación y sea anotada para no olvidarla.

El BBS mostrará una pantalla con las siguientes opciones:

- [D] Capturar Archivos
- [U] Dejar archivos
- [Y] Sus Preferencias
- [H] Ayuda
- [Q] Sale y regresa al BBS
- [G] Desconectarse

[U] DEJAR ARCHIVOS

Cuando presione la U aparecerá «listo para recibir su archivo», con el mouse hacer click en «UPLOAD» (en la parte superior de la pantalla). Luego un click en «BROWSE».

Se abrirá una ventana en la cual debemos elegir el archivo a enviar. El **IEARN.REP**. Hacemos doble click sobre él y luego vamos al botón **UPLOAD** de la parte inferior izquierda de la pantalla, el programa comenzará el envío. (El tiempo que tarda en enviar también depende de la cantidad de mensajes)

[Y] SUS PREFERENCIAS Setear las conferencias internacionales (Ej: i.latina) .
Seleccionar el comando **[S] SELECCIONAR CONFERENCIA**, en la parte inferior de la pantalla, luego ingrese el número de conferencia,
Las conferencias nacionales se setean desde el **OLX**.

[Y] Recibir los archivos nuevos. Ingrese el número correspondiente al mensaje, a partir del cual quiere recibir o por ejemplo los últimos 10 mensajes, anteponiendo el signo **-(menos)** Ej: **-10**.
[Q] para salir.
[Q] para salir.

[D] CAPTURAR ARCHIVOS Cuando presiona la **[D]** el sistema armará una lista de conferencias (que Ud. ya tiene seleccionadas), la cantidad de mensajes y el tamaño, luego preguntará si quiere recibirlos, presione **Y** para si. Los mensajes serán empaquetados y el **DOWNLOAD** del programa de comunicaciones se abrirá solo y tardando unos minutos (el tiempo depende de la cantidad de mensajes), guardando el paquete **QWK** en el directorio preestablecido.

[G] DESCONECTARSE Esta opción lo desconecta del sistema.

[Q] Sale y regresa al BBS Esta opción podrá ser usada para dirigirse a otra modalidad de trabajo con el BBS.
Verá una pantalla con una serie de opciones, entre ellas **[S] Sus Datos**, eligiendo esta opción podrá completar los datos de la escuela, como teléfono, fecha de cumpleaños, etc. y una serie de preferencias técnicas que aconsejamos no modificarlas.
Debajo del registro hay una serie de comandos, entre ellos **[P] Clave**, presione esta letra y modifique la clave. Esta no será mostrada en ninguna parte del registro pero se anota el cambio internamente.
Presione **[Q]** para salir, y volverá al Menú Principal, presionando **[D]** podrá desconectarse.
Cuando se desconecte del BBS, recuerde que también deberá desconectarse de **ARPAC**, haciendo click en la caja **Hang Up** del programa de comunicaciones.

Para mas información puede remitirse al paquete **IEARN.QWK** que les entregamos, en uno de los mensajes de la conferencia 37- que tiene como **Subjet: +- Paquete**.

INCORPORACION DE ARCHIVOS .QWK

Para poder practicar antes de comunicarnos, cargaremos los archivos

iearn.qwk, iearn0.qwk y iearn1.qwk en el directorio

C:\OLXWIN\IN

CAMINO:

-Ir a Adm. de Programas / Menú principal / Adm. de Archivos

-Colocar el diskette en A o B segun el diskette

-Buscar en el Directorio C:\OLXWIN\IN

-Ir a A:\ o B:\, iluminar los archivos y copiarlos en

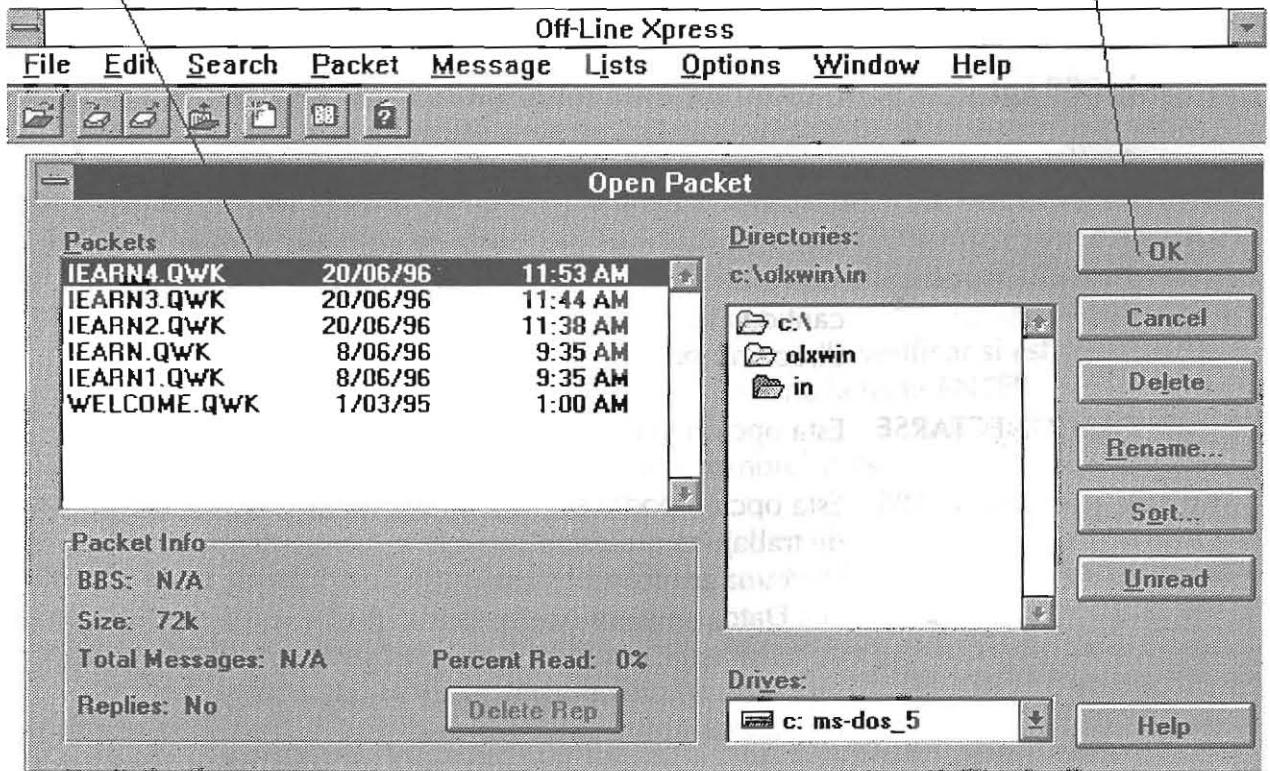
C:\OLXWIN\IN

CAMINO AL FUNCIONAMIENTO:

Este sistema, una vez organizado en carpetas, les permitira trabajar en las conferencias con todos los docentes y estudiantes de la escuela.

Al entrar al programa se desplegará una ventana con la opción Open Packet :

Iluminar uno de los paquetes y dar OK.



El archivo se descomprime (Unzipping)

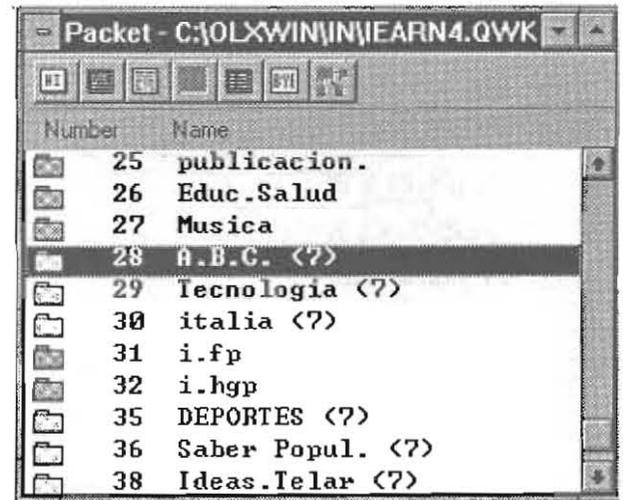
Si aparece en pantalla el primero de los mensajes, de la primera de las conferencias que contiene archivos, cerramos ese mensaje.

Hacemos click en el botón superior izquierdo de la ventana del mensaje

e iluminamos la opción cerrar y hacemos nuevamente Click.



Tendremos a la vista el listado de conferencias, unas carpetas se verán marcadas con amarillo, significa que contienen mensajes, y otras grises (están vacías).



Abrir Nuevas Carpetas

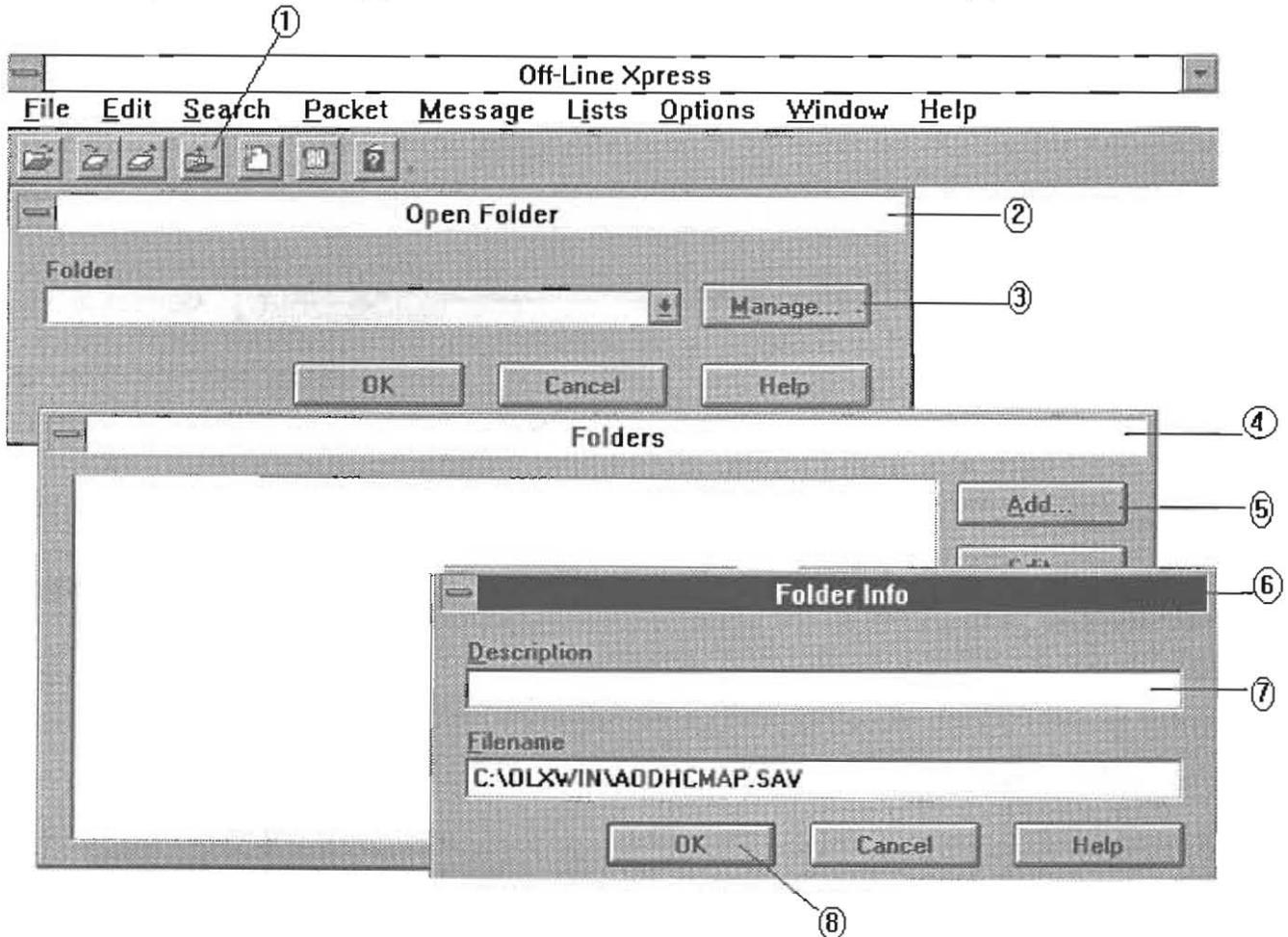
Seleccionamos el icono Open Folder (1).

Aparece la pantalla Open Folder (2), hacer click en Manage (3).

Se abre la ventana Folders (4), hacer click en Add (5)

Aparece la pantalla Folder Info (6).

En el espacio en blanco (7) escribir: 0- Mens. Privada. Hacer click en OK (8).



Repetir estos pasos, tantas veces como carpetas queremos organizar.

Guardar Mensajes

Una vez organizadas las carpetas, comenzamos a guardar los mensajes recibidos en cada paquete [iearn.qwk, iearn0.qwk, iearn1.wqk].

Hacemos click en la conferencia con carpeta amarilla
 Se abre el primer mensaje recibido
 Hacemos click en el icono Open Index(1), veremos la lista de mensajes de esa conferencia.
 Marcamos iluminando cada uno y presionando la tecla de la letra M, aparece un asterisco al lado de cada mensaje una vez marcados cada uno de ellos.
 Hacemos click en el icono Save message to folder (diskette azul)

Mensajes Nuevos

Quién lo envía
 Quién lo recibe
 Motivo del mensaje
 Marca el mensaje como privado
 Habilita un «aviso de retorno»
 Enviar mensaje
 Abrir el editor de mensajes.
 Hacer copias carbónicas del msj.
 Seleccionar un archivo que se agrega al msj.
 Retener Msj.
 Nombre del paquete
 Conf. en la que se encuentra el msj.
 Ultima línea del msj.
 Archivo agregado

Editor de mensajes

Guardar
 Terminar
 Fecha y hora
 Quién lo envía
 Quién lo recibe
 Objeto
 Cursor
 Responde a
 Privado s/n
 Conferencia del msj.
 Area para escribir el mensaje

Aparece un corrector de palabras para mensajes en inglés. Si el mensaje lo escribimos en castellano hacemos click en el botón Close, si es en inglés pueden utilizarlo.

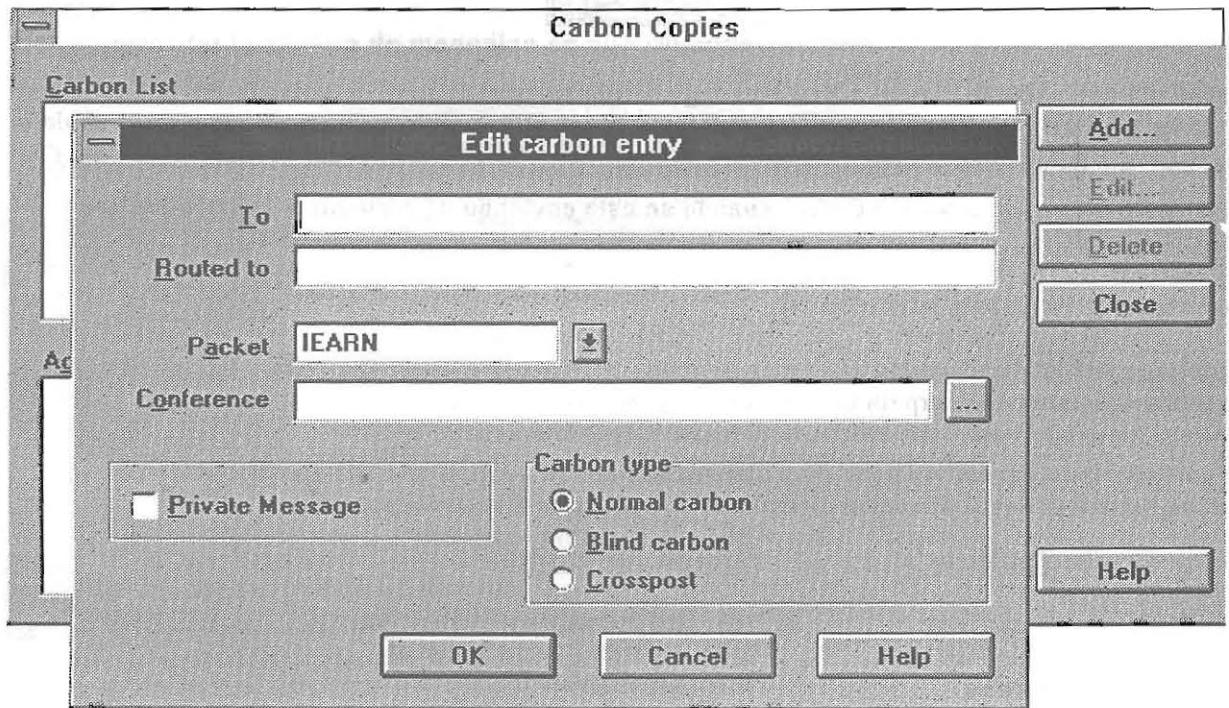
Retorna a la pantalla New Message. Si no queremos cambiar nada hacemos click en el botón Send (enviar) **Send**.

Si queremos enviar este mensaje a otros usuarios, hacemos click en Carbon **Carbon...**
Aparece la ventana Carbon Copies, hacemos click en Add **Add...**

En la ventana Edit Carbon Entry, donde dice To, ingresamos el nombre de usuario, verificar que en packet figure IEARN, caso contrario, escribirlo. Hacer click en OK.

Regresa a la pantalla Carbon Copies, si queremos agregar otros usuarios, repetimos las acciones a partir de Add.

Para finalizar hacemos click en Close.



Volvemos a la ventana New Message.

Con el botón Attach **Attach...**, podremos agregar un archivo al mensaje actual.

Ver ayuda en conferencia Publica [37]

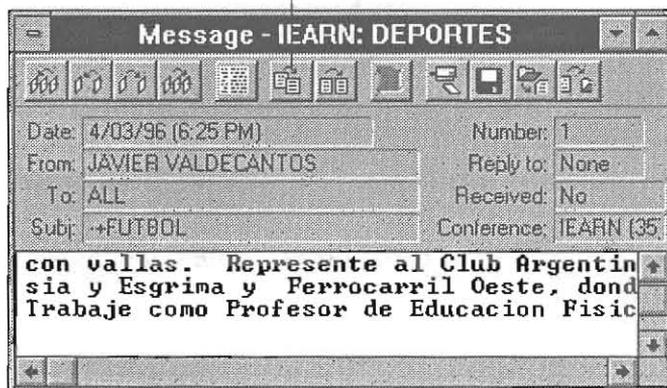
Luego de hacer click en Send, el mensaje queda grabado, para luego ser enviado cuando nos comuniquemos con el programa de comunicaciones, a la Red Telar.

Nueva Propuesta

Elegir un tema que sea breve y anteponer los signos +, ejemplo: + Ovnis. Seleccionar la conferencia correspondiente al tema propuesto y seguir los pasos anteriores. (Si no existe una conferencia sobre el tema, poner la propuesta en Ideas Telar)

Responder a una Propuesta existente

Buscamos la propuesta en la carpeta correspondiente a la conferencia, abrimos el mensaje, y hacemos click en el icono Reply to message 



Se despliega una pantalla similar a New Message. Verificamos el nombre de quien lo envía (From) y de quien lo va a recibir (To). También puede ir dirigido a Todos (All). Luego se procede como en el envío de un mensaje (ya explicado).

No recomendamos usar la opción Carbon cuando se está enviando un mensaje a una conferencia pública.

Respuesta a una propuesta Internacional

Las conferencias internacionales son todas aquellas cuyo nombre comienzan con i. Ej: i.math. Buscar la propuesta en la carpeta de la conferencia correspondiente.

Abrimos el mensaje/propuesta, elegimos el icono Reply to message 

En la pantalla desplegada, verificaremos nuestro nombre de usuario en el campo FROM. En TO, se deberá poner la dirección electrónica de la conferencia correspondiente.

<u>Conferencia</u>	<u>Dirección electrónica.</u>
i.teachers	iearn.teachers@conf.igc.apc.org
i.environ	iearn.environ@conf.igc.apc.org
i.ideas	iearn.ideas@conf.igc.apc.org
i.math	iearn.math@conf.igc.apc.org
i.tc	iearn.tc@conf.igc.apc.org
i.youthcan	iearn.youthcan@conf.igc.apc.org
i.latina	iearn.latina@conf.igc.apc.org
i.vision	iearn.vision@conf.igc.apc.org
i.violence	iearn.violence@conf.igc.apc.org
i.news	iearn.news@conf.igc.apc.org
i.tolerance	iearn.tolerance@conf.igc.apc.org
i.fp	iearn.fp@conf.igc.apc.org
i.hgp	iearn.hgp@conf.igc.apc.org

Es conveniente tener estas direcciones en el ADDRESS BOOK.

En Subject, se colocará Re: [nombre que tiene la propuesta]

En Packet, IEARN.

En Conference, 23 internet [seleccionar con la flecha]

Para una nueva propuesta se utiliza el icono New message y se completan los campos como en respuesta a una propuesta, salvo en subject donde ustedes colocarán el nombre recordando que sea de no más de dos palabras.

Selección de Conferencias. Comandos Add, Drop y Reset Conference

Cuando nos comuniquemos por primera vez, el sistema *solo* nos bajará los mensajes de las conferencias que hemos seleccionado ya que cada uno deberá indicar QUE conferencias desea leer.

Para ello seguir los siguientes pasos:

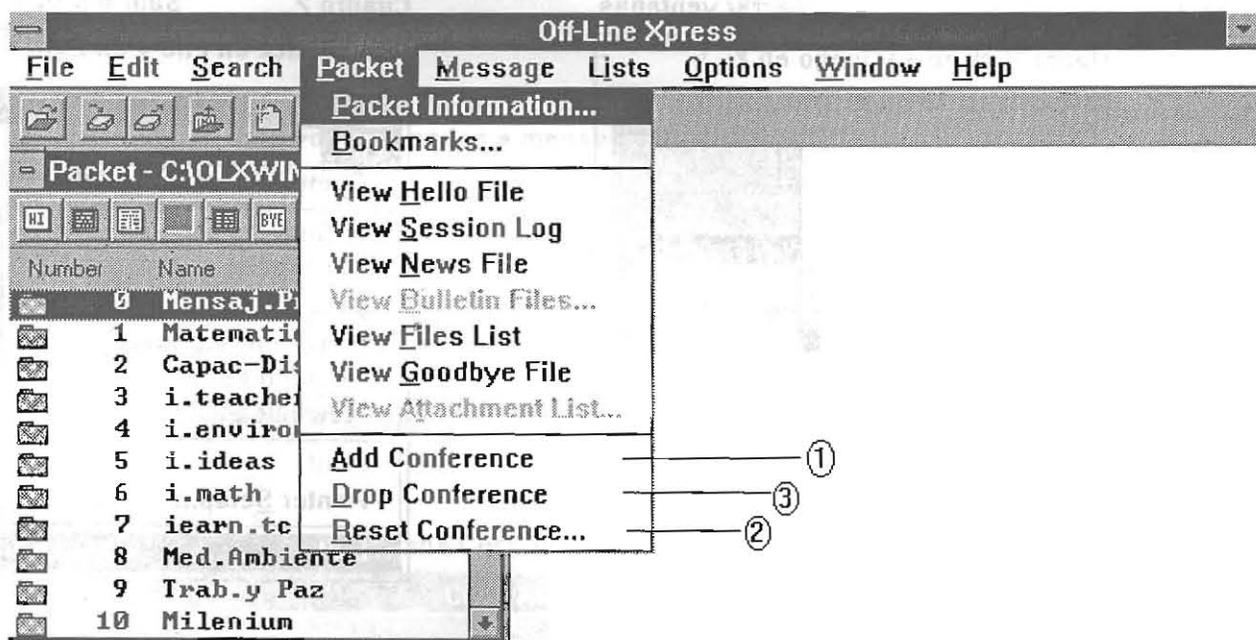
-Abrir un paquete cualquiera,

-Cuando tengamos en pantalla el listado de todas las conferencias, iluminar la que queremos recibir, hacer click en la opción Packet y seleccionar Add Conference (1).

Es importante mantener los paquetes chicos, por esta razón es conveniente indicarle al sistema que baje solo los últimos 10 o 20 mensajes, utilizando la opción Reset Conference (2) y escribiendo -10 o -20 en la zona iluminada.

Agregar las conferencias a recibir en distintas comunicaciones, es decir no mas de cuatro cada vez.

Para cancelar la captura de mensajes de una conferencia, iluminamos la conferencia, hacemos click en la opción Packet y seleccionamos Drop Conference (3).



Archivos IEARN.REP

Cada vez que elaboremos mensajes o propuestas, se irán acumulando en el Out Box. Cuando estemos seguros del material a enviar, cerramos las pantallas (ver Cuadro 1), que pudieran estar abiertas y salimos del OLX (ver Cuadro 2).

Se formará un paquete iearn.rep que será nuestro material a enviar.

Finalizada la operación de cada envío y captura de nuevos paquetes, (realizado con el Programa de comunicaciones), reingresaremos al OLX para ver el material que llegó a las distintas conferencias.

Una de las opciones de la ventana Open packet es DELETE REP que nos permite borrar las respuestas que ya hemos enviado. Hacer click sobre este botón.

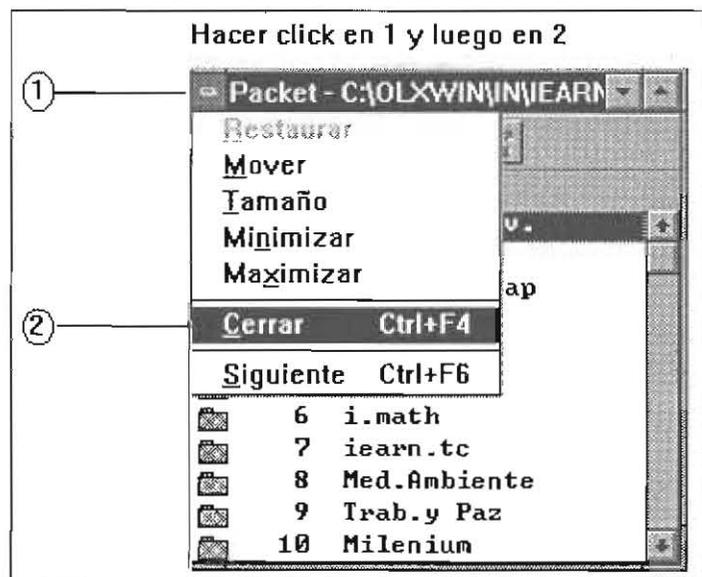


Esto hará que se borre el archivo iearn.rep del directorio C:\olxwin\out

En caso de trabajar en más de una computadora y hacer el envío desde un diskette, una vez realizado, borrar el archivo iearn.rep del diskette.

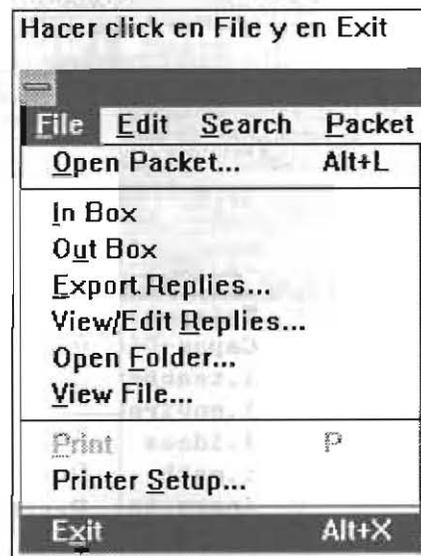
Cuadro 1

Cerrar ventanas



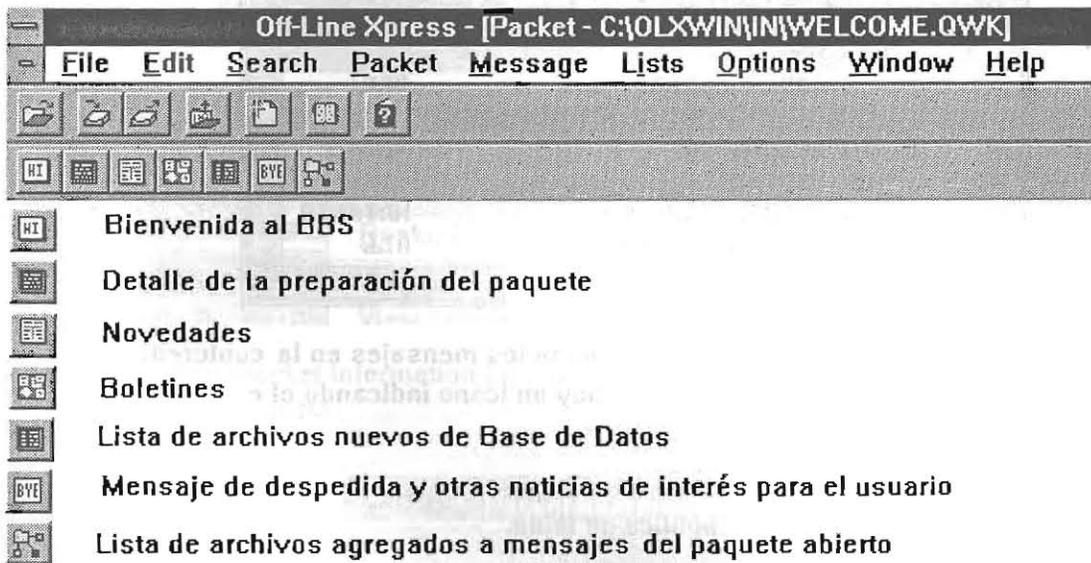
Cuadro 2

Salir del OLX



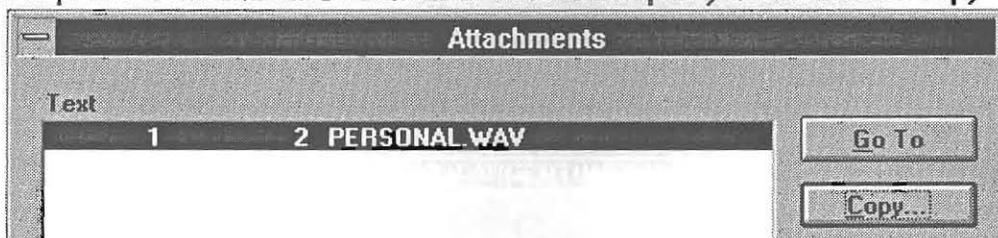
Iconos de la ventana Packet

Cada vez que el OLX abre un paquete de mensajes (Ej. IEARN.QWK), extrae pantallas del BBS representadas por iconos en la barra de herramientas de la ventana Packet. Usted puede ver estas pantallas haciendo click en el icono iluminado.

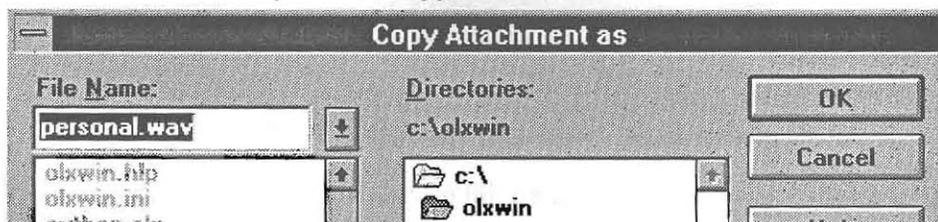


Si el paquete actualmente abierto tiene iluminado el séptimo icono, para ver el contenido de archivos agregados a mensajes deberá copiar cada uno de los archivos de la siguiente forma:

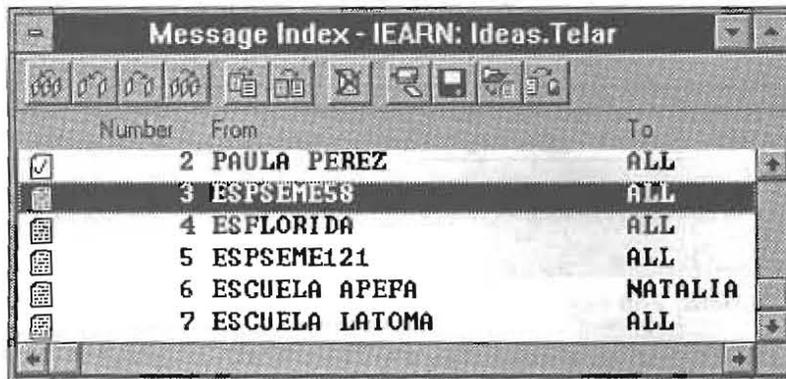
- Hacer click en el icono
- En la pantalla Attachments iluminar el archivo a copiar y hacer click en Copy



- Hacer click en OK de la pantalla Copy Attachments as.



- Repita estos pasos para copiar todos los archivos del paquete



La ventana Message Index muestra una lista de todos los mensajes en la conferencia actual. En el margen izquierdo de cada mensaje hay un icono indicando el estado del mensaje.

Los iconos representan:

-  Mensaje público no leído.
-  Mensaje público leído.
-  Mensaje personal no leído
-  Mensaje personal leído
-  Mensaje privado no leído
-  Mensaje privado leído

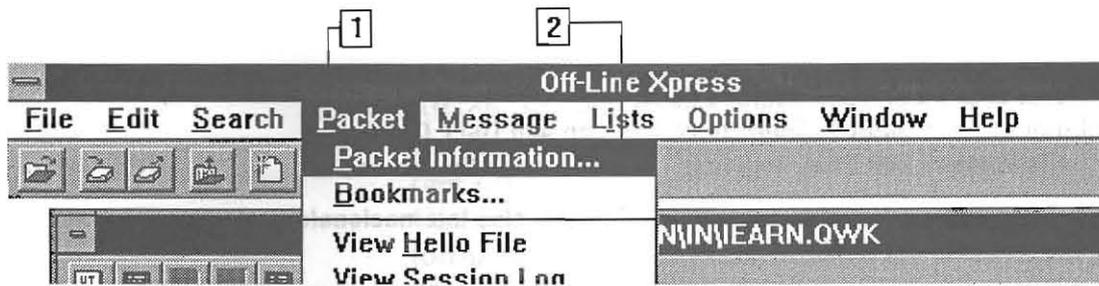
La Barra de herramientas de la misma ventana, contiene los siguiente iconos:

-  Mensaje anterior relacionado
-  Mensaje anterior
-  Mensaje siguiente
-  Mensaje siguiente relacionado
-  Respuesta a mensaje
-  Reenviar mensaje actual
-  Borrar mensaje
-  Imprimir mensaje
-  Guardar mensaje en carpeta
-  Exportar mensaje a un archivo de texto
-  Mensaje UUDECODE

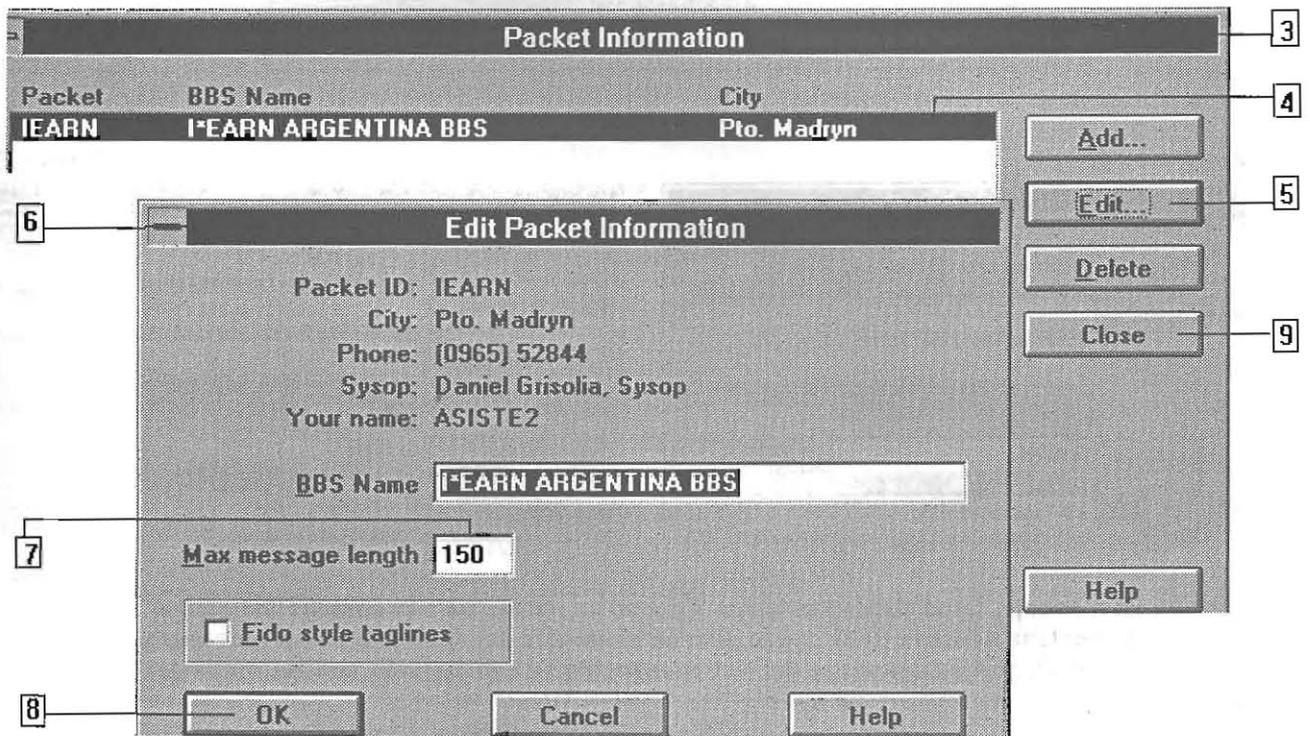
Máximo tamaño de los mensajes

Cuando se instala el OLX, la cantidad máxima de líneas por mensajes es de 94. Para cambiar este valor por 150 (máximo permitido por este BBS), deberá:

- Seleccionar del Menú Packet (1), la opción Packet Information (2).

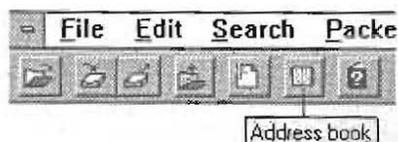


- En la ventana Packet Information (3), una vez iluminado el paquete IEARN (4), hacer click en Edit (5).



- En la ventana Edit Packet Information (6), hacer click en Max message length e ingresar 150 (7).
- Hacer click en OK (8).
- Para finalizar, hacer click en Close (9) [ventana Packet Information].

Direcciones

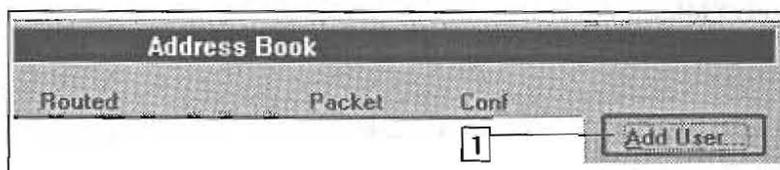


En el Libro de Direcciones [Address book] Ud. puede guardar nombres de cuentas o direcciones electrónicas que usa con mas frecuencia.

Deberá:

- Hacer click en el icono Address book.
- En la ventana Address Book, hacer click en Add User [1].
- En la ventana Edit Entry ingresar los datos como figuran en:

Cuadro 1, para direcciones de Internet [ej: Conferencias Internacionales],
Cuadro 2, cuentas del BBS.



Cuadro 1

Name	iearn. environ@conf. igc. apc. org
Email Address	
Routed to	
Packet	IEARN
Conference	23 - internet

Cuadro 2

Name	E12ROCA
Email Address	
Routed to	
Packet	IEARN
Conference	0 - Mensaj.Priv.

Quando envíe un mensaje, haga click en el icono  que se encuentra a la derecha del campo To , se desplegará la ventana Address Book, luego ilumine el nombre del destinatario del mensaje y haga click en OK. Los campos To, Packet y Conference del Nuevo Mensaje se completarán con los datos del libro de direcciones.

GLOSARIO DE TERMINOS

Abort: abortar, anular un ms.
Add: Agregar
Address: Dirección
Address Book: Agenda
Arrange: Organizar
Attach: agregar - ligar
Carbon: Copia carbónica (para enviar copia de un mensaje a otro usuario)
Cascade: Cascada (sirve para organizar las ventanas en forma de cascada, la otra manera es «Tile», que las organiza en mosaico).
Change: Cambiar
Clear: Borrar - limpiar
Close: Cerrar
Conference: Conferencia
Context: Contexto
Confirm: Confirmar
Copy: Copiar
Cut: Cortar
Delete: Borrar
Disconnect: Desconectar
Directory: Directorio
Drop: (en este caso) Anular una conferencia, no recibir una conf. que estábamos recibiendo.
Edit: Editar - Editor
Exit: Salir - Salida
Find: Encontrar
File: Archivo
Folder: Carpeta
Forward: Enviar a otro, retransmitir un ms. recibido enviándolo a otro usuario.
From: De - Desde (Indica quien envía un ms.)
Go to: ir a
Goodbye: Adios (despedida)
Hello: Hola
Help/ Help contents: Ayuda
In Box: Lugar donde están los mensajes que ingresaron
Index: Índice
Jump: Saltar
Keep: Guardar
List: Lista - Listar
Locate Messages: Ubicar/localizar mensajes
New Messages: Nuevos mensajes
News Files: Archivos con novedades
Next: Próximo
Options: Opciones
Out Box: Lugar donde se guardan los mensajes que están listos para enviar o en espera.

Open Packet: Abrir un paquete
Off line: Fuera de línea (trabajo que se hace desconectado de la línea telefónica)
On line: Trabajo que se realiza mientras se está conectado a la línea telefónica.
Packet: Paquete
Paste: Pegar
Preferences: Preferencias
Prev /Previous: Previo
Print: Imprimir
Printer Setup: Configuración de la impresora
Private: Privado
Request: Pedir - Solicitar
Reset: Re-setear - Volver a indicar/seleccionar
Return Receipt: Aviso de retorno
Rename: Renombrar
Re-send: Enviar nuevamente
Reply: Responder
Routed to: Ruteado a. Se usa cuando un ms. va a una escuela pero dirigido a una persona (o grupo) en particular.
Save: Salvar - Guardar
Search: Buscar
Send: Enviar
Sent: Enviado
Set: Setear - Seleccionar
Skip: Saltear
Sort: Clasificar
Sounds: Sonidos
Spell Checker: Diccionario que chequea la ortografía
Status: Estado
Stop: Parar (aborta/anula un mensaje)
Subject: Tema
Tagline: Cita - Frase
Tile: Mosaico (para organizar las ventanas una al lado de la otra)
To: a - para
Unread: No leído
Unzipping: Descomprimiendo
View: Ver
Window: Ventana
Zipping: Comprimiendo

FRASES

-Are you sure you want to abort this message?

Está seguro que quiere abortar/anular este mensaje?

-View Hello File:

Ver el archivo que contiene el inicio de la comunicación.

-View Goodbye File:

Ver archivo con el final de la comunicación.

-View New Files:

Ver nuevos archivos

-View News Files:

Ver archivos con las novedades.

-Save to Folder:

Guardar en una carpeta

-How to use help:

Como usar la ayuda

-About off-line Xpress:

Acerca del programa Off-line Xpress.

-Exit Packet I*EARN now?:

Quiere salir del paquete I*EARN ahora?

-Replies for I*EARN are older than ... Would you like to delete them?:

Las respuestas existentes son anteriores al ... quiere borrarlas?

Poner que SI, lo que hace el programa es borrar los mss. enviados para que no se vuelvan a enviar.

-Are you sure you want to delete this entry?:

Está seguro de querer borrar esto?

-This message has already been sent. Are you sure you want to resend

another copy of this message?:

Este mensaje ya fue enviado. Está seguro de querer enviar otra copia del mismo?

BIBLIOGRAFIA:

Editorial CYR: Todo el windows 3.1 en un solo libro
- Buenos Aires, 1993.

Stinson, Craig y
Andrews, Nancy: Running Windows, Microsoft Press,
- Washington, 1990.