

13
29⁰⁰



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLAN"

APRENDAMOS COMPUTACION: TUTORIALES DE
PROGRAMAS DE COMPUTO APLICADOS
A LA COMUNICACION; UN ENFOQUE
EDUCOMUNICATIVO

TESINA PROFESIONAL

PARA OBTENER EL TITULO DE:

Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva

P R E S E N T A

LETICIA MARTINEZ GIL



ASESOR: HECTOR JESUS TORRES LIMA

MEXICO, D. F.

1993

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO PRIMERO

CONTEXTUALIZACION DEL EMPLEO DE LAS COMPUTADORAS EN LA EDUCACION

| | | |
|------|---|----|
| 1.1. | LAS COMPUTADORAS Y EL DESARROLLO TECNOLÓGICO | 1 |
| 1.2. | LA SOCIALIZACION DE LAS COMPUTADORAS | 14 |
| 1.3. | COMPUTACION Y EDUCACION | 16 |
| 1.4. | LAS COMPUTADORAS COMO INSTRUMENTO DE COMUNICACION | 23 |

CAPITULO SEGUNDO

TECNICAS PARA ELABORAR MATERIALES DE ENSEÑANZA POR COMPUTADORA

| | | |
|----------|--|----|
| 2.1. | CONSIDERACIONES PRELIMINARES PARA LA ELABORACION DE MATERIALES | 29 |
| 2.2. | PASOS PARA ELABORAR MATERIALES | 32 |
| 2.2.1. | ESPECIFICACIONES | 33 |
| 2.2.1.1. | INFRAESTRUCTURA | 33 |
| 2.2.1.2. | RECURSOS | 34 |
| 2.2.1.3. | USO | 34 |
| 2.2.1.4. | TIEMPO DE PRODUCCION | 34 |
| 2.2.2. | OBJETIVOS | 35 |
| 2.2.2.1. | PLAN DE ESTUDIOS | 36 |
| 2.2.2.2. | AREA | 36 |
| 2.2.2.3. | MATERIA | 36 |
| 2.2.2.4. | UNIDAD TEMATICA | 36 |
| 2.2.2.5. | SESION | 36 |

| | | |
|----------|--------------------------------------|----|
| 2.2.3. | INVESTIGACION DE LOS CONTENIDOS | 39 |
| 2.2.4. | DISEÑO DIDACTICO | 42 |
| 2.2.4.1. | ENTRADA DE LAS INTERACCIONES | 43 |
| 2.2.4.2. | ANALISIS DE LA RESPUESTA DEL USUARIO | 45 |
| 2.2.4.3. | ACCION A SEGUIR | 47 |
| 2.2.5. | DIAGRAMA DE FLUJO | 49 |
| 2.2.6. | DISEÑO DE PANTALLAS | 50 |
| 2.2.6.1. | DISEÑO ICONICO | 51 |
| 2.2.6.2. | DISEÑO DEL TEXTO | 52 |
| 2.2.6.3. | MENU DE AYUDA | 55 |
| 2.2.6.4. | DISTRIBUCION DEL ESPACIO | 56 |
| 2.2.6.5. | INSTRUCCIONES | 56 |
| 2.2.6.6. | BOCETO DEL DDMV | 57 |
| 2.2.6.7. | ESPECIFICACIONES | 57 |
| 2.2.7. | PRODUCCION | 57 |
| 2.2.8. | REVISION EVALUATIVA | 58 |
| 2.2.9. | DISTRIBUCION Y COMERCIALIZACION | 60 |

CAPITULO TERCERO

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO

| | | |
|------|--|-----|
| 3.1. | APRENDAMOS COMPUTACION. MANUAL DE EMPLEO DE LOS TUTORIALES | 77 |
| 3.2. | TUTORIAL HARDWARE | 89 |
| 3.3. | TUTORIAL DOS | 146 |
| 3.4. | TUTORIAL FLOW | 207 |
| 3.5. | TUTORIAL MS | 284 |

CONCLUSIONES

359

BIBLIOGRAFIA

367

En palabras pintadas está el camino
en palabras pintadas el camino que hemos de seguir.
Mirad la luna, los árboles de la selva
para saber cuando habrá un cambio de poder.
¿Qué clase de estela labraremos?

Ernesto Cardenal, Aliou

INTRODUCCION

Cambia el universo, los objetos que nos rodean en nuestra cotidianidad y la manera como el hombre percibe la continua e ininterrumpida metamorfosis de su entorno. Los medios de comunicación desempeñan un papel importante en la forma como los seres humanos percibimos lo que se encuentra alrededor nuestro.

El uso cada vez más generalizado de las computadoras en nuestra sociedad indica que nos encontramos ante de un gran cambio; la transformación no sólo abarca un nivel instrumental, sino que cuenta con posibilidades que se pueden aplicar a todos los ámbitos de las actividades humanas. La educación no puede mantenerse al margen de la vorágine que implica el desarrollo tecnológico en la actualidad.

La inquietud por realizar el presente trabajo

surge cuando cursaba el último semestre de la carrera y me enfrenté por primera vez a una computadora. Soy egresada de la prespecialidad de Investigación y Docencia donde se estudia con énfasis a los instrumentos tecnológicos de comunicación y las potencialidades que tienen como medios de enseñanza: las características que tienen, el tipo de códigos que emplean, sus técnicas de manejo, diseño de estrategias, etc. Gracias a la "orientación" del profesor Torres Lina (mi asesor de tesis) de pronto me vi inmersa en el mundo de las computadoras y la potencialidad que tienen como instrumento en materia de enseñanza; elaboré un pequeño tutorial llamado "Introducción a la definición de Opinión Pública", el cual forma parte del proyecto MAY versión F-1.0 el cual servía de apoyo para la materia de Opinión Pública. El interés que provocó el proyecto MAY versión F-1.0 en un evento escolar nos dio la pauta para realizar un segundo intento que tuviera alcances mayores. Bajo este contexto nace la serie de tutoriales APRENDAMOS COMPUTACION.

Afortunado y desafortunadamente para mí no todo quedó en un simple trabajo escolar. Por las características que son inherentes al medio y lo relativamente barato de los costos de producción vislumbramos la posibilidad de elaborar materiales que pudieran llegar a aquellos que, como yo, nunca habían tenido contacto con una computadora. En la institución

donde trabajamos se necesitaba algún tipo de material que ayudara a los estudiantes a adentrarse en el fascinante mundo de la computación.

Me considero afortunada porque el tema que abordo la presente tesis es un campo relativamente "virgen" en las investigaciones en comunicación que se realizan en nuestro país; hacer algo relativamente "diferente" (cuando menos en la escuela antes mencionada) en cierta manera es un reto y una enorme responsabilidad que muchas veces me asusta. Me considero desafortunada porque al empezar el trabajo no conocía realmente las dimensiones de la problemática ni la pluralidad de aspectos que convergen en un mismo tema; eso también me asusta y además me inquieta. Sin embargo, debo agradecer al profesor Torres Lima el haberme mostrado el camino "orientándome" respecto al tema que aborda el trabajo que ahora pongo a consideración.

Los materiales de enseñanza por computadora no abundan en nuestro país; un porcentaje menor se destina a materias propias de las humanidades y menos en el estudio de la comunicación. La autora de la tesis juzgó conveniente realizar la investigación en un nivel instrumental y producir los materiales de enseñanza especialmente elaborados para estudiantes de comunicación para posteriormente, en una futura investigación, elaborar la explicación teórico-metodológica que permita una interpretación más

profunda respecto al aprendizaje por computadora.

En las escuelas de Instrucción pública, como es el caso de la E. N. E. P. "Acahán", por la falta de recursos económicos no se estimula a los estudiantes hacia el empleo de las computadoras como una manera de facilitar sus actividades escolares; sin embargo, en el campo laboral se requiere cada vez mayor preparación y especialización en el manejo de los ordenadores.

Un estudiante de Periodismo y Comunicación Colectiva debe contar con el conocimiento mínimo de programas como Story Board, Ventura, Page Maker, sólo por mencionar algunos, para ser más competente en la industria de la comunicación. Como dato curioso, en las escuelas públicas casi no se toma en cuenta el empleo de las computadoras y las asignaturas cuyo tema principal sea enseñar la técnica de su enseñanza son pocas. Enseñar los programas mencionado anteriormente requiere, por parte del usuario, un mínimo de conocimientos en el área.

Resulta indispensable aclarar la pertinencia del trabajo. A simple vista puede suponerse que este trabajo es propio de pedagogos, ingenieros en sistemas o psicólogos educativos y que poco tiene que ver con la Comunicación Educativa. Es necesario recordar que la Comunicación Educativa es un área de carácter

interdisciplinario que se encuentra muy relacionada con los cambios tecnológicos y cuyos orígenes se ubican en el siglo XX con la introducción de los instrumentos tecnológicos (cuya fuente de energía es eléctrica) en el aula, concebida ésta como el espacio físico donde se concretiza la actividad social llamada "Educación".

El principal punto de partida de la Comunicación Educativa consiste en el cuestionamiento de los instrumentos de comunicación y las relaciones que establecen con el aprendizaje, es decir, no es lo mismo que un grupo de alumnos "tomen" clase con su profesor, o que lean un libro, o que compran una cinta videográfica y la estudie en su recámara, o bien, se sienta frente a una computadora y aprenda contenidos.

Como puede apreciarse, en un primer momento la Comunicación Educativa se pregunta por las relaciones instrumento de comunicación - esfera cognitiva. Se ha mostrado que el instrumento tiene efectaciones en la forma de percepción y en la configuración de los campos de referencia (Teoría de la Gestalt), pero más aún se ha demostrado que dependiendo de la manera como se organizan y presentan los contenidos, éstos tienen mayor influencia en el aprendizaje, sin querer decir que sólo dependen de ello (Teorías del Aprendizaje Significativo). Así, un trabajo teórico, metodológico o instrumental que trate de las relaciones instrumento-

aprendizaje y/o estrategia de presentación - aprendizaje coincidiría con el campo de estudio de la Comunicación Educativa.

Desde esta perspectiva, la Comunicación Educativa se caracteriza por ser un área interdisciplinaria porque para su estudio resulta indispensable abordar a los instrumentos tecnológicos de comunicación, estrategias de aprendizaje, investigación sobre los contenidos temáticos, etc. lo que implica meternos en disciplinas que aparentemente tienen poco que ver con la comunicación.

Para usar las computadoras como un instrumento de enseñanza se debe profundizar en el uso de las técnicas que se consideran pertinentes para trabajar los ordenadores como instrumento de comunicación. Por ejemplo, si se desean elaborar productos educativos vía televisión es indispensable enseñar, en primera instancia, las técnicas de producción televisiva (tomas, manejo de cámaras, musicalización, edición, etc.) para posteriormente elaborar los productos terminales. En las computadoras sucede exactamente lo mismo.

Desde este contexto, hablar del papel que juegan las computadoras en los procesos de enseñanza implica retomar todo un abanico de aspectos que pudieran relacionarse entre sí. En el trabajo consideramos

pertinente centrar nuestra atención en dos tomas principales:

- Se plantea una estrategia para elaborar materiales de enseñanza por computadora que se encuentra contenida en una serie de pasos que posibilitan mayor sistematización y planeación profunda del proceso de producción de los software educativos, es decir, en una primera instancia se maneja el uso de las técnicas propias de este medio de comunicación.

- Se consideró pertinente tomar como contenido de los tutoriales a los elementos que son propios de la informática y que podrían ser muy útiles para los estudiantes de comunicación. Así, el contenido está determinado por la importancia que adquiere en nuestros días el uso de los ordenadores y la estrecha relación que guardan en el campo laboral la tecnología computacional y las prácticas comunicativas. Además, se debe aclarar que la serie constituye un material de apoyo para la asignatura Introducción a la Computación que forma parte del nivel básico (3er. semestre) del anteproyecto del programa de la carrera Comunicación Social que próximamente aparecerá en la E. N. E. P. "Acatlán".

APRENDAMOS COMPUTACION: tutoriales de programas de cómputo aplicados a la comunicación; un enfoque educomunicativo está formado por cuatro tutoriales de

cómputo diseñados especialmente para que el usuario inexperto que cursa la carrera de comunicación cuente con la posibilidad de aprender a manejar el ordenador por sí mismo, es decir, aprenderá computación usando la misma computadora.

APRENDAMOS COMPUTACION se compone de un manual introductorio y cuatro tutoriales. El manual informa al usuario de las características de los programas y le indica como "cargarlos" en la máquina; el primero de los tutoriales, llamado HARDWARE, muestra al usuario los componentes de la computadora y las especificaciones de cada uno de ellos; el segundo tutorial, DOS, enseña a utilizar los comandos más importantes del sistema operativo; el tercero, denominado FLOW permite al estudiante crear gráficos; el cuarto (que cuenta con una mayor utilidad en la carrera) es el tutorial del procesador de palabras WordStar y se le nombra WS.

APRENDAMOS COMPUTACION no pretende ser un sustituto de las guías del usuario que se pueden conseguir fácilmente en el mercado. El fin último que persigue la serie de tutoriales es proporcionar al usuario inexperto las herramientas básicas para usar la computadora por lo que los contenidos se manejan en un nivel muy general y los ejercicios se plantean en condiciones ideales. Si el alumno tiene problemas

deberá consultar la guía del usuario o bien al profesor.

el trabajo se compone de tres partes principales:

La primera es una contextualización sobre el uso de las computadoras en la educación. En este sentido se realiza un pequeño recuento sobre el desarrollo tecnológico de los ordenadores; se señalan las características del uso cada vez más generalizado de las computadoras en la sociedad; las aplicaciones que han dado las instituciones educativas y las potencialidades con que se cuenta; por último, la definición de las computadoras como como medios de comunicación.

La segunda parte es la propuesta de una serie de pasos para elaborar materiales de enseñanza por computadora; contempla, por una lado, las consideraciones preliminares para la elaboración de los materiales; por el otro las especificaciones de los pasos para elaborar los materiales así como el uso de la carta de planeación del tutorial.

El capítulo tercero corresponde al desarrollo de la serie de APRENDAMOS COMPUTACION: especificaciones de la elaboración de los materiales, manual de introducción, las cartas de planeación y la versión impresa de los tutoriales.

Como dije al principio, el estudio de los aprendizajes por computadora es un área con una pluralidad de dimensiones que no se agotan con éste trabajo. El objetivo general de la tesina es elaborar una serie de pasos que permitan diseñar tutoriales de programas de computación aplicados a la comunicación con un enfoque educocomunicativo apenas en un pequeñísimo avance en un largo trayecto.

APRENDAMOS COMPUTACION es un intento más por elaborar materiales de enseñanza por computadora de una manera planificada y sistemática; espero que no sea el último. La veta se encuentra ahí esperando que la fatiga, el desconcierto y la desesperación no pierdan a los labradores de la estela, a los labradores de sueños.

CAPITULO PRIMERO
CONTEXTUALIZACION DEL EMPLEO DE LAS COMPUTADORAS
EN LA EDUCACION

1.1 LAS COMPUTADORAS Y EL DESARROLLO TECNOLÓGICO

"De todos los inventos desde el inicio de la humanidad, el microprocesador es único. Está destinado a tener participación en todas las áreas de la vida, sin excepción, para incrementar nuestras capacidades, para facilitar o eliminar tareas, para reemplazar el esfuerzo físico, para incrementar las posibilidades y áreas de esfuerzo mental, para convertir a cada ser humano en un creador, cuyas ideas pueden ser aplicadas disectadas, discutidas, unidas nuevamente, transmitidas, cambiadas."(1)

El hombre tiene la necesidad de contar con aparatos que le faciliten las tareas cotidianas por lo que en el pasado se inventaron las piedras con punta afilada, la rueda, los ejes, los telares y los aparatos para contar. Los avances tecnológicos, como el uso de la computadora, han arrestrado en su evolución algunas modificaciones en las formas de organización social, en los sistemas de producción, en la forma de ver y organizar las cosas.

1 Servan-Schreiber y Jean-Jacques. "The Word Challenge". en Mitsubishi Report, No. 34, mayo, 1982. pág.7

Las sociedades del pasado se enfrentaron al problema de inventar técnicas sencillas de cómputo que se servían de la tecnología entonces disponible. Uno de los instrumentos más antiguos que inventó el ser humano para auxiliarse en la contabilidad fue el ábaco cuyos orígenes se remontan y ubican en Babilonia.

El empleo del ábaco hizo patente la inquietud por contar con una notación que permitiera un acceso más rápido y preciso a los datos por lo que el desarrollo de sistemas numéricos fue de enorme importancia para las sociedades y también para el avance de la tecnología computacional. El sistema decimal comúnmente, utilizado por la mayoría de las sociedades del siglo XX, fue desarrollado a partir del sistema numérico indoarábigo. Sin embargo, las computadoras de nuestra era utilizan un sistema numérico binario para representar y almacenar datos. (2)

Resulta necesario señalar que en las sociedades antiguas la percepción de la cultura se realizaba de manera "natural". Los objetos fabricados eran percibidos como una réplica de la obra de Dios en la naturaleza; la forma como los hombres elaboraban una

2 Ibidem. pág. 12

visión del mundo se manifestaba a través de sus sentidos y todo lo artificial, o que escapara a los umbrales de percepción, se concebía como algo fuera del entendimiento del ser humano, algo mágico y misterioso.

Esta forma de ver la vida cambió con la fabricación de instrumentos que podían modificar la percepción de las cosas visibles: las lentes.

El hombre se da cuenta que el mundo existe más allá de lo que sus sentidos le permiten conocer y, por lo tanto, se rompe la relación armoniosa de los seres humanos con la naturaleza. Este cambio hace posible el nacimiento de la ciencia experimental que dispara hacia la evolución tecnológica y, como una consecuencia, el desarrollo de los sistemas de cómputo.

"El hombre busca el conocimiento por medio del raciocinio y la inteligencia, mediante la disección y la exploración de la naturaleza. En la época de la ilustración o enciclopedismo se busca la felicidad mediante la fabricación de objetos como una forma de sustitución del mundo natural".(3)

En la búsqueda del perfeccionamiento de los

3. Martín Serrano, Manuel. La Mediación Social. Barcelona, Akal Editor, 1976, pág. 34.

instrumentos para contar, Blas Pascal inventa en la década de 1640 la Machine Arithmetique. Esta máquina utilizaba en el proceso de funcionamiento engranes interconectados que representaban los números del cero al nueve. Aunque era una forma muy elemental de sumadores su elaboración significó otro avance en el camino para lograr los modernos sistemas computacionales. Posteriormente el alemán Gottfried Von Leibniz perfeccionó el diseño de Pascal y creó un aparato de cálculo que podría llevar a cabo las cuatro operaciones aritméticas básicas. (4)

Con el afán de incrementar el capital, nace una sociedad a la cual sólo le interesaba aumentar la producción. La búsqueda del conocimiento y el perfeccionamiento de la técnica cambian de rumbo y las intenciones de inventar aparatos se encaminan hacia la automatización.

En 1804, Joseph Marie Jacquard perfeccionó el telar automático. Mediante el uso de hoyos perforados en una serie de tarjetas conectadas, Jacquard pudo controlar el tejido de las telas. El telar automático

4 Servan-Schreiber, Op. Cit. pág. 15

"leía" el diseño codificado en las tarjetas y leía la tela adecuadamente. Esas tarjetas codificadas fueron las antecesoras de las tarjetas perforadas que se utilizaron en las computadoras modernas. (5)

A principios del siglo XIX, el inventor inglés Charles Babbage preparó diseños de una calculadora mecánica automática. Contando con el apoyo de su gobierno, dio principio a la construcción de la Máquina de Diferencias (Difference Engine) y, años más tarde, de la Máquina Analítica (Analytic Engine). A pesar de sus 10 años de trabajo, Babbage no pudo construir un modelo totalmente operativo de ninguna de sus dos versiones. Sólo hasta 1854 George Pehr Schuelz llevó a la práctica un modelo de la máquina de diferencias. Sin embargo, las teorías de Babbage se utilizaron posteriormente por los ingenieros que contruyeron las primeras computadoras.

En 1842 se tradujo del italiano al inglés un artículo de L. L. Menabrea que versaba sobre la máquina analítica; la traductora fue Augusta Ada Byron, condesa de Lovelace, quien presentó el documento a sus colegas. Babbage alentó a Ada Byron a llevar a cabo sus propias

Investigaciones y perfeccionar muchos de los conceptos que se presentaban en el documento. Las contribuciones de Lady Lovelace a la aritmética binaria se utilizaron posteriormente por John Von Neumann en el desarrollo de la computadora moderna.

En la década de 1880, el U.S. Census Bureau (Departamento Censal de los Estados Unidos) pidió a Herman Hollerith que desarrolló un método para obtener mayor velocidad en el procesamiento de datos del censo. Hollerith creó tarjetas perforadas que semejan las tarjetas actuales de computadora, su código y el equipo de tabulación.

Los medios de comunicación cada vez cobraban una mayor importancia por lo que su desarrollo y evolución se manifestaron con una velocidad gigantesca. Las computadoras no se quedaron atrás.

En 1937, se desarrolló una computadora en la Harvard University por parte de H. H. Aiken. Este aparato, el Mark I, fue el primer prototipo o antecesor de las computadoras actualmente utilizadas. No es tan conocido el hecho que un antecesor del Mark I se construyó en Iowa State College durante la década de 1930. Este máquina electrónica fue desarrollada bajo la supervisión de John V. Atanasoff y constituyó las bases

de la ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Calculator: Integrador y Calculador Numérico 21 Electrónico) que hizo su aparición en 1946. La Segunda Guerra Mundial provocó un gran interés en el desarrollo de computadoras y ENIAC constituyó el primer aparato de cómputo totalmente electrónico.(6)

Se ha revelado recientemente que los ingleses llevaron a cabo una investigación de grandes proporciones en el campo de las computadoras como parte de sus actividades de recolección de datos de inteligencia militar. Durante la Segunda Guerra Mundial se empleó una computadora denominada Colossus para descifrar las transmisiones alemanas y ayudar a planea estrategias de los aliados.

Durante el mismo periodo, el matemático Jhon Von Neumann elaboró varios comunicados sobre el concepto de programa almacenado. Gracias a este nuevo enfoque las instrucciones operativas y los datos que se estaban procesando se podían almacenar dentro de la computadora. Los métodos electrónicos permitirían las modificaciones y la ejecución dentro del sistema de almacenamiento de la computadora. En 1949, este concepto se integró a la computadora EDSAC (Electronic

Delay Storage Automatic Computer: Computadora Automática de Almacenamiento Electrónico Demodado) que se desarrolló en Cambridge University. Esta computadora era capaz de almacenar una secuencia de instrucciones, el equivalente al primer programa de cómputo. (7)

Los avances de la tecnología de cómputo proliferaron durante los primeros años de la década de 1950. Las computadoras desarrollaron áreas internas de almacenamiento de datos y utilizaron la información que proporcionaban las cintas de papel. En 1951, el aparato UNIVAC 1 (Universal Automatic Computer: Computadora Universal Automática) se presentó y se constituyó en la primera computadora comercial disponible. El aparato UNIVAC 1 era común de la primera generación de computadoras. Estos aparatos se construían con tubos de vacío, eran grandes y voluminosos y generaban tanto calor que necesitaban cuartos con aire acondicionado. Las computadoras de la primera generación eran difíciles de programar y limitadas en su uso.(8)

La década de 1950 trajo también el desarrollo y la aceptación de las cintas magnéticas. Este medio, portátil y compacto, permitía el almacenamiento secuencial de millones de datos y la rápida

7 Ibidem. pág. 20
8 Ibidem. pág. 21

transferencia a la computadora. Los datos se podían utilizar hasta 75 veces más rápido que con otros métodos disponibles en aquella época. El principio del almacenamiento en cintas magnéticas opera de la misma forma que las grabadoras caseras.

La era posterior al lanzamiento del primer Sputnik, de 1958 a 1965, trajo consigo la segunda generación de computadoras. Utilizaban transistores, ocupaban menos espacio y podían almacenar una mayor cantidad de información. Eran más fáciles de programar, permitían mayor velocidad del procesamiento y era posible aplicar más labores que a las computadoras de la generación anterior.

Entre 1959 y 1965 el disco magnético de alta velocidad se desarrolló y lanzó al mercado. Permitía el acceso aleatorio a los datos y solucionó muchos de los problemas de la cinta magnética, como su escasa velocidad y el acceso secuencial a los datos. Los discos magnéticos permitieron a las computadoras el acceso directo a cualquier información y su uso sin tener que recurrir primero a la lectura de los otros registros como sucedía con las cintas magnéticas.

A mediados de la década de 1960, la tercera generación hizo su aparición y convirtió a las computadoras en un auxiliar esencial para las empresas. Las computadoras de la tercera generación se construyeron mediante circuitos integrados microminiaturizados en muy pequeñas dimensiones, tenían posibilidades más grandes de entrada y salida y vastas áreas de almacenamiento interno y operaban en billonésimas de segundo. Los lenguajes de programación desarrollados para las máquinas de la tercera generación eran de fácil aprendizaje por lo que más personas podían aplicar sus habilidades en programación y obtener un mayor aprovechamiento. Un avance de grandes proporciones en la tercera generación lo constituyó la serie 360 de IBM. (9)

En 1970, IBM lanzó al mercado su serie de computadoras 370. Utilizaban chips de silicio que tenían únicamente ocho centésimas de pulgada cuadrada. La 370 constituyó un avance respecto a la serie 360. Aunque algunos fabricantes sostienen que los chips de silicio representan una nueva generación de equipos, la mayoría de los expertos considera que los aparatos construidos mediante estos chips son parte de las máquinas de la cuarta generación. Los investigadores consideran que será necesario un avance de grandes

9 Ibidem. pág. 25

proporciones en la tecnología a fin de llegar a las computadoras de la quinta generación.

Resulta importante destacar el arribo de las microcomputadoras en las actividades de la sociedad. Las microcomputadoras son computadores pequeñas con la capacidad de procesar que poseen los computadores mayores convencionales.

Al principio poseían cantidades limitadas de almacenamiento y sólo podían manejar tipos específicos de actividades comerciales. Los avances tecnológicos permiten en la actualidad a las microcomputadoras la exhibición de datos a color, la fijación de datos en archivo de disco y el uso de sintetizadores de voz para "platicar" con los usuarios.

Este uso generalizado ha permitido crear centros de información a los cuales pueden acceder los usuarios de manera casi inmediata. La tecnología de cómputo se extiende también al acceso y procesamiento de datos. Los sistemas masivos de almacenamiento que utilizan estructura de panel, pueden retener la información de billones de caracteres de datos y revelarlos en segundos.

La tecnología de láser ha demostrado que es

posible que una computadora mantenga trillones de caracteres de datos en un formato inmediatamente recuperable. También se ha empleado el laser en los aparatos de impresión de alta velocidad que pueden imprimir más de 21 000 líneas por minuto, lo cual permite a los usuarios la creación de una gran variedad de materiales impresos.

Uno de los avances más recientes lo constituyen las burbujas magnéticas. Estas son áreas magnetizadas micrométricas que se mueven a lo largo de la superficie de almacenamiento especialmente tratado. El almacenamiento de computadores que utilizan la tecnología de burbuja poseen velocidades de transferencia de datos de más de tres millones de bits por segundo. Esta tecnología se utiliza en las impresoras portátiles.

Resulta cada vez más generalizado el uso de computadoras compatibles que permiten el enlazar fácilmente varios aparatos de apoyo de manera que un sistema pueda trabajar con muchos tipos de equipo de cómputo.

Este hardware de computadora se ha aplicado a una gran variedad de tareas. En la actualidad, se le está integrando como parte de las redes distribuidas y puede

manejar comunicaciones de datos entre computadoras, así
apoyar a los usuarios en cualquier nivel de
organización.

Las investigaciones mejoran continuamente la
tecnología de la computadora y nuestra posibilidad de
manejar información. Los científicos han desarrollado
interruptores de computadoras que pueden controlar la
secuencia de los impulsos electrónicos en el
almacenamiento de datos.

Gran volumen de investigaciones se dirige en la
actualidad al desarrollo de computadoras que puedan
"pensar" y que operen en la forma en que la
inteligencia humana lo hace. Con esta característica,
conocida como inteligencia artificial (AI) las
computadoras responden a problemas en forma automática
ofreciendo una solución óptima. Mediante la utilización
de la inteligencia artificial, las computadoras
enunciarán las preguntas adecuadas, evaluarán las
condiciones existentes y solucionarán informes con
puntos comunes. Serán capaces de proyectar condiciones
operativas y llegar a soluciones coordinadas sin contar
con la ayuda humana. Simultáneamente, somos testigos de
la robotización para coordinar operaciones automáticas
en la manufactura.

¿ Cuarta o quinta generación?. Es lo que menos

importe. Lo cierto es que ya las computadoras forman parte de nuestra vida cotidiana y que los avances tecnológicos cada vez complejizan más el uso que podemos dar a estas máquinas.

1.2. LA SOCIALIZACION DE LAS COMPUTADORAS

La forma como se producen los objetos que son necesarios para satisfacer las necesidades de una sociedad ha traído como consecuencia, se quiera o no, alteraciones en el orden social.

Las computadoras ya forman parte de los instrumentos de producción en nuestro país. En sociedades altamente industrializadas, como la japonesa, alemana o estadounidense, la robótica abre la posibilidad de producir más rápido y a un menor costo por reducir la mano de obra.

No se puede ignorar que las computadoras hicieron su arribo exitoso en nuestro país. Las encontramos casi en todas partes: supermercados, oficinas, aeropuertos, etc. porque ya forman parte de nuestra cotidianidad. Sin embargo, su aparición ha cambiado en alguna medida los requerimientos de los usuarios de estos instrumentos.

En el campo laboral, resulta un requerimiento indispensable el saber manejar la paquetería básica y en ocasiones mantenerse a la vanguardia en la moda computacional. Encontramos computadores en la escuela, para enseñar matemáticas y ortografía, en las empresas, para preparar la nómina, en el edificio en construcción, para analizar las barras de acero que se utilizan en los rascacielos, en hospitales para controlar las condiciones ambientales. La demanda de colocar aparatos de cómputo en todos los niveles de una organización y prácticamente al alcance de todo el personal ha crecido y creado nuevas demandas en el desarrollo de la industria.

Pero el uso de las computadoras es algo más que la factura del gas o los boletos para el concierto. Si se dejan de lado discusiones apocalípticas es posible apreciar que las computadoras llegaron para facilitar algunas de las acciones del hombre.

Cuando los ordenadores se empezaron a comercializar en Estados Unidos, al inicio de la década de 1950, se temía que el uso y abuso de estos aparatos trajera como consecuencia un "retardo" en la forma de pensar de los hombres al crear fuertes vínculos de dependencia con los sistemas computarizados. Artículos en revistas especializadas de aquellas épocas muestran

un temor constante por el desplazamiento de los hombres en los procesos productivos por el aparato "enajenante".

Sería el mismo error desdeñar la utilidad e los ordenadores así como darles un mayor valor del que en verdad merecen. "La relación más directa de la informática con la sociedad es la que interesa a la mayoría: al consumidor que ve cada día cómo la informática se inscribe en su universo, aplicada a unos servicios cuya utilidad es irrisoria." (10)

El máximo aprovechamiento de las computadoras lo hemos encontrado en las investigaciones de carácter científico, en cuestiones de contabilidad, matemáticas, etc., pero las humanidades se encuentra en el umbral del descubrimiento de los sistemas computacionales. Es menester de este trabajo introducirse entre la enseñanza de la comunicación y el uso de la computadora.

1.3. COMPUTACION Y EDUCACION

Lo que acontece en la sociedad casi siempre se refleja en el sistema educativo o viceversa, por lo que

10 Roszak, Theodore. El culto a la información. México, CNCA-Brijalbo, 1988, pág. 107

el arribo de las computadoras como instrumentos facilitadores de las actividades en la sociedad, también se pueden encontrar en los ámbitos escolares.

Los ordenadores empezaron a usarse para simplificar las actividades administrativas de los institutos escolares y poco a poco se vislumbró la posibilidad de emplearlas como instrumentos auxiliares en la enseñanza.

El uso, cada vez más generalizado, de las computadoras en los centros escolarizados indica un cambio en la forma de enseñanza. Pensar que las computadoras serán un elemento extraño en las instituciones escolares sería mantenerse al margen de la revolución tecnológica de nuestro siglo.

Las cualidades de las computadoras incrementan las potencialidades y su uso en materia educativa. La entrada y salida del sonido, los graficadores y otros medios alternativos como los videodiscos muestran un abanico de posibilidades para elaborar programas de enseñanza por computadora cada vez más eficaces. Sin embargo, para enseñar por computadora debemos poner atención en la dinámica de los programas, suficiencia y utilidad a las instituciones educativas.

El uso de la tecnología de punta no es sinónimo de eficacia. A veces sucede que nos interesamos más por el

equipo que se encuentra a nuestra disposición y dejemos de lado lo que atañe a la enseñanza. El verdadero interés por la computadora consiste, no en la disminución de su precio ni en el incremento de sus capacidades, sino en su efectividad como instrumento de enseñanza.

Resulta ya una obligación de las personas que participan en los centros escolarizados, realizar una ardua labor para actualizarse en las nuevas formas de elaborar materiales por medio de la computadora personal y participar en la búsqueda de sistemas que sean capaces de optimizar la calidad de la enseñanza.

En las universidades de nuestro país y en las universidades de todo el mundo, el uso de las computadoras es cada vez más frecuente, pero, si bien es cierto que el número de equipos disponibles aumenta, también resulta evidente que nos encontramos ante un fenómeno de subutilización de los sistemas y equipos personales.

Resulta frecuente encontrar cursos de introducción al sistema operativo, Basic, D'Base o procesadores de palabras, pero casi nunca cursos que se basen principalmente en el uso de la computadora. Por otra parte, es bastante difícil que encuentren tutoriales cuyas aplicaciones sean fundamentales para el plan de estudios de cualquier carrera.

Del tiempo real que utilizan los alumnos para estudiar, muy poco se destina a la computadora porque los programas de instrucción son escasos y monos son los cursos se basan principalmente en el empleo de la computadora. Irónicamente, a pesar de todo lo que se ha dicho sobre el empleo de las computadoras en la educación, de todas las conferencias, documentos y libros, en la actualidad su uso es trivial.

Esto no es sorprendente. Las computadoras llegan a las universidades por su utilidad como herramienta de investigación. En todos los institutos universitarios, los investigadores son los principales usuarios. El uso administrativo también ha crecido bastante rápido. Y mientras más se reconoce su utilidad en los ámbitos escolarizados, su uso en la enseñanza ha crecido sin llegar a explotarse al máximo.

Con esto no pretendemos decir que la computadora sea la solución a todos los problemas que presenta la educación superior en estos momentos. Los problemas de índole económica, política y social deberán ser solucionados por las instancias que les corresponde, sin embargo, lo que se propone es utilizar un medio que tal vez sea capaz de dinamizar los sistemas de enseñanza.

La computadora, como medio, ha demostrado su eficacia por las características que le son inherentes; sin embargo, su utilización depende de las particularidades de los programas: las estrategias de su elaboración, contenidos, didácticas, etc. que influyen en la eficiencia de los programas educativos. Puede jugar un papel importante, pero es muy probable que no sea así. "No hay nada mágico en ninguna tecnología de aprendizaje. La calidad del aprendizaje depende de la calidad de los sistemas de instrucción, incluyendo la calidad de los módulos de aprendizaje."(11)

El uso de las computadoras en ámbitos escolares cuenta con dos poderosas ventajas que deben considerarse al tomarlas como auxiliares de la enseñanza "la naturaleza interactiva del aprendizaje y la capacidad de individualizar la experiencia del aprendizaje a las necesidades de cada educando."(12)

Uno de los problemas más grandes que tiene nuestro país en materia de educación, es la enorme población que acude a las escuelas, por lo que las clases deben impartirse a grupos muy numerosos donde la interacción es mucho más restringida que en los grupos pequeños. Las posibilidades de tener un maestro para cuatro o

11 Brok, Alfred. Learning Computer. s.l. United Press, 1982, pág. 18

12 Ibidem. pág. 183

cinco alumnos parecen irrisorias y el contacto entre el profesor y el alumno es cada vez más lejano.

Las computadoras ayudan a implementar sistemas de enseñanza "más cercanos" a los alumnos porque a través de las interacciones se permite al usuario cumplir con un rol más activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como segunda ventaja, el uso de las computadoras ofrece cierta individualización en el proceso de enseñanza de cada alumno sin perder al carácter industrial de la producción del programa.

Cada uno de los alumnos es un ser diferente a todos los demás porque cuenta con ritmos y estrategias propias para el aprendizaje. La naturaleza de los grupos numerosos impiden detenerse en los requerimientos de cada uno de los individuos que integran el grupo.

Una tercera ventaja del uso de los ordenadores consiste en que cada uno de los alumnos podrá aprender según su propio ritmo y estrategia. Si el educando es arrastrado por los demás y carece de alguna información del curso, podrá consultar el programa correspondiente y actualizarse con los conocimientos al ritmo que le resulte mejor."Con la individualización

que hacen posible las computadoras, se puede esperar alcanzar la meta de una enseñanza superior, donde cada uno aprenda todo el material básico perfectamente."(13)

Otra ventaja que podemos encontrar en la elaboración de materiales para computadora es lo relativamente barato de su costo de producción si lo comparamos con los medios impresos, por ejemplo.

Los programas de computación son altamente costosos en lo que a diseño y elaboración se refiere. Se necesitan especialistas interdisciplinarios en programación e informática, en contenidos, en estrategias didácticas, etc. así como mantenerse al día en las técnicas para preparar material altamente eficaz para la enseñanza; sin embargo, su producción y distribución resultan en extremos baratos si se compara con otros medios como pueden ser los impresos, televisión o radio, por mencionar algunos.

Por lo anterior, creemos que los sistemas computerizados se convertirán en la forma dominante de transmitir información y conocimiento en los próximos años. Día con día la computadora se transforma en un medio de aprendizaje particular en un sistema educativo de masas. El costo de producción y la capacidad interactiva de los programas lo hacen un medio

13 Ibidem, pág. 188

sumamente atractivo.

1.4. LAS COMPUTADORAS COMO INSTRUMENTO DE COMUNICACION

El análisis de los ordenadores como instrumentos comunicativos es un área que los investigadores en comunicación han dejado de lado. Por el auge que ha tenido el uso de las computadoras en los últimos años se transforma en punto de interés.

La computadora es un instrumento de comunicación que presenta características diferentes respecto a los demás medios. En primer lugar puede ser altamente interactivo por la capacidad que tiene para emitir y recibir señales. Por ejemplo, si un usuario accede a un banco de datos para obtener información, está usando el ordenador como operato de recepción; si esa misma persona introduce datos a la memoria de una computadora la transforma en un instrumento de emisión.

Por otra parte, los sistemas computacionales sirven a la comunicación porque son vehículos para el desplazamiento de las señales, pero también se sirven de la comunicación al alimentarse de los datos que el capturista o el programador introducen en la memoria de almacenamiento.

El referente (las cosas acerca de las cuales nos comunicamos) constituye, en materia de comunicación, el fundamento de la veracidad. Si los actores de la toman como objeto de referencia la misma cosa se podrá decir que realmente se están comunicando. Pero el referente se modifica de acuerdo al lenguaje que emplea el medio de comunicación por lo que existen, dentro de los medios una clasificación de su uso de acuerdo al tipo de lenguajes que manejan. De la relación que se tiene con el referente depende del uso que le de al medio, si es que se habla de comunicación masiva.

Martin Serrano clasifica los media según las características de sus lenguajes y al siguiente cuadro esclarece lo anterior: (15)

| Relación del signo Características con el referente | Relación del mensaje de los códigos |
|---|--|
| Anacrónico Sincrónico | |
| Abstractos Particulares | Libro Radio |
| Iconicos | Cine TV Media index TV Generales |
| Características de los mensajes | Referentes sujetos al control del mediador Referentes resistentes al control del mediador |

La primera distinción que encontramos se refiere al tipo de signos que se utilizan:

Medios abstractos: son los que se valen de formas donde no hay semejanzas con el referente. Pertenecen a este tipo la radio y los libros.

Por ejemplo, cuando leemos en el periódico sobre los niños que se mueren de hambre y sed en Somalia cada uno de nosotros tiene una imagen mental de los infantes que se encuentran en estas condiciones. Se necesita realizar un esfuerzo de abstracción para poder decodificar ese mensaje.

Medios icónicos: Se recurre a signos parecidos al referente. El cine, televisión y fotografía corresponden a este tipo de medio.

Siguiendo con el ejemplo anterior, si vamos por televisión alguna imagen donde se muestra el sufrimiento de los pequeños todos entendemos perfectamente la situación porque los símbolos que se emplean son isomorfos al referente. El perceptor no necesita realizar complejos procesos de abstracción para identificar las situaciones de las cuales se hace referencia.

Las computadoras son medios abstractos-concretos

porque utilizan lenguaje verbovisual (algunas usan el lenguaje verbo-audio-visual). Existen softwares especiales para crear gráficos y también procesadores de palabras por lo que es posible utilizar el lenguaje verbal y el lenguaje icónico y en ocasiones mezclar ambos.

Una segunda distinción corresponde al tiempo en que presenta el mensaje:

Medio anacrónicos: El mensaje es mediado por un tiempo largo respecto al cual se dio el referente. El libro, revista y prensa son anacrónicos por naturaleza. La radio y la televisión pudieran serlo cuando los mensajes han sido elaborados con anterioridad.

Medio sincrónicos: El mensaje es elaborado al mismo tiempo en que existe el referente. La radio y televisión pueden ser utilizados como medio sincrónicos.

Los ordenadores son medios anacrónicos cuando se utilizan programas cuyos contenidos fueron elaborados hace algún tiempo y a la vez son sincrónicos y esto se puede ver claramente con los sistemas conectados en redes.

La diferencia entre medios abstractos y medios icónicos nos lleva a pensar que para el primero se

necesitan códigos especiales que deben ser compartidos por el emisor y el receptor. Los media icónicos utilizan códigos que son socialmente aceptados y los puede entender todo el mundo.

Por ejemplo, en el siglo pasado eran pocas las personas que sabían leer en nuestro país por lo que el consumo de materiales impresos estaba restringido a ciertos sectores de la población. Con el desarrollo de medios como la radio o la televisión fue mayor el número de consumidores de mensajes porque los códigos que utilizaban eran compartidos por la mayoría de la gente.

Esta diferencia hacía que antes de la revolución tecnológica, la comunicación fuera una actividad muy selectiva porque era necesario un adiestramiento para codificar y decodificar la información. Los avances y la utilización masiva de los medios tecnológicos permitieron que un mayor número de personas participaran en la renovación cultural.

Con el uso de los ordenadores y su consumo cada vez más generalizado en nuestra sociedad nos hace pensar en el adiestramiento del tipo que códigos que maneja para explotar sus potencialidades al máximo. Desde esta perspectiva es impostergable alucubrar respecto al arribo de la cultura computacional y la

necesidad de acostumbrarnos al uso de las formas que son propias para este medio.(15)

(15) Como se puntualizará en partes posteriores de este trabajo, existe la tendencia generalizada de emplear las formas propias de los otros medios en los diseños de programas para uso de la computadora. Esa tendencia se debe a que todavía no identificamos las características que son inherentes al medio y a cuyas formas no estamos acostumbrados.

Se deben recordar los orígenes del cine y las reacciones de los espectadores que no se encontraban familiarizados a manejar ese tipo de códigos. Nos encontramos en una situación parecida.

CAPITULO SEGUNDO

TECNICAS PARA ELABORAR MATERIALES DE ENSEÑANZA POR COMPUTADORA

Este apartado tiene como intención analizar los elementos más importantes del proceso de producción de materiales de enseñanza por computadora. Como primer punto se señalan algunas recomendaciones preliminares, así como las características de los materiales por computadora que se han producido en nuestro país. En un segundo punto se explica el procedimiento de elaboración y sus especificaciones.

2.1. CONSIDERACIONES PRELIMINARES PARA LA ELABORACION DE MATERIALES

No se deben dejar de lado los lineamientos de carácter didáctico en la producción de materiales de enseñanza por computadora. Aunque parece algo evidente se debe tener presente que los materiales tienen como objetivo principal promover la enseñanza de los alumnos. En ocasiones se da mayor importancia a la preocupación por el uso de la tecnología: diseño de

pantallas, cantidad de memoria que se utiliza, potencialidad del software y se olvida la forma de estructurar el contenido. Las consideraciones didácticas deben guiar siempre el desarrollo del material.

Los materiales de enseñanza por computadora no deben tener la intención de sustituir la función que desempeña el profesor dentro del salón de clases profesor; por el contrario, la participación de maestros que cuentan con amplia experiencia en la docencia resulta ser necesaria y muy importante porque pueden aportar, de una manera más real, ideas sobre los requerimientos y necesidades de los estudiantes. La participación de maestros que forman parte de la planta docente de la institución educativa para la que se desarrolla el material puede dar al trabajo diferentes dimensiones.

El desarrollo de materiales de enseñanza por computadora, al igual que la docencia, es en parte ciencia y en parte arte. Hasta este momento no se ha perfeccionado ninguna estrategia que implique el uso de los medios masivos de comunicación para promover aprendizajes al grado de poder sustituir por completo al maestro. Un profesor con experiencia conoce y reconoce la manera como los estudiantes reaccionan y aprenden por lo que su participación es altamente

deseable en el planteamiento de proyectos y estrategias para la producción de materiales por computadora.

Como se mencionó anteriormente, una de las ventajas de la enseñanza por computadora, con respecto a otros medios, es el carácter interactivo que puede crear condiciones muy especiales de estudio. Si se interacciona con el software es posible crear las condiciones para una enseñanza activa que vaya de acuerdo a las necesidades de cada uno de los estudiantes. Las interacciones se logran principalmente con el manejo de ejemplos, contraejemplos y ejercicios colocados en lugares estratégicos del material.

Otra de las principales ventajas de los materiales por computadora es la gran cantidad de usuarios que pueden acceder a ellos por lo que la producción se debe planear de manera industrial. Las producciones "caseras" o elaboradas para un restringido número de usuarios son muy costosas y cuentan con poco alcance. Es necesario pensar en la elaboración de materiales con fines de difusión masiva y diseñar el material para comerciar con él. Las estrategias que funcionan con un restringido número de usuarios pueden resultar insuficientes para la producción a gran escala.

La mayor parte de los procesos de producción de

materiales por computadora se componen de dos pasos: la investigación del contenido sobre el cual versará el programa y su realización técnica. El resultado de esta clase de operaciones no alcanza a satisfacer a un gran número de usuarios por su restringida visión de las cosas. Sin embargo, son útiles porque forman parte de algún tipo de fase de entrenamiento para que los autores se familiaricen con el uso de las máquinas, los lenguajes que se utilizan y, sobre todo, el código de las pantallas.

Se debe que reconocer que nos encontramos en fases experimentales en lo que a producción de materiales de aprendizaje por computadora se refiere. Tal vez el resultado de las investigaciones se refleje en los próximos diez años, sin embargo, ya se ha dado el primer paso en la larga búsqueda por optimizar los procedimientos. El camino es largo y el trabajo se antoja extenuante, pero ya es una necesidad acercarnos a las formas de aprendizaje de un futuro muy cercano.

1.2. PASOS PARA ELABORAR MATERIALES

La producción de materiales de enseñanza por computadora exige planeación y control escrupuloso en su desarrollo. En la propuesta que se explicará a

continuación se agruparon los componentes en el orden que se cree pertinente, sin embargo los pasos del procedimiento pueden cambiar dependiendo de los recursos humanos e infraestructurales con que se cuenta.

Los pasos para elaborar material de aprendizaje por computadora son:

- 1.- Señalar especificaciones.
- 2.- Plantear objetivos.
- 3.- Investigar el contenido.
- 4.- Diseño didáctico.
- 5.- Elaborar el diagrama de flujo.
- 6.- Diseño de pantallas.
- 7.- Producción del software.
- 8.- Revisión evaluativa.
- 9.- Distribución.
- 10.- Comercialización.

2.2.1. Señalar especificaciones

Plantear las especificaciones se refiere a establecer las consideraciones preliminares que se dividen en cuatro rubros: infraestructura, recursos, finalidad y tiempo de producción.

2.2.1.1. En la infraestructura se toma en cuenta el tipo de equipo al que pueden acceder los usuarios,

capacidad de memoria de almacenamiento, tipo de unidad de disco, potencialidades del monitor, así como las instalaciones de la institución para la cual se elabora el material.

2.2.1.2. Por recursos se entiende el capital que se destina a la producción y el personal capacitado que participará en el proceso de producción. Por ser una actividad especializada, la producción de los materiales por computadora precisa de la colaboración de diseñadores gráficos, pedagogos, comunicólogos, ingenieros en sistemas computacionales y educadores.

2.2.1.3. Se puede dar diferentes usos a los materiales elaborados por computadora: apoyo para una clase, examen, para ejecutar todo un curso o como banco de datos. Este es un factor importante porque nos permite establecer parámetros en el tiempo que el alumno utilizará en ejecutar el tutorial. El material que se crea para ser usado en una sola clase, con el apoyo y dirección del profesor no se puede planear igual que un curso de instrucción autónoma. Evidentemente las características didácticas, las instrucciones, los diagramas y hasta las cuestiones financieras serán completamente distintas.

2.2.1.4. El tiempo de producción se refiere a la cantidad de horas de trabajo que se emplearán para

elaborar los tutoriales. Debe incluirse la planeación o planteamiento preliminar las demás etapas. Debido a que todavía no están fundamentadas, esta actividad puede presentar problemas.

2.2.2. Plantear objetivos.

Los objetivos marcan claramente las metas que se persige con la enseñanza. "Cuando se ven los objetivos educativos desde el punto de vista de los productos del aprendizaje, es importante tener en mente que lo que nos preocupa son los productos del aprendizaje más bien que el proceso de aprender"(1). Por lo cual los productos de aprendizaje se definen como las conductas manifiestas, habilidades y/o actitudes que son cambiadas, reforzadas y/o creadas como resultado del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Plantear objetivos es una tarea indispensable en el proceso de elaboración de materiales de enseñanza por computadora porque orienta contenidos y el tipo de productos de aprendizaje que se espera por parte del usuario. Los objetivos son el sostén de los planteamientos del diseño didáctico que se explicará posteriormente.

1 E. Gronlund, Norman. Medición y evaluación de la enseñanza. México, Editorial Pax-México, 1978, pág. 33

Antes de elaborar los objetivos de los materiales de enseñanza, resulta indispensable tomar en cuenta la teoría pedagógica de la institución educativa para la que se produce el material con el fin de no crear disonancias o confusiones entre los usuarios del material.

Se debe considerar:

2.2.2.1. El objetivo del plan de estudios de la carrera.

2.2.2.2. El objetivo del área en la cual se ubica el contenido de la materia sobre la cual se está trabajando.

2.2.2.3. El objetivo de la materia y, si se encuentra seriada, los objetivos de las materias que le anteceden y suceden.

2.2.2.4. El objetivo de la unidad temática que necesariamente debe contar con un orden lógico.

2.2.2.5. El objetivo de la sesión si se trata de usar el material como apoyo a una clase.

Para enunciar los objetivos se debe tener bien claro lo que se busca, los métodos que se usarán para conseguirlo y la finalidad del aprendizaje (en el diagrama de flujo se identifica ésta parte con las preguntas "qué se busca, cómo se logrará y para qué").

Una de las formas que existen para clasificar los

objetivos depende del grado de generalidad que expresen; así encontramos una diferenciación entre los objetivos generales y los objetivos específicos. Los objetivos generales cumplen con la función de crear los lineamientos "mayores" que dan congruencia a los objetivos específicos. "Deben ser lo suficientemente generales como para organizar los productos de la instrucción en categorías lógicas y suficientemente específicos como para indicar la transformación del comportamiento que cabe esperar en los alumnos".(2)

Las transformaciones del comportamiento que se esperan en los alumnos pueden ser muchas en un sólo curso por lo que a continuación se proporciona una lista que auxilia a los diseñadores de materiales a elaborar una clasificación(3) de los tipos de productos que se espera obtener:

1. Conocimientos

Terminología

Hechos concretos

Conceptos y principios

Métodos y procedimientos

2. Comprensión

Conceptos y principios

2 Ibidem pág.35
3 Ibidem pág. 40-41

Métodos y procedimientos

Material escrito, gráficas, mapas y datos numéricos

Situaciones de problemas

3. Aplicación

Información sobre hechos

Conceptos y principios

Métodos y procedimientos

Habilidades para resolver problemas

4. Habilidades para pensar

Pensamiento crítico

Pensamiento científico

5. Habilidades generales

Habilidades de laboratorio

Habilidades de actuación

Habilidades de comunicación

Habilidades para computer

Habilidades sociales

6. Actitudes

Actitudes sociales

Actitudes científicas

7. Intereses

Intereses personales

Intereses vocacionales y educacionales

8. Aprecios

De literatura, arte y música

De logros científicos y sociales

9. Ajustes

Ajustes sociales

Ajustes emocionales

Evidentemente no se identificarán los objetivos en todos los áreas. La edad de los usuarios, el contenido del material, las teorías pedagógicas y estrategias didácticas que se manejen en la institución influyen en la orientación final del tipo de enseñanza que se debe obtener de los programas.

2.2.3. Investigación sobre los contenidos

La investigación sobre los contenidos se realizará sobre la materia en la cual se está trabajo. Los contenidos del programa se pueden plantear de dos formas: se puede seguir el pensamiento de un autor o bien tener un tema principal.

Los contenidos del programa se pueden plantear de las siguientes formas:

a) Para tener como guía al autor(4). Cuando se desea desarrollar la idea de un autor, esta idea se puede hacer en:

- Orden cronológico de acuerdo al tiempo en que el autor formuló los planteamientos en cuestión.
- Vinculación con el origen

4 - Martínez Delgado, Gabriela Alejandra. Tesis de licenciatura en preparación. México, UNAM - ENEP "Acatlán".

epistemológico, es decir, resaltando la congruencia o coherencia de los planteamientos del autor en cuestión con la "Escuela" o "corriente teórica" en la que se aboque.

- Vinculación con la región geográfica o nacionalidad del autor.

b) Para tener como guía los modelos(5). Cuando se desea desarrollar los modelos que se plantean para explicar la realidad o alguna parte de la realidad o algún hecho, fenómeno o situación, se puede hacer por:

- Orden de presentación de los componentes del modelo que se enseña.

- La implicación que guardan entre sí los elementos del modelo.

-La implicación del funcionamiento del modelo.

c) Para tener como guía los paradigmas(6) de la teoría que se va a enseñar, se puede hacer por:

- Paradigmas filosóficos que son los que proporcionan las bases

6 Ibidem.
6 Ibidem.

ontológicas y/o epistemológicas de la teoría en cuestión.

- Paradigmas metodológicos que son los que permiten conducir la aplicación (repetición y/o validación) o producción (descubrimiento) en un determinado conocimiento.

- Paradigmas teóricos que conducen a la definición de términos y conceptos, así como de las leyes o las que se haya llegado.

- Paradigmas técnicos que conducen al conocimiento y aplicación de instrumentos metodológicos y/o tecnológicos a situaciones concretas.

En caso de diseñar un curso completo se necesita dosificar el contenido tomando en cuenta el número de sesiones que se tienen calculadas, el seguimiento lógico del tema y la forma de introducir el programa dentro del diseño del curso. No es lo mismo un curso autónomo que el uso del material en una sesión junto con otra clase de apoyos, un video, por ejemplo.

Se recomienda utilizar ordenadores avanzados como las redes conceptuales, cuadros sinópticos o matrices

de doble entrada para evitar posibles contrariedades o contratiempos en el diseño de estrategias didácticas.

2.2.4 Diseño didáctico

Se mencionó con anterioridad que una de las ventajas de la educación por medio de ordenadores es la posibilidad de interacción que tiene el alumno.

El concepto del aprendizaje interactivo es antiguo en la educación. Consiste en la participación de tiempo completo, por parte del estudiante, en lugar de ser un espectador más. Las interacciones se dan, en las computadoras, por las acciones que máquina y usuario realizan en conjunto.

En el área de la informática y sistemas computacionales se tiende a considerar maravillosa cualquier clase de interacción. Sin embargo, debemos aclarar que las interacciones se dan en distintos niveles que van desde respuestas mecánicas hasta diálogos muy complejos.

La calidad de la interacción depende de tres factores fundamentales(7): el tipo de entrada que se usa al planteamiento del reactivo, el análisis de la

7 Brok, Alfred. Enseñanza por computadora. México, editorial Siglo XXI, pág. 73-82.

respuesta que se espera del usuario y la acción del programa después de la respuesta.

Previo a la interacción se debe dar cierta información sobre el contenido y posteriormente lanzar un reactivo que permita al estudiante aplicar lo aprendido.

2.2.4.1. Las entradas de las interacciones para computadora se ubican en distintos niveles y son las siguientes:

- a) Selección múltiple.
- b) Selecciones múltiples.
- c) Sí/No.
- d) Selección múltiple oculta.
- e) Llenar el espacio en blanco .
- f) Entrada numérica.
- g) Entrada en lenguaje natural.

La entrada de selección múltiple permite elegir entre varias posibilidades una sola respuesta correcta.

Un ejemplo clásico de entrada de selección múltiple es:

"La revolución francesa se peleó en:

- a) 1910 ; b) 1492 ; c) 1789.

Respuesta correcta: c".

Este tipo de entrada es poco utilizada en la elaboración de los reactivos porque se considera de interacción débil.

La entrada de selecciones múltiples cuenta con mayores posibilidades que la anterior porque puede tener más de una respuesta correcta, pero también se considera de débil interacción. Un ejemplo de entrada de selecciones múltiples es:

"La Biología es la ciencia que estudia:

a) los seres vivos; b) animales y vegetales; c) todo lo que se encuentra en la naturaleza.

Respuestas correctas: a y b".

La entrada Si/No cuenta con una mayor potencialidad si el reactivo se encuentra bien construido ya que es capaz de provocar la reflexión. Un ejemplo es:

"El mexicano González Camarena fue el inventor de la televisión a colores:

a) verdadero; b) falso".

Este tipo de entrada se emplea con mucha frecuencia en los exámenes de idiomas para identificar palabras o frases que sólo se entienden por el contexto.

La entrada de selección múltiple oculta fue desarrollada por Stephen Franklin y consiste en que en la computadora se han programado cierta cantidad de respuestas verdaderas o falsas que se le presentan al estudiante de manera aleatoria(8). El alumno puede

8 Ibidem. pág. 87

elegir sólo una respuesta posible en un momento dado y debe tomar la decisión antes de acceder al siguiente reactivo.

Una de las formas que se han tomado de los medios impresos es llenar espacios en blanco y su utilidad radica en que los estudiantes se encuentran familiarizados con ella.

Las entradas numéricas se utilizan principalmente en trabajos que tienen como referente las matemáticas. Consiste en relacionar la información de dos columnas por el número o letra de la respuesta.

La forma más sofisticada es la que corresponde al empleo del lenguaje natural como forma de entrada y puede ser utilizada para corregir errores gramaticales o de ortografía. Consiste en escribir un párrafo y el alumno deberá localizar el error y/o hacer las correcciones o bien para pedir síntesis, resúmenes, etc.

En un mismo programa se deben utilizar varias formas de entrada para no caer en la monotonía. El procedimiento variará de acuerdo al criterio del equipo de producción y las características del software que se empleará.

2.2.4.2. El análisis de las respuestas del usuario
Es conocer de antemano el tipo de respuesta que dará el usuario a la entrada.

Las posibilidades que se tienen son las siguientes:

- a) Ninguna respuesta.
- b) Coincidencia exacta de la cadena de caracteres.
- c) Coincidencia exacta de una parte de la cadena de caracteres.
- d) Coincidencia parcial.
- f) Posible procesamiento con el 70% de caracteres.
- g) Análisis del lenguaje natural.

Ninguna respuesta corresponde a hacer una pregunta al alumno sin la intención de examinar la respuesta. Por ejemplo, al principio del programa se puede pedir que el estudiante escriba sus ideas respecto al tema. Lo importante es que el alumno responda y no la respuesta en sí.

Coincidencia exacta de la cadena de caracteres quiere decir que el usuario debe escribir exactamente de la palabra o letra que se le pidió. Un ejemplo puede ser la respuesta a la entrada de opción múltiple.

Coincidencia exacta de una parte de la cadena de caracteres es una técnica que casi no se usa. Se busca correspondencia en una parte de la respuesta y si se obtiene es correcto. Por ejemplo, si en la entrada se

pide al usuario que identifique las partes de una oración y en la respuesta sólo se marca el complemento.

Coincidencia parcial se emplea para corregir problemas de tecteo y consiste en aceptar la respuesta, si coinciden sólo una o dos letras de lo solicitado en el reactivo.

El posible procesamiento con el 70% de la cadena de caracteres se utiliza principalmente para las entradas numéricas (relación de columnas). Se debe dar un margen de error en la respuesta porque una coincidencia exacta es poco probable (a menos que los reactivos hayan sido diseñados de manera cerrada).

Para utilizar el análisis del lenguaje natural sería necesario diseñar un software con inteligencia artificial, lo cual es muy difícil. El análisis se puede realizar tanto en sintaxis como en semántica; sin embargo, el profesor puede evaluar el ejercicio y de este modo es factible usarlo.

2.2.4.3. Acción a seguir. Una vez que se ha determinado el tipo de respuesta que se espera obtener es preciso elegir la acción que seguirá:

Esas posibles acciones son:

- a) Ninguna.
- b) Respuesta correcto/incorrecto.
- c) Respuesta correcto/incorrecto con información

adicional.

d) Secuencias de ayuda.

e) Acción lineal.

f) Acción no lineal.

Ninguna respuesta corresponde a no realizar acción alguna, con o sin análisis del resultado.

La acción correcto/incorrecto es la más común en el uso de la computadora. Esta posibilidad no permite una interacción mayor con los usuarios por lo que se recomienda establecer un vocabulario de palabras de aliento ("bien hecho", "bueno", "muy bien", etc.) para no desanimar al alumno.

El mensaje correcto/incorrecto con información adicional resulta ser más útil que la opción anterior porque es posible ampliar el concepto, dar ejemplos o bien solucionar dudas, en caso que existan.

Secuencias de ayuda es bastante utilizada en los programas y consiste en guiar a los estudiante para asegurar la completa comprensión del concepto.

Con la acción lineal, el estudiante cuenta con una serie de preguntas que lo llevarán por un sólo camino que será el mismo para todos.

El enfoque no lineal hace que en un mismo material se puedan seguir diferentes caminos o trayectorias. Con las respuestas a los reactivos, el

usuario puede alterar el flujo del material y los estudiantes siguen un camino diferente de acuerdo a sus diferencias como individuos.

Las interacciones se pueden medir de acuerdo a la forma como se involucra el individuo en la respuesta. Por ejemplo, una interacción típica de bajo nivel es una pregunta de selección múltiple con sólo una respuesta de correcto/incorrecto.

En un mismo programa se pueden utilizar interacciones de distinto nivel para dar dinamicidad a la estructura y conseguir que el usuarios obtenga diferentes posibilidades de respuesta.

2.2.5. Diagrama de flujo

Los diagramas de flujo sirven para mostrar, de una manera gráfica, el trayecto que seguirá el usuario dentro de los programas (entradas, salidas, "bucles", reactivos, etc.). Un diagrama de flujo debe contener los siguientes elementos:

Entrada. Siempre se debe indicar el mecanismo de entrada al sistema con que cuenta el usuario. En caso de existir varias entradas deben ser señaladas y proponer las diferentes vías con que se cuenta para recorrer la trayectoria.

Número de concepto (CON). Cada uno de los

conceptos que se manejen se contabilizarán como una unidad y por lo tanto tendrá un número. En este caso no importa la definición sino el lugar que ocupa.

Interacciones (INTER). Las interacciones serán señaladas y se marcará el cambio de trayectoria de acuerdo a la respuesta del usuario.

Trayectoria de las interacciones. Es importante indicar en el diagrama si el usuario regrese al concepto anterior, continúa o sale del programa. En caso de contar con interacciones no lineales, es necesario marcar todas las posibles rutas que el usuario puede utilizar.

Fin del sistema. En caso de existir varios finales se deben marcar todas las posibles rutas de acceso.

La simbología que se utiliza en el diagrama de flujo se muestra en el diagrama de flujo para elaborar materiales de enseñanza por computador.

2.2.6. Diseño de los pantalles.

Para diseñar los pantallas es necesario tener presente que mientras más sencilla sea la imagen en la cual se destaquen sólo los elementos más importantes, se tendrá un resultado más eficaz. Esto implica que

debemos quitar la información innecesaria y mostrar únicamente el contenido que el usuario requiere en cada imagen.

El diseño de las pantallas se divide en siete partes:

- a) Diseño icónico.
- b) Diseño del texto.
- c) Menú de ayuda.
- d) Distribución del espacio.
- e) Instrucciones.
- f) Donny.
- g) Especificaciones.

2.2.6.1. Diseño icónico(IMAGEN) se refiere a los gráficos que aparecen en la pantalla como una ayuda para el aprendizaje.

Planear adecuadamente la información pictográfica resulta ser una tarea fundamental porque la mayor parte del contenido se formalizará por medio del lenguaje icónico. No hay que olvidar que una de las características de la computadora como medio de comunicación es la posibilidad de utilizar un lenguaje abstracto-concreto.

En el diseño de las imágenes se debe tratar de encontrar congruencia y correspondencia entre los gráficos y el concepto o idea principal de la pantalla,

es decir, que corresponda texto e imagen.

Las gráficas deben ser elaboradas de forma sencilla para no distraer y perder al estudiante con detalles sin importancia. Es mejor identificar en cada imagen las características importantes y buscar la forma óptima de presentarla en la pantalla.

En caso de contar con la tecnología adecuada, es posible utilizar los monitores a color para dar vivacidad al diseño de las pantallas. También es conveniente animar con movimiento los elementos que componen la imagen.

2.2.6.2. el diseño del texto debe ser considerado un factor importante en la composición de la imagen por lo que no debe ser conceptualizado como un factor aislado. Ambos lenguajes, verbal e icónico, debe usarse de manera complementaria.

Para presentar la información escrita contemplan dos aspectos relevantes: el énfasis en las palabras y los líneas del texto.

2.2.6.2.1. Énfasis en las frases y palabras. se usa como ayuda a la lectura del usuario porque se destaca lo esencial del texto. Los recursos con que se cuenta son:

Tipos de letras. Las letras pueden ser de diferentes tamaños y uno de los recursos más usados es la combinación de letras de varios tamaños en una misma

pantalla para hacer énfasis en una palabra o frases.

Relampagueo. Cuando una palabra o frase aparece más brillante en la pantalla por determinado periodo.

Parpadeo. Una variante de lo anterior es que una parte del texto se puede resaltar encendiéndose y apagándose. Es variable la velocidad del parpadeo.

Video inverso. Una parte del texto puede estar con letras negras y el fondo blanco en lugar de la forma usual.

Negritas. Las frases y palabras pueden estar en negritas o más remarcadas.

Movimiento del texto. Algunos programas permiten que una palabra se mueva por la pantalla, independientemente del resto del texto.

Color. Otra variante es el uso de los colores para separar las ideas, categorías gramaticales, partes de la oración, etc.

Subrayado. El subrayado es una forma tradicional de los textos impresos para enfatizar las palabras. El subrayado también puede relampaguear o parpadear.

Espaciamento en frases y palabras. Se puede enfatizar el material presentando un espaciamento mayor entre las palabras.

Sonido. Aunque es difícil hacerlo con el equipo que actualmente se dispone, es posible marcar ideas importantes por medio del sonido. También se puede emplear fondo musical.

2.2.6.2.2. Líneas del texto. En un libro, la línea es la misma, pero en la pantalla puede adecuarse a las necesidades de los usuarios o para dar diversidad a la presentación de la pantalla, las modalidades que puede adoptar son las siguientes:

Longitud de la línea. Es preferible no elaborar líneas largas porque son difíciles de leer.

Terminaciones de líneas naturales. A menudo la posición de terminación de la línea se determina por el ancho de la pantalla. Otra estrategia consiste en tener la terminación de la línea en el final natural de las frases.

Uso de guiones. Los guiones son muy usados en el medio electrónico porque permiten hacer acotamientos en las frases.

Justificación. Las líneas del texto se pueden poner en diversas formas. La más común es la situación de las máquinas de escribir donde las líneas comienzan a la altura del margen izquierdo. Otra forma que se observa a menudo en los libros es la justificación en

ambos márgenes, izquierdo y derecho, en la línea de inserción de espacios en blanco. Esto también puede hacerse en los monitores pero no se puede variar el espacio entre las letras. Una tercera posibilidad es justificar sólo el margen derecho, permitiendo que el margen izquierdo quede cortado. Otra más es centrar la línea en el espacio permitido por lo que ni el margen izquierdo ni el derecho se justifican.

2.2.6.3. Menú de ayuda. A veces, los usuarios ya conocen algunos de los temas que se presentan en un programa por lo que resulta conveniente describir en el programa la organización de la información que contiene el mismo programa.

Índice. El índice puede mostrar el nombre del archivo, una síntesis del tema a tratar, una idea general, etc. En esta modalidad el índice se elabora en un archivo especial.

Índice en forma libre. Otra alternativa es habilitar a la computadora para que busque cualquier palabra o frase que se encuentre dentro del contenido del programa.

Salto de página. El salto de página es una facilidad que permite moverse hacia adelante o hacia atrás mostrando en la pantalla una página a la vez.

Hipertexto. La idea es permitir un tipo de capacidad para hojear superficialmente, donde su

profundidad puede controlarse a partir de un breve resumen del material de todo el texto.

2.2.6.4. Distribucion del espacio se refiere a la proporción que ocupa el texto, la imagen y espacio en "blanco" en la pantalla y se maneja con tres puntos de referencia:

Densidad del texto. Puede definirse sencillamente como la proporción del área ocupada por el texto respecto al total del área de la pantalla.

Espacio en blanco. Para calcular el espacio en blanco de cada una de las pantallas, se tomarán como referencia las áreas ocupadas por los gráficos (en caso que existan) y el texto. Este recurso se emplea para enfatizar los párrafos que se encuentran separados y ubicarlos.

Espacio del gráfico (IMAGEN). El gráfico debe ser elaborado con simpleza y sencillez tratando de no perder el concepto en la búsqueda del detalle.

En la composición de la pantalla se debe tener en cuenta la idea principal o concepto. Por ejemplo, si se trata de manejar una interacción, el espacio en blanco ocupará una zona más amplia respecto al texto e imagen.

2.2.6.5. Instrucciones son pequeñas notas que guían

al usuario en su paso por la trayectoria del programa. Se pueden colocar en los márgenes.

2.2.6.6. Boceto del dommy(DOMMY) permite una primera idea concreta respecto a la composición de las pantallas. Con esto se pueden modificar ideas, cambiar los recursos, etc.

2.2.6.7. Especificaciones. Se debe tomar en cuenta la entrada y salida del sistema, cambios de trayectoria y demás consideraciones que pudieran surgir como podrían ser especificaciones en el boceto del dommy, mecanismos especiales para cambiar de trayectoria, uso de directorio raíz y subdirectorios, etc.

2.2.7. Producción.

La etapa de producción consiste en escribir los programas necesarios para lograr el producto diseñado. Los programas deben ser elaborados de acuerdo a las especificaciones marcadas anteriormente y se recomienda que esa labor la realicen especialistas ya que conocen más de los elementos propios de la ingeniería en sistemas.

"El principio lógico para desarrollar los programas es tratar de buscar la simplicidad en la lectura de los mismos. Deben ser escritos en forma modular y ser comentados ampliamente. Los nombres de

las variables deben ser significativos, Deben especificarse cuodadosamente los tipos de datos y ser comunes respecto al área involucrada".(9)

Se debe contar con un lenguaje poderoso ya que los que se usan de manera común (Basic, Pascal, Cobol, etc) en los centros escolarizados carecen de la fuerza y potencialidad suficiente para diagramar las pantallas.

Los programas deben ser diseñados con base en las cartas de planeación que contemplan las diferentes fases del proceso de producción de materiales de enseñanza por computadora. Las cartas de planeación debe someterse a una revisión general antes de realizar la producción del programa y en la postproducción hacer las correcciones que se consideren pertinentes.

2.2.8. Revisión evaluativa.

En este paso se cuenta con dos tipos de revisión: la revisión general del material y la evaluación formativa .

La revisión general del material corresponde a la verificación exhaustiva para encontrar fallas. Se observará que aparecen ideas que en el proyecto parecieron buenas pero que en la realización no consiguieron mejorarse, errores de escritura, etc.

"El proceso de evaluación formativa tiene lugar desde la primera vez que las unidades son usadas por las personas para las que se elaboró. La evaluación formativa es tal vez la más importante de las etapas, a excepción del diseño didáctico detallado, para asegurar la efectividad del material. Una de las grandes ventajas del material elaborado por computadora es que aún en este punto es posible modificarse fácilmente si fueron bien escritos".(10)

La evaluación formativa cuenta con cuatro apartados principales:

a) Conceptos. Verificar la precisión, orden lógico, simplicidad o interpretación correcta de las ideas del autor en el contenido de los materiales.

b) Interacciones. Comprobar el orden, lógica y efectividad de las interacciones.

c) Diseño. Analizar las características del diseño de las pantallas que componen el programa.

10 Ibidem. pág. 189.

d) Software. Identificar los fallas que pudiera tener el software así como la sencillez y funcionalidad de su operacionalización.

Resulta de gran utilidad establecer varios ciclos de evaluación formativa porque las especificaciones iniciales cambian de acuerdo a las características de los usuarios. Los resultados que se obtengan sirven para perfeccionar el material.

2.2.9. Distribución y comercialización.

Es importante dejar de producir materiales de aprendizaje por computadora para un mercado local y altamente restringido. Si bien es cierto que el proceso de producción resulto bastante costoso (11), su consumo masivo y la fuerte demanda lo convierten en un producto atractivo.

Con el creciente auge de las computadoras en los centros escolarizados la demanda de materiales

11 Los costos de varían dependiendo de las características del software, el número de especialistas que participan en el proceso de producción y el uso que se dará al material. Encontramos que instituciones especializadas cobran desde tres mil dólares por un pequeño tutorial hasta un millón de dólares por un curso completo. Creemos que con cooperación y recursos, las instituciones educativas públicas, como es el caso de la E.N.E.P. "Acatlán", serán capaces de producir su propio material con un costo menor al mencionado anteriormente.

especializados para el aprendizaje por computadora aumenta. Su producción en gran escala es una tarea que debe iniciarse de inmediato.

A continuación se explica el diagrama de flujo para elaborar materiales de enseñanza por computadora (12) que permite, de manera más práctica, utilizar los instrumentos especialmente diseñado para elaborar los tutoriales. Este diagrama se lee de arriba hacia abajo siguiendo la línea natural indicada por las flechas que aparecen en él.

Con los dos primeros pasos llamados "Especificaciones" y "Objetivos" se llenará la tabla general (13). En las especificaciones se manifiesta, a nivel infraestructural, el tipo de equipo e instalaciones con que se cuenta, los recursos económicos y de personal capacitado, la finalidad del material que puede ser usado como material de apoyo, examen, curso autónomo o banco de datos, y, por último, el tiempo de producción que se tiene planeado.

En la misma tabla general de especificaciones se anota el objetivo general del plan de estudios, del área, de la materia, de la unidad temática y de la

12 Pase a la página 64 para ver el diagrama de flujo para elaborar materiales de enseñanza por computadora.

13 Pase a la página 68 para ver la tabla general de especificaciones.

sesión tomando siempre en cuenta la finalidad del material. Acto seguido, se plantean los objetivos generales y específicos del material.

Una vez que se han enunciado los objetivos, se procede a realizar la investigación del contenido del particularidades se comentaron con anterioridad y se divide en el número de sesiones que se disponen.

Cuando ya se disponen de los requisitos anteriores (especificaciones, objetivos y contenido) se llena la carta de planeación(14). Por medio de esta tabla se logra manejar en un instrumento los datos y elementos que se requieren para la elaboración del material de enseñanza por computadora.

En la carta de planeación se escribe el objetivo, el número de concepto que se tratará en una pantalla (recuérdese que como una característica propia de las computadoras, la información se maneja por pantallas), se enuncia el concepto.

Posteriormente se llega al diseño didáctico que se refiere al uso de las interacciones se identifica el tipo de entrada, el análisis de la respuesta y la acción que seguirá el programa en los tipos que

14 Pase a la página 69 para ver la carta de planeación.

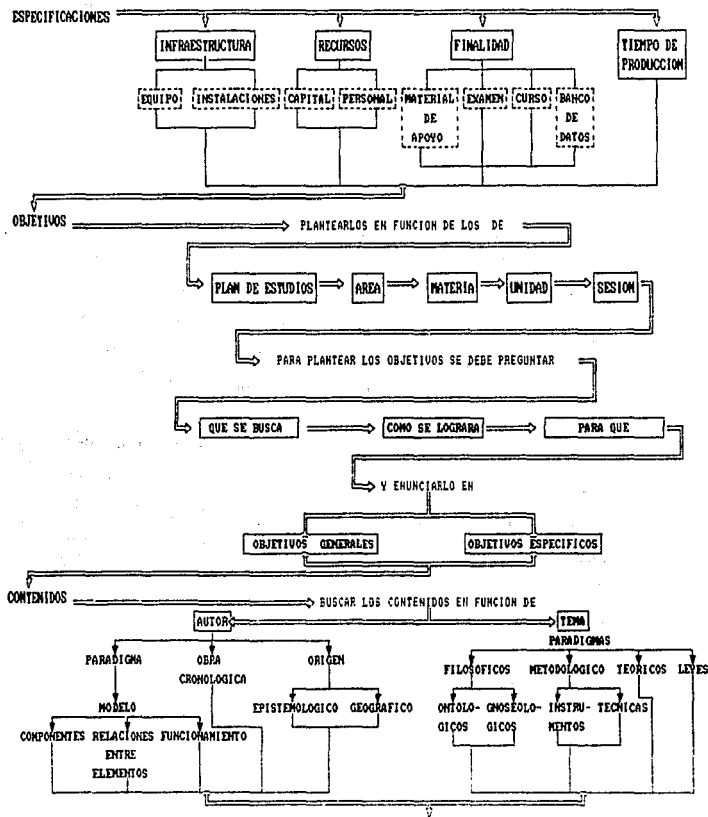
contienen cada una (en el diagrama de flujo aparecen en un recuadro las abreviaciones que se usan en el instrumento). Se escriben las partes de la interacción en los espacios señalados en la carta de planeación.

En el diagrama de flujo se deben ilustrar las trayectorias que seguirá el sistema de acuerdo con los símbolos que contiene el diagrama de flujo.

En el diseño del material se especifica la imagen (diseño icónico), el diseño del texto, el tipo de menú de ayuda, la distribución del espacio en la pantalla, las instrucciones para continuar, se dibuja el dommy para tener una primera aproximación al producto y, al final, se anotan las especificaciones de algunos aspectos que ayudan a entender la idea general.

El siguiente paso corresponde a la producción del material. Posteriormente se pasa a la revisión evaluativa que se divide en dos grandes rubros: la revisión general del material y la evaluación formativa. Finalmente se distribuye y comercializa el material.

DIAGRAMA DE FLUJO PARA ELABORAR MATERIALES
DE ENSEÑANZA POR COMPUTADORA



Y DIVIDIRLOS EN EL NUMERO DE SESIONES QUE SE DISPONEN

SE RECOMIENDA USAR OPERADORES AVANZADOS

DISEÑO DIDACTICO

SE REFIERE AL USO DE LAS INTERACCIONES

LAS INTERACCIONES SE FORMULAN EN TRES ETAPAS

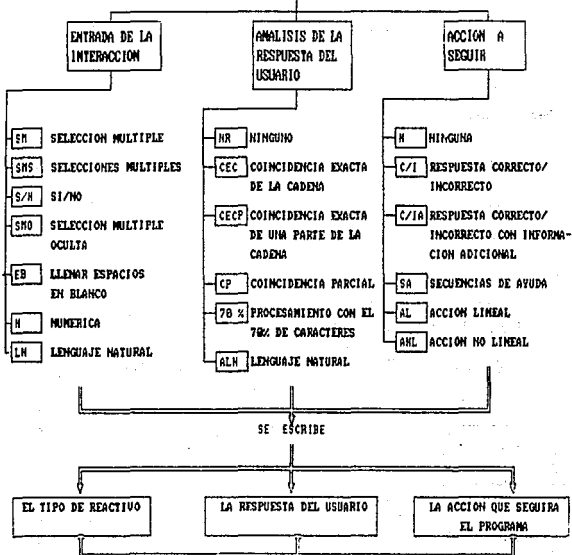
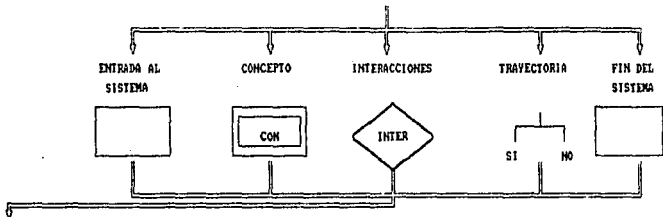
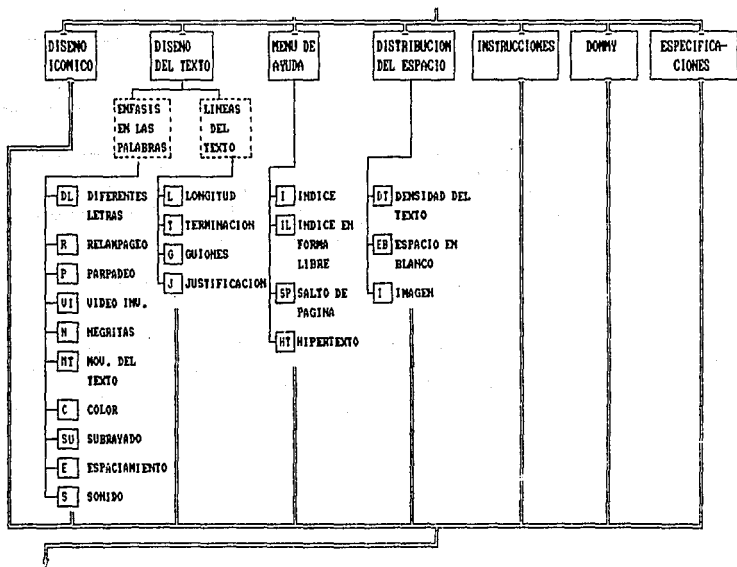


DIAGRAMA DE FLUJO → DEBE CONTENER



DISENO DE PANTALLAS → SE DEBEN ESPECIFICAR LOS SIGUIENTES ASPECTOS



PRODUCCION

REVISION EVALUATIVA

SE DEBE HACER EN DOS NIVELES:

REVISION GENERAL

EVALUACION FORMATIVA

FORMA

CONCEPTOS

INTERACCIONES

DISENO

SOFTWARE

PRECISION

ORDEN

SIMPLICIDAD

INTERPRETACION

EFFECTIVIDAD

ORDEN

LOGICA

DISTRIBUCION

COMERCIALIZACION

TABLA GENERAL DE ESPECIFICACIONES

| INFRAESTRUCTURA (CARACTERISTICAS DEL EQUIPO) | MODELO | CAPACIDAD DE MEMORIA RAM | MONITOR | DISCO DURO | REDES | TIPO DE DIRVE | IMPRESORA |
|--|-------------------|-----------------------------|---------|------------|----------------|---------------|-----------|
| | | | | | | | |
| RECURSOS | CAPITAL | | | PERSONAL | | | |
| | | | | | | | |
| FINALIDAD | MATERIAL DE APOYO | | EXAMEN | CURSO | BANCO DE DATOS | | |
| | | | | | | | |
| TIEMPO DE PRODUCCION | | | | | | | |
| OBJETIVO DEL PLAN DE ESTUDIOS | | | | | | | |
| OBJETIVO DEL AREA | | | | | | | |
| OBJETIVO DE LA MATERIA | | | | | | | |
| OBJETIVOS DE LA UNIDAD | | | | | | | |
| OBJETIVOS DEL MATERIAL DE ENSEÑANZA POR COMPUTADORA | | | | | | | |
| OBJETIVO GENERAL | | | | | | | |
| OBJETIVOS ESPECIFICOS | | | | | | | |

| OBJETIVO | No. DE PAF | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----------------|-----|---|-----|-----|---|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/N | SMO | EB | N | LH | HR | CEC | CE | CP | 70% | ALM | N | C/I | C/I | A | SA | AL |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | |
|-----------|----------|-----------------|-------------------|--------|-----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOMMY | ESPECIFICACIONES |
|--------------|----|---|----|---|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|----|-------|---|---------------|-------|------------------|
| ABRAS | | | | | | LINEAS | | | | | MENU | | | | DIS.z | | | | |
| N | HT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | DI | EB | I | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

CAPITULO TERCERO

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO

La elaboración de materiales de enseñanza por computadora es una nueva forma de educar que se encuentra en fase de experimentación por lo que encontrar formas y procedimientos para realizar este tipo de trabajos requiere de perfeccionamiento para obtener óptimos resultados. La serie APRENDAMOS COMPUTACION es uno de los primeros intentos que se realizan para producir material especialmente diseñado para estudiantes de ciencias de la comunicación.

APRENDAMOS COMPUTACION es producto de la inquietud por contar con materiales de enseñanza elaborados especialmente para los alumnos de la carrera de Periodismo y Comunicación Colectiva que se imparte en la E.N.E.P. "Acaillón" la cual se encuentra en un periodo de transición al tratar de renovar el plan de estudios. APRENDAMOS COMPUTACION es el desarrollo de la materia Taller de computación I incluida en el anteproyecto del plan de estudios de la carrera de Comunicación Social.

APRENDAMOS COMPUTACION está formado por un pequeño

manual de iniciación y cuatro tutoriales o programas guía que pretenden ser un primer acercamiento para aquellos usuarios que nunca se han enfrentado a una computadora. La serie fue diseñada para que los estudiantes conozcan los conceptos básicos del uso de las computadoras por medio de la interacción con los programas, es decir, sin la necesidad de un profesor que "los lleve de la mano" y les explique de la manera tradicional.(1)

Debemos aclarar que los tutoriales no pretenden ser un sustituto de las guías para el usuario que publican los fabricantes de los programas, simplemente de desea introducir a los estudiantes inexpertos en las bases elementales propias de la computación sin dar conceptos y/o tecnicismos complejos que en la mayoría de los casos entorpecen el aprendizaje. Los tutoriales se encuentran dirigidos a las personas que no pretenden ser expertos pero que desean facilitar sus actividades por medio del uso de los ordenadores.

Para dar sistematicidad al proceso de elaboración

(1) El actual plan de estudios de la carrera de Periodismo y Comunicación Colectiva que se imparte en la E.N.E.P. "Acatlán" contempla la materia de procesamiento de datos. En dicha asignatura se enseña a los alumnos el manejo de los computadores por medio de un gis y pizarrón. El acercamiento que tienen los usuarios con el equipo es poco si se le compara con el número de clases "teóricas" que sirven para enseñar una técnica.

del material, se diseñó la serie de tutoriales APRENDAMOS COMPUTACION de acuerdo con los pasos mencionados en el capítulo anterior por lo que es posible consultar la tabla general de especificaciones así como las cartas de planeación que se encuentran contenidas en este trabajo

El primero de los tutoriales, llamado HARDWARE, ayuda a identificar y conocer el funcionamiento de las partes que componen la computadora; el segundo, cuyo nombre es DOS, enseña los comandos más útiles del sistema operativo, el tercero, da las instrucciones para operar el software FLOW y el cuarto muestra las funciones más importantes del procesador de palabras WORDSTAR.

Los tres primeros tutoriales HARDWARE, DOS y FLOW fueron elaborados con el programa de gráficos flow. En cada uno de los archivos se manejan tres pantallas que en conjunto tratan de esclarecer un concepto o idea principal a la vez, en un orden que va de lo simple a lo complejo, de lo particular a lo general.

Después de explicar un concepto se coloca un reactivo o interacción para verificar el aprendizaje del usuario. Se siguen tres diferentes formas para intercalar las interacciones dentro del sistema. Se colocan los reactivos en la pantalla final de los

archivos, o bien se abren archivos especiales de evaluación en forma de cuestionario o bien se abren archivos de evaluación donde se puede cambiar la trayectoria del sistema. En los tres casos se siguen instrucciones especiales para aclarar dudas o corregir errores de interpretación (2).

Se debe contestar correctamente las evaluaciones para acceder al siguiente nivel de información.

Algunas de las pantallas cuentan con una imagen que sirve para apoyar el referente o bien para ejemplificar de manera más clara.

Los tutoriales HARDWARE, DOS Y FLOW cuentan con una estructura similar por las características propias del software que sirvió como base; sin embargo, el contenido de los mismos presenta diversidad, así como la manera de plantearlo.

El último tutorial, WS, fue elaborado con el procesador de palabras WordStar pero no se presenta en la forma tradicional de un texto. Las pantallas fueron diseñadas como recuadros de palabras cuyas zonas en blanco están punteadas para darle una presentación diferente. Cada uno de los archivos enseña la aplicación

(2) Si no se obtiene la respuesta correcta en las interacciones se regresa al contenido en forma de espiral o bucle hasta poder pasar al siguiente concepto.

de las funciones más importantes que se encuentran dentro de las ventanas (característico de la versión 5.0). Las interacciones se encuentran colocadas después de la explicación y/o ejemplificación de las funciones por lo que el usuario deberá ejecutar las interacciones antes de pasar al siguiente nivel. En este sentido, el alumno se "mueve" continuamente entre el archivo y las funciones del programa.

A continuación se procederá mostrar la tabla general de especificaciones de la serie APRENDAMOS COMPUTACION, el manual de introducción, las cartas de planeación de cada uno de los tutoriales y la versión impresa de los mismos. Cabe aclarar que los tutoriales no se pueden apreciar bien de forma impresa, pero por la forma en que se debía presentar la tesis se decidió mostrarlos así a los lectores, sin embargo se recomienda verlos en disquete para una mejor apreciación de su funcionamiento.

TABLA GENERAL DE ESPECIFICACIONES

| INFRAESTRUCTURA (CARACTERISTICAS DEL EQUIPO) | MODELO | CARGA DE MEMORIA RAM | MONITOR | DISCO DURO | REDES | TIPO DE BATERIA | IMPRESORA |
|---|-------------------|-------------------------|---------|------------|-------|--------------------|-------------------|
| | 286 | 640k | MONO | | | 5 1/4 | EPSON IM 700P. |
| RECURSOS | CAPITAL | | | PERSONAL | | | |
| | | | | | | | |
| FINALIDAD | MATERIAL DE APOYO | | EXAMEN | CURSO | | BANCO DE DATOS | |
| | | | | X | | | |
| TIEMPO DE PRODUCCION | TRES MESES | | | | | | |
| OBJETIVO DEL PLAN DE ESTUDIOS | | | | | | | |
| OBJETIVO DEL AREA | | | | | | | |
| OBJETIVO DE LA MATERIA | | | | | | | |
| OBJETIVO DE LA UNIDAD | | | | | | | |
| OBJETIVO DE LA SESION | | | | | | | |

OBJETIVOS DEL MATERIAL DE ENSEÑANZA POR COMPUTADORA

| | |
|-----------------------|---|
| OBJETIVO GENERAL | EL USUARIO APRENDERÁ POR SI MISMO LOS CONCEPTOS BASICOS NECESARIOS PARA OPERAR UNA COMPUTADORA USANDO LOS TUTORIALES DE APRENDIZAJE COMPUTACION . |
| OBJETIVOS ESPECIFICOS | <ul style="list-style-type: none"> -IDENTIFICAR LAS PARTES DE LA COMPUTADORA Y SUS ESPECIFICACIONES. -APLICAR LA SINTAXIS E IDENTIFICAR LAS ESPECIFICACIONES DE LOS COMANDOS MAS IMPORTANTES DEL SISTEMA OPERATIVO (MS-DOS VERSION 3.3) -MANEJAR EL PROGRAMA PLAN Y CONOCER SUS ESPECIFICACIONES -IDENTIFICAR Y APLICAR LAS FUNCIONES MAS IMPORTANTES DEL PROCESADOR DE PALABRAS WORDSTAR |

APRENDAMOS COMPUTACION



3.1.
MANUAL PARA EL EMPLEO
DE LOS TUTORIALES



APRENDAMOS COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
AFILIADOS A LA COMUNICACION



APRENDAMOS COMPUTACION

APRENDAMOS COMPUTACION es una serie de cuatro tutoriales o guías que te ayudarán a dar tus primeros pasos en el uso de las computadoras.

Cuando finalices tu instrucción, serás capaz de identificar las partes de la computadora, manejar los principales comandos del sistema operativo, manejar el graficador FLOW y el procesador de palabras WORDSTAR.

Este manual contiene las primeras indicaciones para cargar los programas en la computadora e iniciar tu aprendizaje. También sabrás las instrucciones generales que facilitan tu interacción con el sistema.

LETICIA MARTINEZ GIL

E.N.E.P. ACATLAN
PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**



APRENDAMOS COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
APLICADOS A LA COMUNICACION



COMO FUNCIONA "APRENDAMOS COMPUTACION"

APRENDAMOS COMPUTACION espera que el usuario sea capaz de aprender por sí mismo los conceptos esenciales y la forma de manejar programas que son útiles para los alumnos que estudian comunicación.

Por medio de preguntas y acciones, el usuario puede interactuar con el tutorial de tal manera que será capaz de aplicar las funciones y comandos de cada uno de los programas que se enseñan.

LETICIA MARTINEZ GIL

INEP ACATLÁN
PERIODISMO Y COMUNICACIÓN COLECTIVA



APRENDIZAJES COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
ADSCRIBIDOS A LA COMUNICACION



TUTORIALES HARDWARE, DOS Y FLOW

El tutorial **HARDWARE** enseña al usuario a identificar las partes de la computadora y explica, en términos generales, el funcionamiento de cada uno de los componentes.

PROCEDIMIENTO PARA CARGAR EL PROGRAMA

- 1.- Enciende la computadora.
- 2.- Inserta el disquete 1-2 del sistema operativo y presiona enter.
- 3.- Te pedirá que suministres la fecha.
Pulsa enter.
- 4.- Te pedirá que suministres la hora.
Pulsa enter.
- 5.- Llegarás a una pantalla similar a la siguiente:

A)



APAREJANDO COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
APLICADOS A LA COMUNICACION



6.-Escribe FLOW después del signo "mayor que" y pulsa enter.

```
A)FLOW
```

7.- Aparecerá en la pantalla el nombre del programa y lo relativo a derechos de autor. Pulsa una vez la barra espaciadora.

8.- Verás una pantalla similar a la siguiente:

| FLOW CHARTING II+ DRIVE A | |
|------------------------------|---------------------|
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHART |
| F7 CONFIGUE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |



APRENTIZAJOS COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
APLICADOS A LA COMUNICACION



9.- Pulsa **F3**, escribe BIENVENIDO y pulsa enter.

```
LOAD CHART  
HIT RETURN TO ACCEPT OR EDIT CHART NAME
```

```
BIENVENIDO
```

10.- Empieza a trabajar en el programa.

El tutorial DOS enseña al usuario los usos y especificaciones de los comandos más importantes del sistema operativo.

Para cargar el tutorial en la computadora sigue el mismo procedimiento marcado anteriormente para el tutorial HARDWARE.



APRENDIZAJES COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
APLICADOS A LA COMUNICACION



El tutorial FLOW permite que el usuario aprenda a crear gráficos con el programa flow.

Para cargar el tutorial sigue los mismos pasos señalados anteriormente.

TUTORIAL WS

El tutorial WS permite trabajar el procesador de palabras WordStar que funciona de manera similar a la máquina de escribir.

Para cargar WS sigue el procedimiento anterior hasta el paso 5

A)



APRENDAMOS COMPUTACION

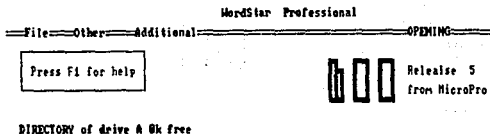
TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
APLICADOS A LA COMUNICACION



Después del signo "mayor que" escribe
WS, inserta el disquete que contiene el
programa y pulsa enter.

```
A>WS
```

Una vez que la computadora "carga" el
programa aparece en la pantalla el menú
principal.



LETICIA MARTINEZ GIL

E.N.E.P. ACATLAN
PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA

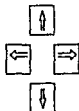



APRENDAMOS COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
APLICADOS A LA COMUNICACION



En el teclado encontrarás cuatro teclas
que orientan el cursor:



Pulsa una vez la tecla que va a la derecha
 y verás que se abre una ventana:

WordStar Professional

File Other Additional OPENING

| | |
|-----------------------------|---|
| Speed write (new file) | S |
| Open a document file | D |
| Open a nondocument file... | N |
| Print a file... | P |
| Merge print a file... | M |
| Change drive/directory... | L |
| Copy a file... | O |
| Paste a file... | P |
| Rename a file... | E |
| Protect/unprotect a file... | C |
| Exit WordStar | X |

Release 5
from MicroPro

Pulsa la tecla hasta colocar la zona
sombreada sobre **change drive/directory**
y presiona enter.

LETICIA MARTINEZ GIL

E.N.E.P. ACATLAN
PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA



APRENDAMOS COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
AFILIADOS A LA COMUNICACION



Aparecerá la siguiente pantalla:
WordStar Professional

```

      LOG
-----
Legal drives  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Drive/directory A: _____
Press F1 for help
  
```

Inserta el disquete que contiene el tutorial WS y presiona enter.

En la parte baja de la pantalla encontrarás el nuevo directorio.

WordStar Professional

File Other Additional OPENING

Press F1 for help

h 0 0 Release 5
from MicroPro

DIRECTORY of drive A 0k free

| | | | | | | | |
|-------------|-------|-------------|-------|----------|------|--------|------|
| BIENVENI.DO | 6.3.k | CARGA | 5.9k | DOCUMENT | 35k | EDIT | 17k |
| ESCRIBIR | 14k | EVALUACI.ON | .9k | FILE | 14k | GOTO | 20k |
| LAYOUT | 17k | STYLE | 5.5.k | OTHER | 9.3k | OTHER2 | 6.8k |
| PRINT | 3.1k | | | VENTANAS | 14k | WINDOW | 3.3k |
| WINDOW2 | 12k | | | | | | |

LETICIA MARTINEZ GIL

E.N.E.P. ACATLAN
PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA



APRENDAMOS COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
APLICADOS A LA COMUNICACION



Con las teclas del cursor dirige la zona
sombreada y colócala sobre **BIENVENI.DO**

WordStar Professional

File Other Additional OPENING

Press F1 for help



Release 5
from MicroPro

DIRECTORY of drive A & 8k free

| | | | | | | | |
|-------------|-------|-------------|-------|----------|------|--------|------|
| BIENVENI.DO | 6.3.k | CARGA | 5.9k | DOCUMENT | 35k | EDIT | 17k |
| ESCRIBIR | 14k | EVALUACI.ON | .9k | FILE | 14k | GOTO | 28k |
| LAYOUT | 17k | STYLE | 5.5.k | OTHER | 9.3k | OTHER2 | 6.8k |
| PRINT | 3.1k | | | VENTANAS | 14k | WINDOW | 3.3k |
| WINDOW2 | 12k | | | | | | |

Puedes empezar a trabajar con el tutorial.

LETICIA MARTINEZ GIL

E.N.E.P. ACATLAN
PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA



APRENDAMOS COMPUTACION

TUTORIALES DE PROGRAMAS DE COMPUTO
APLICADOS A LA COMUNICACION



ESPERAMOS QUE NO TENGAS PROBLEMAS.
SI NO PUEDES SOLUCIONAR ALGUN CONTRATIEMPO
CONSULTA A TU ASESOR.

BUENA SUERTE

88

LETICIA MARTINEZ GIL

E.N.E.P. ACATLAN
PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA

3.2. TUTORIAL HARDWARE

Una vez que el usuario consulta el manual del usuario proceda a iniciar su instrucción con el tutorial HARDWARE que se encarga de explicar el uso de las partes principales de la computadora y sus especificaciones.

HARDWARE está formado principalmente por cinco unidades temáticas que en realidad son los principales componentes de la computadora: uso de los ordenadores, monitor, unidad de procesamiento central (es de uso común llamar CPU al gabinete pero cuando esta definición no es exacta), teclado e impresora. Cada una de las unidades temáticas se subdivide en los contenidos que le son propios:

- La primera unidad explica el uso de las computadoras como un instrumento que facilite las actividades así como una primera aproximación de las partes que la componen.

- La segunda unidad indica las características del monitor: cursor, líneas, columnas, y la parcialidad de la imagen.

- La tercera unidad analiza las partes que

componen el gabinete (CPU): las unidades de disco y sus diferentes tipos, reset, turbo y las diferentes velocidades de procesamiento, memoria RAM y el almacenamiento temporal y permanente. En esta parte el usuario puede seguir una ruta opcional que le permitirá conocer sobre el concepto de bit en computación, las diferentes capacidades de almacenamiento, las diferencias entre los discos flexibles y los discos duros y las particularidades de los disquetes de 5 1/4" y 3 1/2".

- La cuarta unidad muestra el uso del teclado: enter, las teclas del cursor, las funciones, insert, delete, supr, control y alt y, por último, escape.

- La última unidad explica, de manera general, el uso de la impresora.

Si el usuario ya conoce alguna de las partes de la computadora y juzga que no es conveniente leer acerca de algo que ya sabe, en las pantallas tres y cuatro encuentra las instrucciones para cambiar de trayectoria y acceder a la unidad temática que vaya de acuerdo a sus intereses.

HARDWARE cuenta con 15 evaluaciones parciales y dos generales. Las evaluaciones parciales van desde las menos interactivas como pueden ser las de opción múltiple hasta las más interactivas como las de























lenguaje natural. La primera de las evaluaciones generales se encuentra a la mitad del programa y la mayoría de los reactivos son del tipo sí/no, selección múltiple o llenar espacio en blanco. La segunda evaluación es de lenguaje natural. Los ejemplos de los reactivos se refieren a conceptos manejados en comunicación.

El tutorial cuenta con un total de 66 pantallas, de las cuales 21 corresponden a evaluaciones colocadas estratégicamente y el resto corresponde al desarrollo del contenido.

A continuación se muestra la carta de planeación del tutorial HARDWARE y posteriormente se puede consultar la versión impresa.


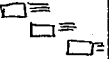

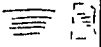

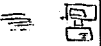

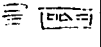














| OBJETIVO | No. DE PÁG. | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------|---|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----------|----|-----|-----------------|---|-----|----------|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/N | S/M | EB | H | LN | NR | CEC | CE CP | CP | 78% | ALN | H | C/I | C/I A | SA | AL |
| OBJETIVO: EL USUARIO IDENTIFICARA LAS PARTES DE LA COMPUTADORA Y SUS ESPECIFICACIONES POR MEDIO DEL TUTORIAL HARDWARE. | 1 | BIDWENIDA AL USUARIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2 | SEMIAMIENTO DE LAS 4 UNIDADES DEL PROGRAMA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 3 | JUSTIFICACION DEL CAMBIO DE TRAYECTORIA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 4 | INSTRUC. PARA CAMBIAR DE TRAYECTORIA 1-2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | INSTRUC. PARA CAMBIAR DE TRAYECTORIA 3-4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 6 | CONCEPTO DE COMPUTADORA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 7 | COMPONENTES DE LA COMPUTADORA: TECLADO, CPU, MONITOR E IMPRESOR | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 8 | UTILIDAD DE LOS PROGRAMAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 9 | EVALUACION (INSTRUCCIONES) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | EVALUACION (ESPACIO PARA RESPONDER) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 11 | USO DEL MONITOR | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | |
|--|----------|-----------------|-------------------|-------------------------------------|-----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | |
| | | | | | BL | R | D | VI |
| | | | ENTRADA | COMPUTADORA | X | | | |
| | | | CON 1 | RED DE LAS PARTES DE LA COMPUTADORA | X | | | |
| | | | CAMBIO | | X | | | |
| | | | 1-2 | | X | | | |
| | | | 3-4 | | X | | | |
| | | | CON 2 | TRES DISQUETES DE 5 1/4 | X | | | |
| | | | CON 3 | COMPUTADORA | X | | | |
| | | | CON 4 | | X | | | |
| ESCRIBE EN LA PUNTA LLA INFERIOR LOS POSIIBLES USOS QUE PUEDES DAR A LA COM PUTADORA EN TU CAJ ERRERA. F3 PARA ESC. | | | INTER | | X | | | |
| | | | INTER | | X | | | |
| | | | CON 5 | MONITOR | X | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOMINIO | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|------|---|----|----|-------|---------------|---------|------------------|---|--------------------------------|
| ABRAS | | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.º | | | | | |
| N | MT | C | SU | E | S | L | I | G | J | I | IL | SP | HT | | | | DT | EB |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 50 | 20 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR  | ENTRADA AL SISTEMA |
| X | | X | | | | X | | | | | | | | 10 | 40 | 50 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR  | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA F10, DESPUES F3 TECLAS OPCION Y PULSA   | CAMBIO OPCIONAL DE TRAYECTORIA |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR  | |
| X | | X | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA F10, DESPUES F3 TECLAS COMPUTADORA Y PULSA   | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 20 | 20 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR  | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR  | |
| X | | X | | | | X | | | | | | | | 80 | 20 | | PULSA F10, DESPUES F3 TECLAS REVALUA Y PULSA   | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 80 | 20 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR  | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 10 | 50 | | PULSA F10, DESPUES F3 TECLAS MONITOR Y PULSA   | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 20 | 60 | 20 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR  | |

| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----|----------------------|-----|----|----|----|-----|-----------------|---|-----|---|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/M | SNO | EB | M | LN | NR | CEC | CE | CF | CP | 70% | ALM | M | C/I | A | SA | AL |
| 12 | CARACTERISTICAS DEL PROCESAMIENTO PARCIAL DE LA IMAGEN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | | X | | | | X | |
| 14 | UNIDAD DE PROCESAMIENTO CENTRAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | COMPONENTES DE PROCESAMIENTO CENTRAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | | X | | | | X | |
| 17 | CONCEPTO DE UNIDAD DE DISCO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | NOMBRES DE LAS UNIDADES DE DISCO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | TIPOS DE UNIDADES DE DISCO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | DIFERENCIAS ENTRE DISCOS FLEXIBLES Y DISCOS RIGIDOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | | X | | | | X | |
| 22 | CONCEPTO DE BIT EN COMPUTACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|--|-----------------------------|--|-------------------|----------------------------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | DL | R | D | UI | |
| | | | CON 6 | TRES RECUADROS EN DIAGONAL | | | | | |
| EL ESPACIO EN EL MONITOR SE DIVIDE EN COLUMNAS Y... A DIAGONALES B CUADROS C LINEAS | RESPUESTA CORRECTA C | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 7 | COMPUTADORA | X | | | | |
| | | | CON 8 | GABINETE | X | | | | |
| DE A QUE NUMERO CORRESPONDEN LAS UNIDADES DE DISCO (VER DIAGRAMA) | RESPUESTA CORRECTA 2 | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | GABINETE | X | | | | |
| | | | CON 9 | COMPUTADORA | X | | | | |
| | | | CON 10 | GABINETE | X | | | | |
| | | | ADIC 1 | | X | | | | |
| | | | ADIC 2 | | X | | | | |
| ¿ QUE DISCOS TIENEN MAS CAPACIDAD () DUCOS () FLEXIBLES | RESPUESTA CORRECTA DUCOS | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |
| | | | ADIC 3 | | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | BOMBY | ESPECIFICACIONES | | | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|----|---------------|-------|------------------|--------|---|---|--------------------------------------|
| ABRAS | | | | | LINDAS | | | | | MENU | | | | | | | DIS. x | | | |
| N | HT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | | | | DT | EX | I | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 60 | | 40 | PULSA 150 VECES DESPUES 75 TECLAS CPU Y PULSA  |  | |
| X | | | X | | | | X | | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 150 VECES DESPUES 75 TECLAS UNIDADES Y PULSA  |  | |
| X | | | X | | | | X | | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 150 VECES DESPUES 75 TECLAS TIPOS Y PULSA  |  | CAMBIO OPCIONAL DE INAVECTORIA |
| (| | | X | | | X | | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA 150 VECES DESPUES 75 TECLAS BITS Y PULSA  |  | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | | 60 | 20 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
















| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|---|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----------------|-----|---|-----|-----|---|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/M | SMO | EB | H | LH | NR | CEC | CE | CP | 70% | ALH | H | C/I | C/I | A | SA | AL |
| 23 | EVALUACION | | | | | | | l | | | | | | | γ | | | | | | γ |
| 24 | DISQUETE DE 5 1/4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 25 | DISQUETE DE 3 1/2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 26 | EVALUACION | | | χ | | | | | | | λ | | | | | γ | | | | | γ |
| 27 | EXPLICACION DEL USO DE RESET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 28 | USO DE RESET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 29 | EVALUACION | χ | | | | | | | | | γ | | | | | γ | | | | | γ |
| 30 | EXPLICACION DEL USO DE TURBO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 31 | DIFERENTES VELOCIDADES DE PROCESAMIENTO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 32 | CONCEPTO DE MEMORIA RAM | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 33 | DIFERENCIA EN EL USO DE MEMORIA DE ALMACENAMIENTO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|---|--------------------------|--|-------------------|---|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI | |
| EXPLICA QUE ES UN BIT Y DA UN CASO CON EL QUE LO EJEMPLIFIQUES | | | | | | | | | |
| | | | | DISQUETE DE 5 1/4 | ✓ | | | | |
| | | | | DISQUETE DE 3 1/2 | ✓ | | | | |
| ¿ QUE DISQUETES TIENEN MAYOR CAPACIDAD DE ALMACENAMIENTO DE INT. { } 3 1/2 5 1/4 | RESPUESTA CORRECTA 3 1/2 | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | | | ✓ | | | | |
| | | | | TURBO Y RESET EN AMPLIFICACION GABINETE | ✓ | | | | |
| | | | | | ✓ | | | | |
| DEBES REINICIAR TU MAQUINA CUANDO A YA TE CANSASTE O SE VA LA LUCE O SE CONFUNDE Y YA NO TE OBEDECE | RESPUESTA CORRECTA c | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | | | ✓ | | | | |
| | | | | TURBO EN AMPLIFICACION GABINETE | ✓ | | | | |
| | | | | | ✓ | | | | |
| | | | | | ✓ | | | | |
| | | | | COMPUTADORA Y DISQUETE | ✓ | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWNY | ESPECIFICACIONES | | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|----|-------|---------------|-------|--|----|---|---|
| ABRAS | | | | | LINEAS | | | | | MEMU | | | | DIS.% | | | | | | |
| M | MT | C | SU | E | S | L | Y | G | J | I | IL | SP | HT | DT | | | | EB | I | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 10 | 90 | | PULSA FIB. DES- PUES F3 TECLIA DISQUETE Y PULSA → | | | |
| X | | | X | | | | X | | | | | | | 40 | 20 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 40 | 20 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA FIB. DES- PUES F3 TECLIA RESET Y PULSA → | | | CONVERGENCIA ENTRE PROYECTO- RIS DE TIPO Y TANQUEO Y BASE |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 30 | 20 | 50 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA FIB. DES- PUES F3 TECLIA TURBO Y PULSA → | | | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 30 | 20 | 50 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA FIB. DES- PUES F3 TECLIA MEMORIA Y PULSA → | | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 60 | 20 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | | |





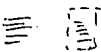






| OBJETIVO | No. DE PPM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|------------------------------------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/H | SNO | ED | H | LM | NR | CEC | CE | CP | 70% | ALM | H | C/I | C/I | SA | AL |
| | 34 | EVALUACION | | X | | | | | X | | | | | | X | | | | X | |
| | 35 | ENTRADA DE LA EVALUACION | | | | | | X | | | | | | | | | | | | |
| | 36 | ESPACIO PARA RESPONDER | | | | | | | | | | | | X | | | | | | |
| | 37 | ESPACIO PARA RESPONDER | | | | | | | | | | | | | | | | | X | |
| | 38 | TECLADO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 39 | PARTES PRINCIPALES DEL TECLADO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 40 | INTRODUCCION AL USO DEL TECLADO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 41 | UBICACION DE ENTER EN EL DIAGRAMA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 42 | ESPECIFICACIONES DEL USO DE ENTER | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 43 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | X | | | | X | |
| | 44 | UBICACION DE LAS TECLAS DEL CURSOR | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | | |
|--|------------------------------|--|-------------------|---------|-----|---|---|----|--|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI | | |
| AL APAGAR TU COMPUTADORA LA INFORMACION CARGADA EN LA MEMORIA RAM SE PERDERA VERDADERO FALSO | RESPUESTA CORRECTA VERDADERO | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | | | | | | | | |
| EXPLICA PARA QUE SIRVE CADA UNA DE LAS PARTES DE LA COMPUTADORA QUE APARECEN EN LA SIGUIENTE LISTA | | | BIENVENIDO | | | | | | | |
| CPU DISQUETES MONITOR TUESTO RESET BITS | | | | | | | | | | |
| MEMORIA RAM UNIDAD DE DISCO | | SI NO RECUERDAS LOS USOS RECORRE AL ARCHIVO BIENVENIDO | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | TECLADO | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | TECLADO | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| IDENTIFICA LA TECLA QUE CORRESPONDE A INTER | RESPUESTA CORRECTA c | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | | | | | | | | |
| | | | | TECLADO | | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOMMY | ESPECIFICACIONES | | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|--------|----|---------------|-------|------------------|---|---|---|
| ABRAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS. x | | | | | | | |
| N | NT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | | | | DT | EB | I |
| χ | | | | | | χ | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLAO 2EVUALUA Y PULSA →  |  | |
| χ | | | X | | | | X | | | | | | | 50 | 50 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| χ | | | | | | | χ | | | | | | | 10 | 90 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| χ | | | | | | | X | | | | | | | 20 | 80 | | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLAO TECLADO Y PULSA →  |  | |
| χ | | | χ | | | | χ | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| χ | | | | | | X | | | | | | | | 20 | 10 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| χ | | | | | | χ | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLAO ENTER Y PULSA →  |  | |
| χ | | | X | | | χ | | | | | | | | 20 | 10 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| χ | | | | | | | X | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| χ | | | | | | | X | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLAO CURSOR Y PULSA →  |  | |
| X | | | χ | | | | X | | | | | | | 20 | 10 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |

| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|--|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|----|----|----|----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/N | S/M | ED | H | LM | HR | CE | CF | CP | TR | ALN | H | C/I | C/A | SA | AL |
| | 45 | EXPLICACION DEL USO DE LAS TECLAS DEL CURSOR | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 46 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | | X | | | X |
| | 47 | UBICACION DE LAS FUNCIONES EN LA GRAFICA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 48 | EXPLICACION DEL USO DE LAS FUNCIONES | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 49 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | | X | | | X |
| | 50 | UBICACION DE INSERT EN LA GRAFICA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 51 | EXPLICACION DEL USO DE INSERT | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 52 | EXPLICACION DEL USO DE INSERT | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 53 | UBICACION DE DELETE EN LA GRAFICA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 54 | EXPLICACION DEL USO DE DELETE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 55 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | | X | | | X |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|---|-------------------------|---|-------------------|---------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | DL | R | D | UI | |
| | | | CON 23 | | | | | | |
| LAS TECLAS DEL CURSOR SIRVEN PARA A BORRAR B DIRIGIR C ESCRIBIR | RESPUESTA CORRECTA B | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | | | | | |
| | | | CON 24 | TECLADO | | | | | |
| | | | CON 25 | | X | | | | |
| LAS FUNCIONES SIRVEN PARA A BORRAR LAS INS. COMUNES B INSERTAR INS. C ORDENAR INS. CON | RESPUESTA CORRECTA B | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 26 | TECLADO | | X | | | |
| | | | CON 27 | | | X | | | |
| | | | CON 28 | | | X | | | |
| | | | CON 29 | TECLADO | | X | | | |
| | | | CON 30 | | | X | | | |
| DELETE SIRVE PARA A SUBRAYAR B INSERTAR C BORRAR | RESPUESTA CORRECTA C | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |
| | | | STV | | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWNY | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|----|--------|---------------|-------|---|---|---|
| ABRAS | | | | | LINEAS | | | | | MENU | | | | DIS. % | | | | | |
| N | MT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | DT | | | | EB | I |
| ✓ | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| ✓ | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA FIG. DES- PUES P3 TECLER FUNCIONES Y PULSA → |  | |
| ✓ | | X | | | | X | | | | | | | | 10 | 20 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| ✓ | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| ✓ | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA FIG. DES- PUES P3 TECLER INSERT Y PULSA → |  | |
| ✓ | | X | | | | X | | | | | | | | 10 | 20 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| ✓ | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| ✓ | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA FIG. DES- PUES P3 TECLER DELETE Y PULSA → |  | |
| ✓ | | X | | | | X | | | | | | | | 10 | 20 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| ✓ | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| ✓ | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA FIG. DES- PUES P3 TECLER SUPR Y PULSA → |  | |

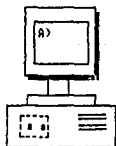
| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|---|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/H | S/M | EB | H | LM | NR | CEC | CE | CP | 702 | ALH | H | C/I | C/I | A | SA | AL |
| 56 | UBICACION DE SUPR EN LA GRAFICA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 57 | EXPLICACION DEL USO DE SUPR | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 58 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | | | X |
| 59 | UBICACION DE CONTROL Y ALT EN LA GRAFICA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 60 | EXPLICACION DEL USO DE CONTROL Y ALT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 61 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | | | X |
| 62 | UBICACION DE ESC EN LA GRAFICA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 63 | EXPLICACION DEL USO DE ESC | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 64 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | | | X |
| 65 | EVALUACION FINAL | | | | | | | | X | X | | | | | X | | | | | | |
| 66 | ESPACIO PARA RESPONDER | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|---|-------------------------|---|-------------------|---------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI | |
| | | | CON 31 | TECLADO | X | | | | |
| | | | CON 32 | | X | | | | |
| SUPR SIRVE PARA A VERIFICAR B CAMBIAR C Borrar | RESPUESTA CORRECTA C | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 33 | TECLADO | X | | | | |
| | | | CON 34 | | X | | | | |
| CONTROL Y ALT SIR VEN PARA A ALTERAR EL SDO, B CAMBIAR DE ARCHIVO EN TODOS LOS PANT C PARA SALIR | RESPUESTA CORRECTA A | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 35 | TECLADO | X | | | | |
| | | | CON 36 | | X | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| REC SIRVE PARA A SUBRAYAR B INSERTAR C SALIR | RESPUESTA CORRECTA C | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |
| ELABORA UNA LISTA DE LAS PARTES DE LA COMPUTADORA Y EXPLICA SU FUNCIONAMIENTO | | | SALIDA | | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWNY | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|-------|----|----|---------------|-------|---|----|-------------------------|
| ABRMS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | | |
| M | MT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | EL | SP | NT | DT | | | | EN | I |
| | | | X | | | X | | | | | | | | 10 | 20 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA 10 VECES PARA ESCAPAR Y PULSA ↓ | | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 10 | 20 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA 10 VECES PARA ESCAPAR Y PULSA ↓ | | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 10 | 20 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA 10 VECES PARA ESCAPAR Y PULSA ↓ | | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 10 | 20 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 10 | 20 | | PULSA 3 VECES Y DESPUES ↓ | | SALIDA DEL SYSTEM |

**VERSION
IMPRESA DEL
TUTORIAL
HARDWARE**

BIENVENIDO



Bienvenido al programa que te mostrara el uso de las partes mas importantes de la computadora.

(LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR SE ENCUENTRAN EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA)

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EL PROGRAMA SE DIVIDE EN CUATRO UNIDADES

QUE SON LOS COMPONENTES PRINCIPALES DE LA COMPUTADORA:

COMPUTADORA



EXISTE UN ARCHIVO LLAMADO INDICE DONDE ENCONTRARAS LAS REFERENCIAS DEL CONTENIDO.

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

TAL VEZ YA CONOCES ALGUNAS DE LAS PARTES DE LA COMPUTADORA, SU USO Y ESPECIFICACIONES. SI TE ENCUENTRAS EN ESTA SITUACION SIGUE LAS INSTRUCCIONES

PULSA , DESPUES TECLER OPCION Y PRESIONA

SI NO SABES NADA DE COMPUTACION Y DESEAS CONOCER DESDE LAS PARTES ELEMENTALES HAZ LO SIGUIENTE:

PULSA , DESPUES TECLER COMPUTADORA Y PRESIONA

OPCION 1

SI CONOCES LAS ESPECIFICACIONES DEL USO DEL MONITOR PUEDES SALTARTE ESA PARTE Y PASA AL ARCHIVO LLAMADO CPU

SI YA SABES LO RELACIONADO CON LOS COMPONENTES DE LA UNIDAD DE PROCESAMIENTO CENTRAL PASA AL ARCHIVO LLAMADO

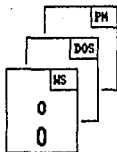
TECLADO

PARA CAMBIAR DE ARCHIVO PULSA , DESPUES , ESCRIBE EL NOMBRE DE LA TRAYECTORIA DESEADA Y PULSA ENTER

COMPUTADORA

LA COMPUTADORA ES UN APARATO QUE SIRVE PARA PROCESAR Y GUARDAR UNA GRAN CANTIDAD DE INFORMACION EN UN ESPACIO MUY PEQUEÑO.

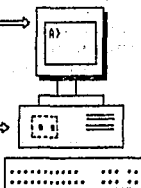
POR EJEMPLO, A CADA UNO DE LOS DISQUETES LES CABE CASI 100 CUARTILLAS DE INFORMACION A LA QUE Y PUEDES ACCEDER MUCHO MAS FACIL Y RAPIDO QUE EN LA FORMA IMPRESA.



PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...


LA COMPUTADORA SE COMPONE PRINCIPALMENTE DE CUATRO PARTES:

- 1.- LA PANTALLA
- 2.- LA UNIDAD DE PROCESAMIENTO CENTRAL O CPU
- 3.- EL TECLADO
- 4.- LA IMPRESORA (NO ILUSTRADA)




PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

LAS COMPUTADORAS POR SI SOLAS NO SON MUY UTILES PARA LA GENTE
COMUN, SIN EMBARGO, EXISTEN PROGRAMAS SIRVEN
PARA QUE LA MAQUINA HAGA DIFERENTES COSAS (PROCESAR PALABRAS,
ELABORAR HOJAS DE CALCULO, GRAFICAS, DIBUJOS, ETC).
CON EL TIEMPO TE FAMILIARIZARAS CON EL USO DE LOS PORGRAMAS
Y PODRAS APLICARLOS EN TUS ACTIVIDADES.

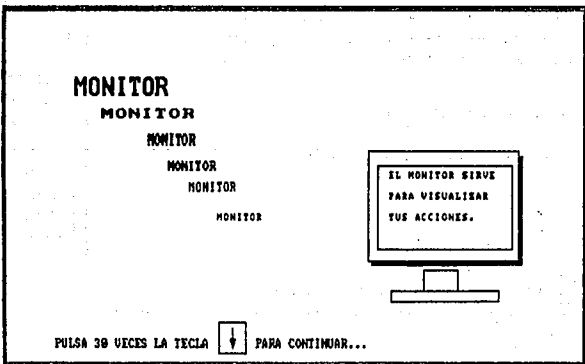
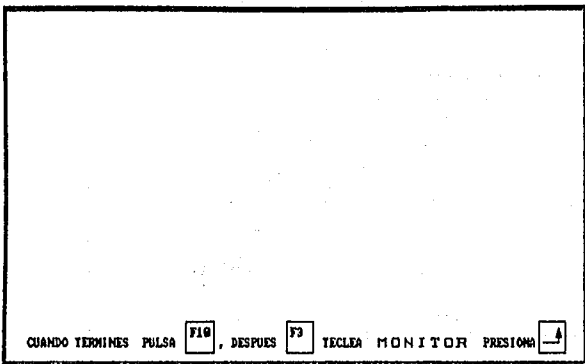
PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLEA 1 EVALUA PRESIONA 

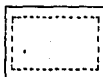
1 EVALUA

ESCRIBE EN LA PANTALLA INFERIOR LOS
POSIBLES USOS QUE PUEDES DAR A LA
COMPUTADORA EN TU CARRERA.

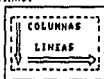
PULSA **F3** PARA ESCRIBIR Y
CADA VEZ QUE QUIERAS CAMBIAR DE LINEA
PRESIONA ENTER 

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...





EL PUNTO QUE PARPADEA EN LA PANTALLA SE LLAMA CURSOR. MUESTRA EL SITIO DONDE TE ENCUENTRAS.



LA PANTALLA SE DIVIDE EN LINEAS Y COLUMNAS. CASI SIEMPRE EL CURSOR SE MUEVE VERTICAL Y HORIZONTALMENTE.

LA PANTALLA SOLO TE MUESTRA UNA PARTE DEL ARCHIVO.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA  Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA 

1.- EL ESPACIO EN EL MONITOR SE DIVIDE EN COLUMNAS Y

A () DIAGONALES B () CUADRADOS C () LINEAS

PULSA , DESPUES  TECLAS CPU Y PRESIONA 

RESPUESTAS.

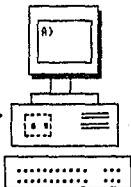
- 1.- C
SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR .
SI TU RESPUESTA ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

CPU

CPU QUIERE DECIR UNIDAD DE PROCESAMIENTO CENTRAL.
ES LA PARTE MAS IMPORTANTE DE TU COMPUTADORA
PORQUE EN EL SE PROCESA TODA LA INFORMACION.

ES DE USO COMUN LLAMAR CPU AL GABINETE
PERO REALMENTE EL CPU SE ENCUENTRA EN EL
INTERIOR DEL GABINETE.

EN ESTE TUTORIAL LO DENOMINAREMOS
DE LA MISMA MANERA: CPU



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EL CPU CUENTA CON DIFERENTES PARTES QUE DEBES CONOCER:

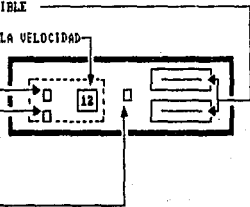
1.- UNA O DOS UNIDADES DE DISCO FLEXIBLE

2.- UNA PEQUEÑA PANTALLA QUE INDICA LA VELOCIDAD

3.- UN BOTON QUE SIRVE PARA CAMBIAR
LA VELOCIDAD (TURBO)

4.- UN BOTON QUE SIRVE PARA
REINICIALIZAR LA MAQUINA

5.- EL SWITCH DE ENCENDIDO QUE
PUEDE VARIAR DE LUGAR



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA **F3** Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA

1.- DI QUE NUMERO CORRESPONDE A LAS UNIDADES DE DISCO ()



PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLAS UNIDADES Y PRESIONA **↵**

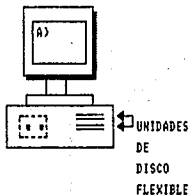
RESPUESTAS.

1.- 2

SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR.

SI ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

UNIDADES DE DISCO



LAS UNIDADES DE DISCO SON LOS DISPOSITIVOS CON LOS QUE TU COMPUTADORA "LEE" LA INFORMACION.

PULSA 30 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...


A LAS UNIDADES DE DISCO GENERALMENTE SE LES HONBRA POR UNA LETRA SEGUIDA DE DOS PUNTOS A: O BIEN POR UN SIGNO "MAYOR QUE" >

SI SE TIENE UN ORDENADOR CON DOS UNIDADES DE DISCO, UNA DE ELLAS DE SE LLAMARA A: Y LA OTRA B:

EN CASO DE TENER UN DISCO DURO, ESA UNIDAD SE LLAMARA C:



NOTA. SI DESEAS CONOCER INFORMACION SOBRE LA CAPACIDAD DE LAS UNIDADES DE DISCO, DISQUETES Y MEMORIA CONSULTA EL ARCHIVO TIPOS

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA  Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA 

- | | |
|--|---|
| 1.- EL PUNTO QUE PARPADEA EN LA PANTALLA SE LLAMA: | A () LA COMPUTADORA. |
| 2.- EL CPU ES: | B () "LEEN" LA INFORMACION. |
| 3.- SIRVE PARA PROCESAR Y GUARDAR INFORMACION EN UN PEQUEÑO ESPACIO. | C () CURSOR. |
| 4.- LAS UNIDADES DE DISCO: | D () LA UNIDAD DE PROCESAMIENTO CENTRAL. |
| | E () LOS PROGRAMAS. |

PULSA , DESPUES  TECLAS RESET PRESIONA 

RESPUESTAS.

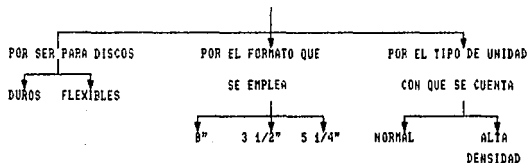
- 1.- C
- 2.- D
- 3.- A
- 4.- B

SI TIENES TRES RESPUESTAS INCORRECTAS USTED A EMPENAR EN BIENVENIDO.

SI NO ES ASI SIGUE CON LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

TIPOS DE UNIDADES DE DISCO

LAS UNIDADES DE DISCO SE SUBDIVIDEN DE TRES FORMAS:



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

DIFERENCIA ENTRE DISCOS DUROS Y FLEXIBLES

DISCO FLEXIBLE

NO FORMAN PARTE DEL CPU, PERO SE INTRODUCEN EN LAS UNIDADES DE DISCO

CUENTAN CON UNA CAPACIDAD DE ALMACENAMIENTO MENOR A 1.4 MEGABYTE

SE IDENTIFICAN EN PANTALLA POR LAS LETRAS A) O B)

DISCO DURO

SE INSTALA EN EL INTERIOR DEL CPU

CUENTAN CON UNA CAPACIDAD DE MEMORIA QUE VA DE 30 KILOBYTES HASTA 2.4 GIGABYTES

SE IDENTIFICAN EN PANTALLA POR LAS LETRAS C) O D)

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA **F3** Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA →

1.- QUE DISCOS TIENEN MAS CAPACIDAD:

() DUROS

() FLEXIBLES

PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLEAS B I T S Y PRESIONAS 

RESPUESTAS.

1.- DUROS


SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR.

SI ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

BITS

LAS UNIDADES DE ALMACENAMIENTO DE INFORMACION SE LLAMAN
BITS.

LAS COMPUTADORAS TRABAJAN CON UN SISTEMA LLAMADO BINARIO POR MEDIO DEL CUAL SE PUEDE MANIFESTAR PRESENCIA O AUSENCIA DE INFORMACION. IMAGINATE LAS CELDAS DE UN PAÑAL Y PIENSA QUE CADA CELDA ES UN BIT. ALGUNAS DE LAS CELDAS SE ENCUENTRAN LLENAS MIENTRAS QUE OTRAS ESTAN VACIAS; EL SISTEMA BINARIO TRABAJA DE LA MISMA FORMA.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EN LA MAQUINA DE ESCRIBIR CUENTAS LA CANTIDAD DE INFORMACION POR EL NUMERO DE GOLPES. EN LA COMPUTADORA UN GOLPE EQUIVALE A UN BYTE QUE SE ENCUENTRA FORMADO POR OCHO BITS.

UN KILOBYTE ESTA FORMADO POR 1000 BYTES QUE A LA VEZ EQUIVALE A 8000 BITS.

UN MEGABYTE CONTIENE 1 000 000 DE BYTES QUE A LA VEZ EQUIVALEN A 8 000 000 DE BITS.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PULSA F3 PARA ESCRIBIR Y RESPONDE A LA SIGUIENTE PREGUNTA.

1.- QUE ES UN BIT Y EXPLICA UN CASO CON EL QUE LO PUEDAS EJEMPLIFICAR.

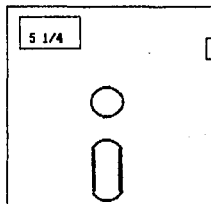
PULSA  , DESPUES  TECLAS DISQUETE Y PRESIONA 

DISQUETES

LOS DISQUETES SON RECEPTACULOS QUE SIRVEN PARA ALMACENAR INFORMACION.

SE PRESENTAN EN VARIOS TAMAÑOS Y CAPACIDADES, POR EJEMPLO UN DISCO DE 5 1/4

TIENE UNA CAPACIDAD QUE VA DESDE 360 KBYTES HASTA 1.2 MBYTE.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

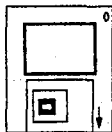
EL DISQUETE DE 3 1/2 REPRESENTA OTRO TAMAÑO BASTANTE USUAL.

ESTE TIPO DE DISQUETE ALCANZA UNA CAPACIDAD QUE VA DESDE 720 KBYTES HASTA 1.44 MBYTE.

ALGUNAS VECES EL ORDENADOR TIENE INSTALADO EN SU INTERIOR UNA UNIDAD DE DISCO DURO QUE PERMITE GUARDAR MAS INFORMACION QUE LOS DISQUETES.

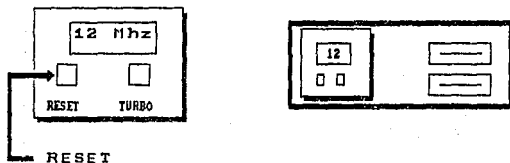
PARA MANEJAR DISCO DURO DEBES SABER MAS DE COMPUTACION.


PULSA  , DESPUES  TECLAS RESET Y PRESIONAS 



RESET

RESET SIRVE PARA REINICIAR LA COMPUTADORA.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

CUANDO DEBES REINICIAR

MUCHAS VECES NO SABEMOS OPERAR LOS PROGRAMAS Y DAMOS INSTRUCCIONES ERRONEAS A LA MAQUINA, EN ESTAS CIRCUNSTANCIAS, LA COMPUTADORA SE CONFUNDE Y NO OBEDECE TUS ORDENES, A ESO SE LE LLAMA BLOQUEO.

PARA NO APAGAR EL MONITOR Y EL ORDENADOR Y EVITAR LA EXPOSICION A UNA DESCARGA ELECTRICA, UTILIZAS RESET Y LA MAQUINA REGRESA AL SISTEMA BIOS. VUELVE A CARGAR TU SISTEMA OPERATIVO Y CONTINUA CON TU TRABAJO.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA **F7** Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA

1.- DEBES REINICIAR TU MAQUINA CUANDO:

- A () VA TE CANSASTE B () CUANDO SE VAYA LA LUZ C () CUANDO SE CONFUNDA Y VA NO OBEDEZCA

PULSA **F10**, DESPUES **F7** TECLAS TURBO Y PRESIONA **→**

RESPUESTAS.

1.- C

SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

TURBO

EL TURBO SIRVE PARA AUMENTAR LA VELOCIDAD CON QUE LA MAQUINA "LEE" Y PROCESA LA INFORMACION DE LOS PROGRAMAS Y ARCHIVOS. LA VELOCIDAD DE LA MAQUINA SE MIDE EN MEGAHERTZ Y TU COMPUTADORA TIENE UNA PANTALLA PARA INDICARTE LA RAPIDEZ CON QUE ESTA TRABAJANDO.



PARA ACTIVAR EL TURBO, PRESIONA EL BOTON EN TU ORDENADOR.

PULSA 30 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

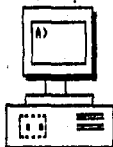
LA RAPIDEZ CON QUE OPERA UNA
COMPUTADORA DEPENDE DEL MODELO.
EXISTEN EN EL MERCADO ORDENADORES
QUE TRABAJAN CON 6, 12 O HASTA 33 Mhz.

PULSA F10, DESPUES F2 TECLA MEMORIA Y PRECIONA

MEMORIA

TODAS LAS COMPUTADORAS TIENEN
MEMORIA PARA ALMACENAR PROGRAMAS E
INFORMACION.
A LA MEMORIA QUE SE UTILIZA PARA CARGAR
Y EJECUTARLOS PROGRAMAS SE LE LLAMA
MEMORIA DE ACCESO ALEATORIO (ram).
DEBE PENSARSE EN LA MEMORIA RAM COMO
LA ZONA DE TRABAJO DE LA COMPUTADORA,
POR LO QUE ENTRE MAS COMPLICADO SEA EL
TRABAJO, MAYOR CAPACIDAD DE MEMORIA
SE NECESITARA.

PULSA 30 VECES LA TECLA PARA CONTINUAR...



ES IMPORTANTE ENTENDER LA DIFERENCIA QUE EXISTE ENTRE EL DISQUETE Y LA MEMORIA RAM. LA MEMORIA RAM SE UTILIZA PARA UN ALMACENAMIENTO TEMPORAL, O SEA QUE CUANDO APAGAS LA MAQUINA PIERDES LOS DATOS ALMACENADOS (A MENOS QUE SEPAS MAS DE COMPUTACION).

LOS DISQUETES TE DAN LA POSIBILIDAD DE GUARDAR TU INFORMACION POR MUCHO TIEMPO Y PUEDES ACCEDER A ELLA CUANDO QUIERAS. PARA UTILIZARLOS CON ESTE FIN, DEBERAS SALVAR LA INFORMACION. CADA PROGRAMA TIENE SU FORMA ESPECIFICA PARA SALVAR LA INFORMACION.

PULSA 20 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA **F7** Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA 

1.- AL APAGAR TU COMPUTADORA, LA INFORMACION CARGADA EN LA MEMORIA RAM SE PERDERA

() VERDADERO

() FALSO

PULSA **F10**, DESPUES **F9** TECLAS DE EVALUACION 

RESPUESTAS.

1.- VERDADERO

SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR.

SI ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

REVALUA

PRESIONA F2 PARA ESCRIBIR Y ENTER PARA CAMBIAR DE LINEA

INSTRUCCIONES

EN LAS SIGUIENTES DOS PANTALLAS ENCONTRAMOS UNA LISTA DE LOS COMPONENTES DE LA COMPUTADORA QUE HEMOS VISTO. DEBES ESCRIBIR PARA QUE SIGUEN.

UNA VEZ QUE FINALICES PARA AL SIGUIENTE ARCHIVO.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PARTES DE LA COMPUTADORA

1. - CPU:

2. - MONITOR:




3. - TURBO:

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

4.- RESET:

5.- DISQUETES:

6.- MEMORIA RAM:

PULSA , DESPUES  TECLEA TECLADO Y PRESIONA 

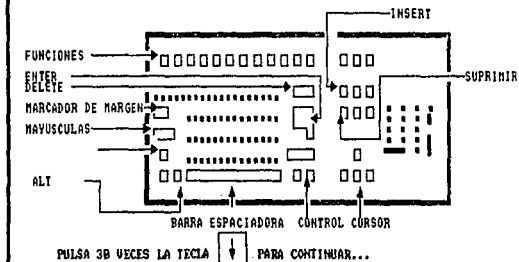
TECLADO

EL TECLADO SIRVA PARA DAR INSTRUCCIONES
A LA COMPUTADORA.

POR MEDIO DEL TECLADO PODRAS EJECUTAR
LOS PROGRAMAS, ALMACENAR TU INFORMA-
CION E INCLUSO EQUIVOCARTE.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PRINCIPALES PARTES DEL TECLADO

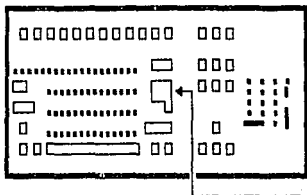


CADA UNA DE LAS TECLAS CUENTA
CON ESPECIFICACIONES QUE
CONOCERAS EN LOS
SIGUIENTES
ARCHIVOS.

PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLEA **ENTER** Y PRESIONA 

ENTER

LOCALIZA ENTER EN EL DIAGRAMA Y DESPUES UBICALO EN TU TECLADO.



ENTER



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PARA QUE SIRVE ENTER

LA TECLA ENTER CUMPLE DIFERENTES FUNCIONES:


- 1.- SI TRABAJAS EN EL SISTEMA OPERATIVO Y ESCRIBES UNA ORDEN, ENTER ES LA SEÑAL PARA QUE LA COMPUTADORA LA EJECUTE.
- 2.- SI USAS CON UN PROCESADOR DE PALABRAS Y PRESIONAS ENTER, INDICAS A LA MAQUINA QUE QUIERES CAMBIAR DE PARRAFO.
- 3.- EN ALGUNOS PROGRAMAS, ENTER SIRVE PARA CAMBIAR LAS FUNCIONES DEL MISMO: POR EJEMPLO SI ESTAS DIBUJANDO Y DESEAS CAMBIAR AL MODO DE TEXTO.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA **F3** Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA

1.- IDENTIFICA LA TECLA QUE CORRESPONDE A ENTER

() A **F10** () B **F3** () C 

PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLEA CURSOR Y PRESIONA 

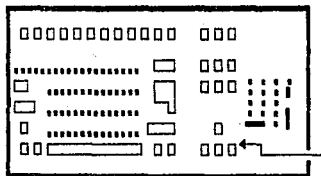
RESPUESTAS.

1.- C

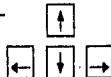
SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR.
SI ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

CURSOR

FIJATE EN EL DIAGRAMA PARA QUE IDENTIFIQUES LAS TECLAS QUE DIRIGEN EL CURSOR Y DESPUES LOCALIZALAS EN TU TECLADO.



TECLAS QUE DIRIGEN EL CURSOR



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PARA QUE SIRVE EL CURSOR

EL CURSOR ES EL PUNTO EN LA PANTALLA QUE PARPADA ININTERRUMPIDAMENTE. SIRVE PARA IDENTIFICAR EL SITIO EN EL CUAL ESTAS TRABAJANDO. IMAGINATE QUE EL CURSOR ES LA PUNTA DEL LAPIZ O LA PLUMA QUE TE INDICA LA ZONA DONDE ESCRIBES.

LAS TECLAS CON FLECHAS DIRIGIDAS EN CUATRO DIRECCIONES QUE VES EN EL DIAGRAMA DE LA PANTALLA SUPERIOR SIRVEN PARA ORIENTAR LOS MOVIMIENTOS DEL CURSOR.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA  Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA 

1.- LAS FLECHAS DEL CURSOR SIRVEN PARA:

A () BORRAR

B () DIRIGIR

C () ESCRIBIR

PULSA , DESPUES  TECLAS FUNCIONES Y PRESIONA 

RESPUESTAS.

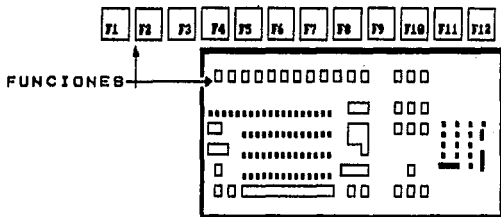
1.- B

SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR.

SI ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

FUNCIONES

UBICA LAS FUNCIONES EN EL DIAGRAMA Y DESPUES EN TU TECLADO.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PARA QUE SIRVEN LAS FUNCIONES

LOS PROGRAMAS CUENTAN CON CIERTAS INSTRUCCIONES QUE SE REPITEN CONTINUAMENTE Y RESULTAN NECESARIAS PARA EL MEJOR DESEMPEÑO DEL TRABAJO.

LAS FUNCIONES CONTIENEN ESAS INSTRUCCIONES UTILES PARA QUE LA MAQUINA EJECUTE TUS ORDENES.

LOS USOS QUE ADQUIEREN LAS FUNCIONES DEPENDEN DEL PROGRAMA QUE MANEJES. POR EJEMPLO, EN ESTE PROGRAMA UTILIZAS LAS LAS FUNCIONES PARA SALIR DE UN ARCHIVO Y ENTRAR A OTRO, PERO NO EN TODOS LOS PROGRAMAS TIENEN LA MISMA UTILIDAD.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA **F2** Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA

1.- LAS FUNCIONES SIRVEN PARA:

A () BORRAR LAS INSTRUCCIONES COMUNES

B () ORDENAR LAS INSTRUCCIONES COMUNES

C () INSERTAR LAS INSTRUCCIONES COMUNES.

PULSA **F10**, DESPUES **F2** TECLAS **INSERT** Y PRESIONA 

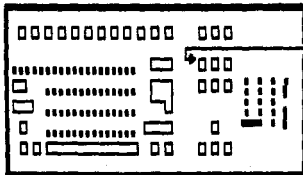
RESPUESTAS.

1.- B

SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

INSERT

UBICA EN EL DIAGRAMA LA TECLA INSERT Y DESPUES LOCALIZALA EN TU TECLADO.



INSERT

INS

PULSA 20 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PARA QUE SIRVE INSERT

CUANDO TRABAJAS PROCESADOR DE PALABRAS O ALGUN OTRO PROGRAMA QUE TENGA TEXTO, INSERT TE SIRVE PARA AGREGAR LETRAS O NUMEROS.

POR EJEMPLO, TIENES ESCRITA LA FRASE "LOS ACTORES DE LA COMUNICACION SON TODAS AQUELLAS PERSONAS FISICAS ENTAN EN COMUNICACION CON OTROS ACTORES. Y LA QUIERES MODIFICAR, PRESIONA INSERT Y COLOCA EL CURSOR UNA TECLA DESPUES DEL SITIO DONDE DESEAS INSERTAR LAS PALABRAS Y ESCRIBES; QUE EN NOMBRE PROPIO O COMO PORTAVOCES DE OTRAS PERSONAS, GRUPOS O INSTITUCIONES U ORGANIZACIONES. NOTARAS QUE LAS PALABRAS ESCRITAS CON ANTERIORIDAD SE VAN RECORRIENDO PARA DAR ESPACIO A LO QUE DESEAS AGREGAR.

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

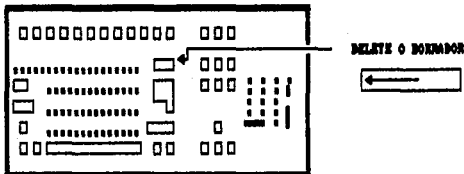
LA DEFINICION COMPLETA, MODIFICADA QUEDA ASI:
"SON ACTORES DE LA COMUNICACION LAS PERSONAS FISICAS QUE EN NOMBRE PROPIO O COMO PORTAVOCES O REPRESENTANTES DE OTRAS PERSONAS, GRUPOS, INSTITUCIONES U ORGANIZACIONES ENTAN EN COMUNICACION CON OTROS ACTORES".

INSERT TE AYUDA A CORREGIR PARRAFOS SIN TENER QUE BORRAR Y ESCRIBIR NUEVAMENTE COMO SUCEDIA CON TU MAQUINA DE ESCRIBIR.

PULSA , DESPUES  TECLA DELETE Y PRESIONA 

DELETE

UBICA EN EL DIAGRAMA LA TECLA DELETE Y DESPUES LOCALIZALA EN TU TECLADO




PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PARA QUE SIRVE DELETE

DELETE SIRVE PARA BORRAR TEXTO Y LINEAS DE DERECHA A IZQUIERDA.

POR EJEMPLO, SI ESCRIBISTE LA SUSTANCIA EXPRESIVA EN CUALQUIER COSA DE LA SOCIEDAD Y TE EQUIVOCASTE, COLOCA EL CURSOR DESPUES DE LA ULTIMA LETRA DE LA PALABRA INCORRECTA Y PRESIONA DELETE HASTA BORRARLA

DE LA SOCIEDAD ← COLOCA EL CURSOR DESPUES DE LA ULTIMA LETRA Y PRESIONA 

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

LA DEFINICION CORRECTA ES:

LAS SUSTANCIAS EXPRESIVAS SON CUALQUIER COSA DE LA NATURALEZA, OBJETO
FABRICADO U ORGANISMO VIVO, SOBRE EL CUAL EGO REALIZA UN TRABAJO EXPRESIVO.

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA
EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA
ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA →

1.- DELETE SIRVE PARA:

A () SUBRAYAR

B () INSERTAR

C () BORRAR

PULSA F10 , DESPUES F3 TECLAS SUPR Y PRESIONA ↓

RESPUESTAS.

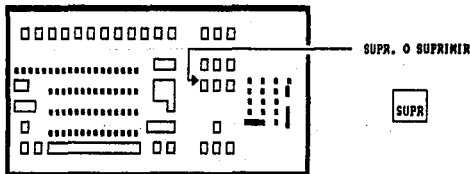
1.- C

SI TU RESPUESTA ES
INCORRECTA REGRESA
A LA PANTALLA
ANTERIOR.

SI ES CORRECTA SIGUE
LAS INSTRUCCIONES
PARA CONTINUAR...

SUPR

UBICA EN EL DIAGRAMA LA TECLA SUPR Y DESPUES LOCALIZALA EN TU TECLADO.



PULSA 20 VECES LA TECLA ↓ PARA CONTINUAR...

PARA QUE SIRVE SUPR

SUPR SIRVE PARA SUPRIMIR LETRAS Y/O NUMEROS DE IZQUIERDA A DERECHA.

POR EJEMPLO, SI ESCRIBES LOS INSTRUMENTOS DE COMUNICACION Y POR ERROR PULSAS UNA LETRA MAS, SOLO DEBES COLOCAR EL CURSOR EN LA LETRA EQUIVOCADA Y SUPR LA DESAPARECERA.

LOS INSTRUMENTOS DE COMUNICACION



SUPR "JALA" LAS LETRAS, SI LO PRESIONAS MAS DE UNA VEZ O MUCHO TIEMPO BORRARAS EL RESTO DE LA PALABRA.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA  Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA 

1.- SUPR SIRVE PARA:

- A () VERIFICAR EL RESULTADO B () CAMBIAR DE RENGLON C () BORRAR

2.- SUPR Y DELETE SON DIFERENTES PORQUE

- A () BORRAN EN DIRECCIONES DIFERENTES B () UNO BORRA LINEAS Y EL OTRO NUMEROS C () UNO EJECUTA FUNCIONES Y EL OTRO NO.

PULSA , DESPUES  TECLAS CONTROL Y PRESIONA 

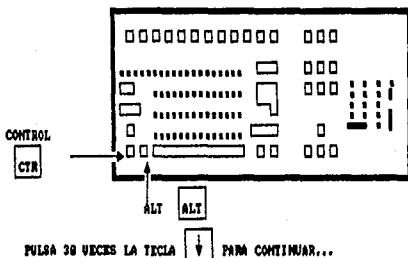
RESPUESTAS.

- 1.- C
2.- A

SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR.
SI ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

CONTROL Y ALT

UBICA EN EL DIAGRAMA Y DESPUES EN TU TECLADO CONTROL Y ALT



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PARA QUE SIRVEN CONTROL Y ALT

CONTROL Y ALT DAN A ALGUNAS TECLAS UNA FUNCION DIFERENTE A LA QUE TIENEN.

POR EJEMPLO, SI EN ESTE PROGRAMA ESTAS MANEJANDO TEXTO Y PRESIONAS LA LETRA C VERAS QUE EN LA PANTALLA APARECE LA MISMA GRAFIA, PERO SI PULSAS ALT Y C NOTARAS QUE LAS PROXIMAS PALABRAS QUE ESCRIBAS SE CENTRARAN AUTOMATICAMENTE EN LA PANTALLA.

CADA UNO DE LOS PROGRAMAS CUENTA CON ESPECIFICACIONES PROPIAS PARA EL USO DE CONTROL Y ALT. CUANDO SEPAS MAS DE COMPUTACION APRENDERAS A UTILIZARLAS.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA **F2** Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA 

1.- LAS TECLAS CONTROL Y ALT SIRVEN PARA:

- A () ALTERAR EL SIG-
NIFICADO DE LAS
LETRAS
- B () CAMBIAR DE
ARCHIVO DE TODOS
LOS PROGRAMAS QUE
USAS
- C () APAGAR LA COMPUTADORA

PULSA **F10**, DESPUES **F2** TECLAS ESCAPAR Y PRESIONA 

RESPUESTAS.

1.- A

SI TU RESPUESTA ES
INCORRECTA REGRESA
A LA PANTALLA
ANTERIOR.

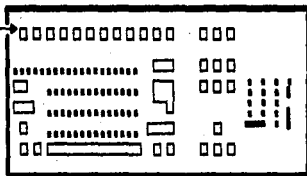
SI ES CORRECTA SIGUE
LAS INSTRUCCIONES
PARA CONTINUAR...

ESCAPAR

UBICA EN EL DIAGRAMA Y DESPUES EN TU TECLADO ESC

ESCAPAR

ESC



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PARA QUE SIRVE ESCAPAR

ESCAPAR SIRVE PARA REGRESAR AL PASO ANTERIOR AL QUE TE ENCUENTRAS.

POR EJEMPLO SI ORDENAS A LA MAQUINA QUE QUIERES ESCRIBIR Y DECIDES MODIFICAR LAS INSTRUCCIONES DADAS, DEBES PRESIONAR ESC Y REGRESARAS A LO QUE ESTABAS HACIENDO ANTES.

AL IGUAL QUE LAS TECLAS EXPLICADAS ANTERIORMENTE, ESC SE RIGE POR LAS ESPECIFICACIONES PROPIAS DE CADA PROGRAMA. CUANDO SEPAS MAS DE COMPUTACION APRENDERAS LOS USOS QUE PUEDE ADOPTAR. CUANDO SEPAS MAS DE COMPUTACION, APRENDERAS LOS DIFERENTES USOS QUE PUEDE ADOPTAR.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA PRESIONA  Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL PRESIONAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA SALIR DE LA PANTALLA 

1.- ESC SIRVE PARA:

A () BORRAR

B () INSERTAR

C () SALIR

PULSA  , DESPUES  TECLAS IMPRESORA Y PRESIONA 

RESPUESTAS.

1.- C

SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA SIGUE LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR...

USO DE LA IMPRESORA

LA IMPRESORA SIRVE PARA PLASMAR TU INFORMACION EN HOJAS.

SE ENCUENTRAN EN EL MERCADO IMPRESORAS DE DIFERENTES MARCAS, CAPACIDADES Y MODOS DE IMPRESION POR LO QUE CADA UNA DE ELLAS NECESITA ESPECIFICACIONES PROPIAS PARA OPERAR.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

INSTRUCCIONES GENERALES DEL USO DE LA IMPRESORA.

- 1.- PRENDES LA IMPRESORA.
- 2.- METES LA HOJA DE PAPEL Y LA ALINEAS.
- 3.- PRESIONAS EL BOTON QUE DICE ON LINE PARA PONERLA EN CONDICIONES DE OPERAR.
- 4.- DAS LAS INSTRUCCIONES PARA IMPRINIR.

NOTA: CADA PROGRAMA CUENTA CON INSTRUCCIONES PROPIAS PARA IMPRINIR. CUANDO SEAS DE COMPUTACION CONOCERAS LAS ESPECIFICACIONES DE CADA UNO.

PULSA , DESPUES  TECLAS EVALUACION Y PRESIONA 

EVALUACION GENERAL

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TEELEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA → SI TIENES MAS DE TRES RESPUESTAS INCORRECTAS DEBES ESTUDIAR DE NUEVO TODOS LOS ARCHIVOS.

1.- INDICA CUAL TECLA ES UNA FUNCION

A () F3

B () ↕

C () SUP

PULSA 30 VECES LA TECLA ↕ PARA CONTINUAR...

RESPUESTAS.

- 1.- A
- 2.- F
- 3.- B
- 4.- A
- 5.-

B-4
D-4
I-4

2.- SI APAGAS LA COMPUTADORA LA INFORMACION CONTENIDA EN LA MEMORIA RAM SE SALVA AUTOMATICAMENTE.

() VERDADERO

() FALSO

3.- ES EQUIVALENTE A UN GOLPE DE LA COMPUTADORA

A () MBYTE

B () BIT

C () BYTE

4.- CONTROL Y ALT SIRVEN PARA

A () ALTERAR LAS
FUNCIONES DE LAS
LETRAS.

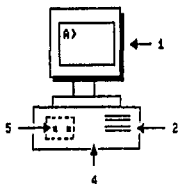
B () IMPRIMIR

C () ESCRIBIR EN
OTRO IDIOMA.

PULSA 30 VECES LA TECLA ↕ PARA CONTINUAR...

5.- SEÑALA LOS NOMBRES DE LAS PARTES DE LA COMPUTADORA:

- A) CPU ()
- B) RESET Y TURBO ()
- C) UNIDADES DE DISCO ()
- D) MONITOR ()



SI COMETISTE MAS DE TRES ERRORES:

PULSA , DESPUES TECLAS BIENVENIDO Y PRESIONA

SI NO TUVISTE ERRORES: PULSA 2 VECES Y DESPUES

3.3. TUTORIAL DOS

El tutorial DOS contiene los conceptos elementales que sirven para entender el funcionamiento del sistema operativo (MS-DOS versión, 3.3), así como las especificaciones de los once comandos de mayor uso.

El tutorial se divide en dos unidades fundamentales:

- La primera unidad contiene los conceptos básicos que permiten al usuario entender el funcionamiento de los comandos del sistema operativo: los primeros pasos para encender y programar la computadora, el concepto de archivo y el nombre de los archivos, instrucciones acerca de los programas, concepto y nombre de las unidades de disco, uso del sistema operativo, idea de "ambiente" en computación, los comandos del sistema operativo, la diferencia entre comandos internos y externos y, por último, el empleo de los comodines.

- La segunda unidad explica las especificaciones de los once comandos del sistema operativo más

utilizados por el usuario "común": chkdsk, diskcomp, copy, dir, diskcopy, erase, format, label, recover, rename y type.

El tutorial DOS cuenta con un total de 72 pantallas de las cuales 12 corresponden a un igual número de evaluaciones parciales y seis pantallas utilizadas para dos evaluaciones generales.























Las interacciones del DOS fueron diseñadas para que los usuarios corrijan errores de escritura y a la vez apliquen la sintaxis de los comandos. De esa forma, los estudiantes deberán tener mucho cuidado en la manera como los comandos se encuentran escritos. En las interacciones se utilizan entradas del tipo sí/no, de selección múltiple y llenar espacio en blanco. Como en el tutorial anterior, los usuarios vuelven a estudiar el concepto en caso de equivocarse la respuesta de la interacción.

Cabe destacar que, por problemas en el diseño del software, los alumnos no ejecutan los ejercicios desde el sistema operativo (el programa Flow y el sistema Operativo requieren ambientes diferentes), sino lo hacen con ejercicios que simulan la ejecución de los programas.

A continuación se muestra la carta de planeación y la versión impresa del tutorial.

| OBJETIVO | No. DE PÁR. | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|--|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|-----------------|-----|-----|---|-----|-----|---|----|----|------|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | | | | |
| | | | SN | SMS | S/N | S/M | EB | H | LN | NR | CEC | CE | CF | 78% | ALN | N | C/I | C/I | A | SA | AL | ANL. |
| EL USUARIO APLICARA LA SINTAXIS E IDENTIFICARA LAS ESPECIFICACIONES DE LOS COMANDOS MAS IMPORTANTES DEL SISTEMA OPERATIVO (MS-DOS VERSION 3.3) POR MEDIO DE TUTORIALES | 1 | BIENVENIDA AL USUARIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2 | JUSTIFICACION PARA PASAR AL ARCHIVO COMANDO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 3 | JUSTIFICACION PARA SEGUIR EL TRAYECTO NORMAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 4 | INSTRUCCIONES PARA INICIAR | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | ME INSTRUCCIONES PARA INICIAR | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 6 | INSTRUCCIONES PARA INICIAR | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 7 | CONCEPTO DE ARCHIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 8 | COMO DAR NOMBRE A LOS ARCHIVOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 9 | EVALUACION | X | | | | | | | | X | | | | | | | | X | | | X |
| | 10 | CONCEPTO DE PROGRAMA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 11 | EJEMPLO DE PROGRAMA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | |
|--|--------------------|---|-------------------|---------------------------|-----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | |
| | | | | | DL | R | D | UI |
| | | | ENTRADA | BANDERIN | X | | | |
| | | | INS 1 | | X | | | |
| | | | INS 2 | | X | | | |
| | | | CON 1 | PANTALLA | X | | | |
| | | | CON 2 | PANTALLA | X | | | |
| | | | CON 3 | PANTALLA Y RECUADRO | X | | | |
| | | | CON 4 | DISQUETE Y FOLDER | X | | | |
| | | | CON 5 | RECUADRO | X | | | |
| CUAL DE LOS SIGUIENTES NOMBRES DE ARCHIVO ES CORRECTO; DIRECTORES; SILVER; TRX | RESPUESTA CORRECTA | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | |
| | | | CON 6 | DISQUETE | X | | | |
| | | | CON 7 | RECUADRO | X | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOMY | ESPECIFICACIONES | | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|-------|----|---------------|------|------------------|--|---|--------------------------------|
| ABRAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | | |
| N | MT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | MT | | | | DT | EB | I |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 20 | 60 | 20 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | ENTRADA AL SISTEMA |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 50 | 50 | | PULSA F10, DESPUES F5 TECLA COMANDOS Y PULSA  |  | CAMBIO OPCIONAL DE TRAYECTORIA |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 50 | 50 | | PULSA F10, DESPUES F5 TECLA INICIAR Y PULSA  |  | |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA F10, DESPUES F5 TECLA ARCHIVO Y PULSA  |  | |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 40 | 20 | 40 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 60 | 20 | | PULSA F10, DESPUES F5 TECLA PROGRAMA Y PULSA  |  | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 40 | 20 | 40 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 40 | 20 | 40 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | |












| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|-------------------------------------|---------------------------|-----|-----|------|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|---|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/M | S/MO | EB | H | LM | NR | CEC | CE | CF | 70% | ALH | H | C/I | R | SA | AL |
| | 12 | EVALUACION | Y | | | | | | | | | | | | | | | | | Y |
| | 13 | UNIDAD DE DISCO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 14 | NOMBRE DE LA UNIDAD DE DISCO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 15 | EVALUACION | Z | | | | | | | | | | | | | | | | | Z |
| | 16 | SISTEMA OPERATIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 17 | LENGUAJE DE LA MAQUINA Y AMBIENTE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 18 | LOS DISQUETES DEL DOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 19 | LOS COMANDOS DEL DOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 20 | EJEMPLO DE COMANDOS DEL DOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 21 | DIFERENCIA ENTRE ARCHIVO Y PROGRAMA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 22 | LOS COMANDOS INTERNOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | |
|---|------------------------|--|-------------------------|--------|-----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | |
| | | | | | DL | R | D | UI |
| UN PROGRAMA ES: A) UN CONJUNTO DE INSTRUCCIONES B) UN INSTRUCTIVO C) UN DIRECTORIO | RESUESTA CORRECTA A | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | IR A 6 INTERNO SI | X | | | | |
| | | | CON 8 | X | | | | |
| | | | CON 9 | X | | | | |
| LA UNIDAD ES: A) LO MISMO QUE UN DISQUETE B) DUNDE LA MAQ. LEE LOS DISQUETS C) UN ARCHIVO ESPEC. | RESUESTA CORRECTA A | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR. SI ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTERNO SI | X | | | | |
| | | | CON 10 | X | | | | |
| | | | CON 11 | X | | | | |
| | | | CON 12 | X | | | | |
| | | | CON 13 | X | | | | |
| | | | CON 14 | X | | | | |
| | | | CON 15 | X | | | | |
| | | | CON 16 | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWNY | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|--------|----|---------------|-------|--|----|--|
| ABRAS | | | | | LINEAS | | | | | MDHU | | | DIS. % | | | | | | |
| N | MT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | MT | DT | | | | ED | I |
| v | | | | | | x | | | | | | | | 60 | 40 | | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLER UNIDAD Y PULSA ↓ | | |
| f | | | | | | | x | | | | | | | 30 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| γ | | | | | | (| | | | | | | | 50 | 10 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| γ | | | | | | | x | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLER SISTEMA Y PULSA ↓ | | |
| x | | | | | | x | | | | | | | | 20 | 10 | 70 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| γ | | | | | | γ | | | | | | | | 80 | 20 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| γ | | | | | | x | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLER COMANDOS Y PULSA ↓ | | CONVERGENCIA DE INVESTIGACION OF- ICIAL CON INVESTIGACION NORMAL |
| x | | | | | | | x | | | | | | | 10 | 10 | 80 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| x | | | | | | | x | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| x | | | | | | | x | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLER INTERNO Y PULSA ↓ | | |
| x | | | | | | | x | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |

| OBJETIVO | No. DE P/M | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|---|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/N | SNO | EB | N | LN | NR | CEC | CE | CP | 70% | ALA | N | C/I | C/I | SA | AL |
| | 23 | ALMACENAMIENTO DE LOS COMANDOS INTERNOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 24 | LISTA DE COMANDOS INTER. DEL DOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 25 | LOS COMANDOS EXTERNOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 26 | ESPECIFICACIONES DE LOS COMANDOS EXTERNOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 27 | LISTA DE COMANDOS EXTER. DEL DOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 28 | ESCRITURA DE LOS COMANDOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 29 | RESPUESTA DE LA COMPUTADORA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 30 | NOTA PARA EL USUARIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 31 | LOS COMODINES DEL DOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 32 | EL COMODIN ? EJEMPLO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 33 | EL COMODIN " EJEMPLO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | |
|-----------|----------|-----------------|-------------------|-------------------------|-----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI |
| | | | CON 17 ↓ | | X | | | |
| | | | CON 18 ↓ | | X | | | |
| | | | CON 19 ↓ | COMPUTADORA DISQUETE | X | | | |
| | | | CON 20 ↓ | | X | | | |
| | | | CON 21 ↓ | | X | | | |
| | | | CON 22 ↓ | PANTALLA | X | | | |
| | | | CON 23 ↓ | RECUADRO | X | | | |
| | | | CON 24 ↓ | | X | | | |
| | | | CON 25 ↓ | 2 RECUADROS | X | | | |
| | | | CON 26 ↓ | PANTALLA | X | | | |
| | | | CON 27 V | PANTALLA | X | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWHY | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|----|--------|----|---------------|---|---|---|--|
| ABRMS | | | | | LINEAS | | | | | MEMU | | | | DIS. X | | | | | | |
| N | MT | C | SU | E | S | L | T | Q | J | I | IL | SP | HT | DT | ED | | | | I | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 60 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 30 | PULSA 30 VECES PARA CONTINUAR Y PULSA → |  | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 20 | 20 | 60 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 60 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | PULSA 30 VECES PARA CONTINUAR Y PULSA → |  | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| C | | | | | | X | | | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 70 | 30 | PULSA 30 VECES PARA CONTINUAR Y PULSA → |  | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 30 | 60 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 60 | 30 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 60 | 20 | 20 | PULSA 30 VECES PARA CONTINUAR Y PULSA → |  | |

| OBJETIVO | No. DE PPM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|---------------------------|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | R/H | SMS | ED | M | LM | NR | CEC | CE | CP | TBM | ALN | M | C/I | C/I | SA | AL |
| 24 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | X | |
| 25 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | X | |
| 26 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | X | |
| 27 | CHORDA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 28 | EJEMPLO DEL USO DE CHORDA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 29 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | X | |
| 30 | DISCOMP | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 31 | PROCESO DE DISCOMP | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 32 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | X | |
| 33 | COPY | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 34 | PROCESO DE COPIADO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|---|------------------------------|---|------------------------|----------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI | |
| DE LOS SIGUIENTES NOMBRES DE ARCHIVO CUAL ES CORRECTO: A) INSTRUMENTOS.CHT B) INSTRUMENTO.CHT C) INSTRUMENTO.CH | RESPUESTA CORRECTA B A | PARA VER LOS RESULTADOS CONTINUAR EN LA PANTALLA | IR A BLENZIDO INTER | | X | | | | |
| LOS ARCHIVOS SON: A) CONJUNTO DE INSTRUMENTOS DE TORNILLO B) CONJUNTO DE TORNILLOS C) UN APARATO O UN PROGRAMA SIRVEN PARA | NÓ DUYOS | SI TIENES MAS DE UNOS EJEMPLOS DE UNO EL ARCHIVO BIENHECHIDO Y VUELVE A ESTUDIAR | INTER | | X | | | | |
| LO MISMO EL SIUVE D, ES PARA SIUVE D FLEXIBLES | | | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 28 | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 29 | PANTALLA | X | | | | |
| CUAL ES EL COMANDO CORRECTO: A) COPY B) C) CHEN B) | RESPUESTA CORRECTA C | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR SI CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 30 | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 31 | PANTALLA | X | | | | |
| EL COMANDO DISKCOMP SIRVE PARA: A) COPIAR UN ARCHIVO B) COPIAR EL NOMBRE DE UN ARCHIVO C) COMPARAR EL CONT | RESPUESTA CORRECTA C | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PASA A LA PANTALLA ANTERIOR SI CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 32 | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 34 | RECUADRO | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOMBY | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|-------|----|---------------|-------|---------------------------------------|----|---|
| ARRAS | | | | | LINEAS | | | | | MEMU | | | DIS.% | | | | | | |
| H | MT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | DT | | | | EB | I |
| v | | | | | | z | | | | | | | | 80 | 28 | | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| c | | | | | | x | | | | | | | | 80 | 28 | | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| l | | | | | | y | | | | | | | | 80 | 28 | | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| z | | | | | | x | | | | | | | | 50 | 28 | 38 | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| l | | | | | | y | | | | | | | | 50 | 28 | 38 | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| z | | | | | | | | | | | | | | 70 | 38 | | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| z | | | | | | | | | | | | | | 50 | 28 | 38 | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| x | | | | | | | | | | | | | | 50 | 28 | 38 | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| z | | | | | | | | | | | | | | 70 | 38 | | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| z | | | | | | | | | | | | | | 50 | 28 | 38 | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| x | | | | | | | | | | | | | | 50 | 28 | 38 | PULSA 38 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |

| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------------------|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/N | SNO | EB | H | LN | NR | CIC | CF | CP | TBZ | ALM | H | C/I | C/I | BA | AL |
| 45 | EVALUACION | | | | | X | | | | X | | | | | | X | | | | |
| 46 | DIR | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 47 | DIR/M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 48 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | | X | | | X | |
| 49 | DISKCOPY | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 50 | PROCESO DE DISKCOPY | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 51 | EVALUACION | | | | | X | | | | X | | | | | | X | | | X | |
| 52 | EMBE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 53 | USO DE EMBE CON COMBIN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 54 | EVALUACION | X | | | | | | | | X | | | | | | X | | | X | |
| 55 | FORMAT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|--|---|---|--------------------------------|---------------------------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI | |
| TENES UN ARCHIVO LLAMADO CONIC.BAK Y DESEAS COPIARLO. ESCRIBE EL COMANDO CORRECTO EN LA PANTALLA INFERIOR | RESPUESTA CORRECTA COPY CONIC.BAK B: | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PARA LA PANTALLA ANTERIOR ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | 1R COPY INTERNO SI NO | RECUADRO | X | | | | |
| | | | CON 34 | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 35 | PANTALLA | X | | | | |
| CUAL PANTALLA CORRESPONDE A DIR/W DIR/W DIR/W DIR/W (PONER CASOS) | RESPUESTA CORRECTA B | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PARA LA PANTALLA ANTERIOR ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTERNO SI NO | TRES RECUADROS | X | | | | |
| | | | CON 36 | CASINETE Y DISQUETE | X | | | | |
| | | | CON 37 | PANTALLA Y TRES RECUADROS | Y | | | | |
| ESCRIBE EN LA PANTALLA EL COMANDO DISKCOPY | RESPUESTA CORRECTA DISKCOPY A: B: | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PARA LA PANTALLA ANTERIOR ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTERNO SI NO | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 38 | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 39 | PANTALLA | X | | | | |
| CUAL COMANDO CON CORDIN ES CORRECTO PARA BORRAR LOS AR. CON EXTENSION .INT DIRASE M, W DIRASE M, ING | RESPUESTA CORRECTA B | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PARA LA PANTALLA ANTERIOR ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTERNO SI NO | RECUADRO | X | | | | |
| | | | CON 40 V | PANTALLA Y RECUADRO | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWNY | ESPECIFICACIONES | | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|------|---|----|----|--------|---------------|-------|------------------|--|----|---|
| ABRAS | | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS. % | | | | | | |
| M | MT | C | SU | E | S | L | T | O | J | I | IL | SP | NT | | | | DT | ED | I |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 10 | 20 | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLAS DIN Y PULSA → | | |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 50 | 20 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 20 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| Z | | | | | | X | X | | | | | | | 70 | 10 | 20 | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLAS DISKCOPY Y PULSA → | | |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 30 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 70 | | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 10 | 50 | 20 | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLAS ERASE Y PULSA → | | |
| Y | | | | | | Y | | | | | | | | 30 | 20 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 20 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| Y | | | | | | | X | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA F10, DES- PUES F3 TECLAS FORMAT Y PULSA → | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 50 | 20 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |












| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|---------------------------------------|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----|----------------------|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/N | SNO | ED | N | LN | NR | CEC | CE | CP | 78% | ALN | N | C/I | C/I | SA | AL |
| 56 | PROCESO DE FORMATO DEL DISQUETE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 57 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | | X |
| 58 | LABEL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 59 | PROCESO DE ETIQUETACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 60 | PROCESO DE ETIQUETACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 61 | RECOVER | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 62 | PROCESO DE RECUPERAMIENTO DE ARCHIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 63 | PROCESO DE RECUPERAMIENTO DE DISQUETE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 64 | RENAME | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 65 | RENAME CON COMODINES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 66 | EVALUACION | X | | | | | | | X | | | | | | X | | | | | X |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|--|-------------------------|--|-------------------|--------------------------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | BL | R | D | UI | |
| | | | CON 41 | TRES RECUADROS | X | | | | |
| SEÑALA EN LOS RECUADROS DE ABAJO CUAL CONTIENE EL COMANDO A) FORMAT B; B) FORMAT B; C) FORMAT A.- | RESPUESTA CORRECTA B | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PARA A PANTALLA ANTERIOR ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | GABINETE V DISQUETE | X | | | | |
| | | | CON 42 | PANTALLA V DOS RECUADROS | X | | | | |
| | | | CON 43 | RECUADRO | X | | | | |
| | | | CON 44 | GABINETE V DISQUETE | X | | | | |
| | | | CON 45 | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 46 | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 47 | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 48 | PANTALLA | X | | | | |
| | | | CON 49 | PANTALLA | X | | | | |
| DE LOS SIGUIENTES COMANDOS CUAL ES CORRECTO A) SEÑALADOR.SEC B) SEÑALADOR.SEC C) SEÑALADOR.SEC | RESPUESTA CORRECTA A | SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA PARA A PANTALLA ANTERIOR ES CORRECTA PUEDES CONTINUAR... | INTER | | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWHY | ESPECIFICACIONES | | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|-------|----|---------------|-------|------------------|--|----|---|
| ABRMS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | | |
| N | HT | C | BU | E | S | L | T | Q | J | I | IL | SP | HT | | | | DT | ED | I |
| γ | | | | | | γ | | | | | | | | 60 | 10 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| λ | | | | | | | X | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES PARA CONTINUAR V PULSA ↗ | | |
| X | | | | | | | λ | | | | | | | 20 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | | γ | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES PARA CONTINUAR RECOVER V PULSA ↗ | | |
| γ | | | | | | | X | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | γ | | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES PARA CONTINUAR RENAME V PULSA ↗ | | |
| λ | | | | | | | X | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | | λ | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| λ | | | | | | | λ | | | | | | | 30 | 30 | 40 | PULSA 30 VECES PARA CONTINUAR TYPE V PULSA ↗ | | |

| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|----------------------|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/M | SNO | ES | N | LH | NR | CIC | CS | CP | TR | ALH | H | C/I | C/A | SA | AL |
| 67 | TYPE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 68 | CONTINUACION DE TYPE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 69 | EVALUACION | | | X | | | | | X | | | | | | | X | | | | |
| 70 | EVALUACION FINAL | X | | | | X | | | X | | | | | | | X | | | | |
| 71 | EVALUACION FINAL | X | | | | X | | | X | | | | | | | X | | | | |
| 72 | EVALUACION FINAL | X | | | | X | | | X | | | | | | | X | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|--|-------------------------------|--|-------------------|---------------------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | BL | R | D | VI | |
| | | | | PANTALLA | X | | | | |
| | | | | PANTALLA Y RECORDRO | ✓ | | | | |
| INDICA EN CUAL PANTALLA SE ENCUENTRA EL COMANDO CORRECTO A) TYPE CORIC.BAK B) TYPE CORIC.BAK | RESPUESTA CORRECTA A | SI LA RESPUESTA ES CORRECTA PASA A LA PANTALLA SIGUIENTE SI ES CORRECTA PUEDE CONTINUAR... | | DOS PANTALLAS | X | | | | |
| ESCRIBE EL COMANDO CORRECTO EN LA PANTALLA COPY CORIC.CHT B1 | PERMITEAS COPY CORIC.CHT B1 A | SI TIENES MAS DE TRES ERRORES REGRESA A BIENVENIDO | | | X | | | | |
| INDICA CUALES INS. SON CORRECTAS A) TYPE CORIC.BAK B) TYPE CORIC.BAK C) TYPE CORIC.BAK | | | | | X | | | | |
| | | | | | X | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOMM | ESPECIFICACIONES | | | | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|----|---------------|------|------------------|-------|--|---|--------------------------|--|
| ABRAS | | | | | LINEAS | | | | | MEME | | | | | | | DIS.X | | | | |
| M | NT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | | | | DT | ED | I | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 20 | 30 | 50 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 60 | 10 | | PULSA 10 VECES PULSA FIG 73 Y RE- SEÑALIA Y PULSA  |  | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 60 | 20 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 60 | 20 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 60 | 20 | | PULSA 3 VECES FIG 73 Y DESPUES Y |  | SALIDA DEL SISTEMA | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**VERSION
IMPRESA DEL
TUTORIAL
DOS**

BIENVENIDO

CON ESTE TUTORIAL APRENDERAS A USAR LOS
COMANDOS DEL SISTEMA OPERATIVO E
IDENTIFICARAS SUS ESPECIFICACIONES

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

LOS COMANDOS DEL SISTEMA OPERATIVO,
TAMBIEN LLAMADO DOS, SIRVEN PARA
TRABAJAR LA INFORMACION POR LOTES
(COMO SI FUERA UN BLOQUE)

SI YA CONOCES LOS CONCEPTOS ELEMENTALES Y SOLO DESEAS SABER
COMO FUNCIONAN LOS COMANDOS DEL DOS

PULSA , DESPUES  TECLEA COMANDOS Y PRESIONA .

SI QUIERES EMPEZAR DESDE LOS CONCEPTOS BASICOS PASA A LA SIGUIENTE PANTALLA.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

SI NO SABES NADA DE COMPUTACION TE
RECOMENDAMOS EMPEZAR DESDE LOS
CONCEPTOS BASICOS PARA QUE
COMPRENDAS MEJOR EL FUNCIONAMIENTO
DE LOS COMANDOS DEL DOS.

EXISTE UN ARCHIVO LLAMADO
INDICE QUE PUEDE SER UNA REFERENCIA
UTIL PARA TI.

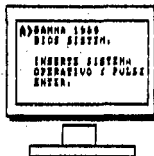
EJECUTA LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES:

PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLAS INICIAR Y PRESTONA .


COMO INICIAR

PARA INICIAR:

- 1.- ENCIENDE EL MONITOR.
- 2.- ENCIENDE LA COMPUTADORA.
- 3.- LA COMPUTADORA PRESENTARA EL
SISTEMA BIOS. (VER PANTALLA)
- 4.- LA MAQUINA TE PEDIRA QUE
INGERTES EL DISQUETE QUE CONTIENE
EL SISTEMA OPERATIVO.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

5.- INSERTA EN LA UNIDAD DE DISCO
A EL DISQUETE DEL DOS ETIQUETADO
1-2 Y PULSA 

6.- OIRAS RUIDOS MIENTRAS LA COM-
PUTADORA "LEE" EL DISCO.

7.- LA MAQUINA TE PEDIRA LA
FECHA (VER PANTALLA).

NO VAS A CAMBIAR LA FECHA QUE
TIENE, POR LO TANTO...


8.- OPRINE  PARA CONTINUAR.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



9.- POSTERIORMENTE TE PEDIRA QUE
SUNIMISTRES LA HORA (VER PANTALLA).
NO VAS A CAMBIAR LA HORA, POR
LO TANTO...

10.- PRESIONA  PARA CONTINUAR.

11.- AL FINAL APARECERA LA LETRA
QUE CORRESPONDE A LA UNIDAD DONDE ESTAS
TRABAJANDO, EJEMPLO: 



PULSA  . DESPUES  TECLA ARCHIVO Y PRESIONA 

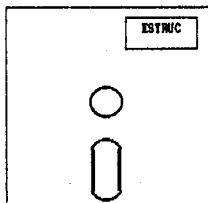


ARCHIVO

EL ARCHIVO ES UN CONJUNTO DE INFORMACION RELACIONADA.

TU GUARDAS LOS APUNTES DE LA CLASE DE ESTRUCTURALISMO EN TU CUADERNO. SI USAS LA COMPUTADORA, ESA MISMA INFORMACION LA PUEDES CONSULTAR AL ELABORAR UN ARCHIVO CON EL CONTENIDO DE LA MATERIA. A ESE ARCHIVO LE PUEDES AGREGAR O SUPRIMIR LOS DATOS QUE QUIERAS.

ESTRUC =



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

NOMBRE DEL ARCHIVO

DEBES NOMBRAR DE MANERA DIFERENTE CADA UNO DE LOS ARCHIVOS QUE HAGAS. LOS NOMBRES DE LOS ARCHIVOS PUEDEN TENER DE UNA HASTA OCHO LETRAS Y UNA EXTENSION QUE CUENTA DE UNA HASTA TRES LETRAS. AL ESCRIBIRLO, SEPARA NOMBRE Y EXTENSION CON UN PUNTO, POR EJEMPLO:

LA PANTALLA EN EL CUAL ESTAS TRABAJANDO EN ESTOS MOMENTOS SE LLAMA ARCHIVO Y SU EXTENSION ES .CHT O SEA QUE SE ESCRIBE ARCHIVO.CHT

SI SALES DEL PROGRAMA Y LLAMAS AL DIRECTORIO VERAS LO SIGUIENTE:


```
0) EL VOLUMEN DE LA UNIDAD A ES IDOS
EN DIRECTORIO ES:
ARCHIVO.CHT
ARCHIVO.CHT
ARCHIVO.CHT
```

NOMBRE DEL
ARCHIVO

EXTENSION DEL
ARCHIVO.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA 

1.- CUAL DE LOS NOMBRES DE LOS ARCHIVOS ES CORRECTO:

- A () ACTORES B () EGO.RECS C () ALTER.TMX
D () SINTAOMATICO.CHT E () FLOW.EXE

2.- CUANTAS LETRAS O NUMEROS PUEDE TENER LA EXTENSION DE UN ARCHIVO

- A () 8 B () 3 C () 11

3.- CUANTAS LETRAS PUEDE TENER EL NOMBRE DEL ARCHIVO

- A () 8 B () 3 C () 11

PULSA F10 , DESPUES F3 TECLEA PROGRAMA Y PRESIONA 

RESPUESTAS.

1.- C

2.- B

3.- A

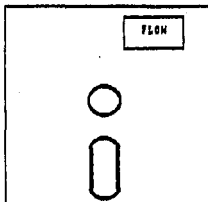
SI TIENES UN ERROR
VOLVETE A LA PANTALLA ANTERIOR.
VOLVETE A LEER EL
CONTENIDO.

SI TUS RESPUESTAS
SON DIFERENTES
DE LAS CORRECTAS QUE
SE MUESTRAN EN LA PANTALLA.

PROGRAMA

LOS PROGRAMAS SON UN CONJUNTO DE INSTRUCCIONES, ESCRITAS EN LENGUAJE DE LA COMPUTADORA, QUE LE INDICAN A LA MAQUINA COMO REALIZAR ALGUNAS TAREAS.

LOS NOMBRES DE LOS PROGRAMAS SE ENCUENTRAN ESCRITOS EN LA ETIQUETA DE LOS DISQUETES



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

POR EJEMPLO, EL PROGRAMA QUE ESTAS MANEJANDO EN ESTOS MOMENTOS DE LLAMA FLOW.

FLOW →


CADA PROGRAMA CUENTA CON SUS PROPIAS REGLAS Y ESPECIFICACIONES PARA FUNCIONAR.

TODOS LOS ARCHIVOS QUE HAYAS HECHO CON FLOW NO PUEDEN SER UTILIZADOS POR OTROS PROGRAMAS A MENOS QUE SEPAS MAS DE COMPUTACION.

A) EL VOLUMEN EN LA UNIDAD A ES DOS,
DIRECTORIO DE A,
FLOW EXE

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION.

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA  Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA →

1.- UN PROGRAMA ES:

A () UN CONJUNTO DE INSTRUCCIONES B () UN INSTRUCTIVO C () UN DIRECTORIO

2.- LOS PROGRAMAS FUNCIONAN BAJO LAS REGLAS QUE MARCA EL SISTEMA OPERATIVO

A () SI B () NO

PULSA , DESPUES  TECLEA UNIDAD Y PRESIONA 

RESPUESTAS.

- 1.- A
- 2.- NO

SI TIENES UN ERROR REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR Y REPITE A LEE EL CONTENIDO.

SI TUS RESPUESTAS SON CORRECTAS PULSA LA BARRA ESPACIADORA QUE APARECE AL FINAL DE LA PANTALLA.

UNIDAD DE DISCO


LAS UNIDADES DE DISCO SON LAS RANURAS QUE TIENEN LAS COMPUTADORAS PARA QUE METAS LOS DISCOS FLEXIBLES Y LA MAQUINA PUEDA LEERLOS.
FIJATE EN LA COMPUTADORA DIBUJADA ABAJO. TIENE DOS UNIDADES DE DISCO Y CADA UNA CUENTA CON SU NOMBRE, UNA SE LLAMA A Y LA OTRA B.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

NOMBRE DE LA UNIDAD.

EL NOMBRE COMPLETO DE LA UNIDAD ESTA FORMADO POR UNA LETRA SEGUIDA DE DOS PUNTOS (A:) O UN SIGNO DE "MAJOR QUE" (>).

CUANDO ENCIENDES LA COMPUTADORA, INSERTAS EL SISTEMA OPERATIVO Y LO CARGAS VERAS QUE EN LA PANTALLA APARECE UNA LETRA  ESA ES LA UNIDAD EN LA QUE TE ENCUENTRAS.

LAS UNIDADES PUEDEN SER A) O B) SI SON DE DISCOS FLEXIBLES Y C) O D) SI TRABAJAS CON UNO O DOS DISCOS DUROS.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA →

1.- LA UNIDAD ES:

- A () LO MISMO QUE UN DISQUETE B () DEL LUGAR DONDE LA MAQUINA LEE LOS DISQUETES C () UN ARCHIVO ESPECIAL

2.- LAS UNIDADES DE DISCO QUE TIENEN MUCHISIMA MAYOR CAPACIDAD PARA ALMACENAR INFORMACION SE LLAMAN:

- A () DISCOS ANCHOS B () DISCOS EN OTRO IDIOMA C () DISCOS Duros

PULSA F10, DESPUES F3 TECLEA SISTEMA Y PRESIONA

RESPUESTAS.

- 1.- B
2.- C

SI TIENES UN ERROR REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR Y OBLIVIA A LEER EL CONTENIDO.

SI TUS RESPUESTAS SON INCORRECTAS REGRESA LAS VECES QUE NECESITES AL TIPO DE LA PANTALLA.

SISTEMA OPERATIVO

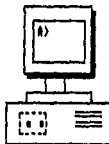
EL SISTEMA OPERATIVO ES UN CONJUNTO DE PROGRAMAS QUE ACTUAN COMO TRADUCTORES ENTRE TUS ORDENES Y LA COMPUTADORA.



TU ORDENES



TU SISTEMA OPERATIVO
TRADUCE



TU COMPUTADORA
EJECUTA.

PULSA 20 VECES LA TECLA PARA CONTINUAR...

POR QUE SE NECESITA UN SISTEMA OPERATIVO

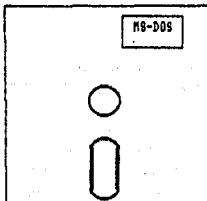
LA MAQUINA Y TU UTILIZAN LENGUAJES DIFERENTES Y EN ESTAS CIRCUNSTANCIAS, EL SISTEMA OPERATIVO SE ENCARGA DE CREAR EL AMBIENTE QUE SIRVE COMO VEHICULO PARA QUE PUEDES EJECUTAR LOS PROGRAMAS.

POR EJEMPLO, CUANDO VAS A LEER UN LIBRO BUCAS LAS CONDICIONES PROPICIAS PARA CONCENTRARTE EN LA LECTURA. EL SISTEMA OPERATIVO ES COMO EL SILENCIO, UNA SILLA COMODA O UNA TAZA CON CAFE.

EL DOS CONTIENE LOS ELEMENTOS QUE CREAN LAS CONDICIONES OPTIMAS PARA ACCEDER AL PROGRAMA QUE CONTIENE LA HOJA DE CALCULO O EL PROCESADOR DE PALABRAS.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EL SISTEMA OPERATIVO ESTA ORGANIZADO POR PROGRAMAS QUE CUMPLEN DIFERENTES FUNCIONES COMO PUEDEN SER LA CREACION DE ARCHIVOS, IMPRIMIR DOCUMENTOS, BORRAR ARCHIVOS, FORMATEAR DISQUETES, ETC. CADA UNA DE ESTAS FUNCIONES TIENE INSTRUCCIONES ESPECIALES PARA SU EJECUCION. ESAS INSTRUCCIONES LAS CONOCERAS A TRAVES DE ESTE TRABAJO.



PULSA , DESPUES  TECLA **COMMANDS** Y PRESIONA 

COMANDOS

LOS COMANDOS SON PROGRAMAS CORTOS DEL SISTEMA OPERATIVO QUE TE PERMITEN MANEJAR LA INFORMACION POR BLOQUES, ES DECIR, MODIFICAS LOS ARCHIVOS EN LA FORMA, PERO NO EN EL CONTENIDO.
CONOCERAS LOS COMANDOS DEL DOS EN LOS SIGUIENTES ARCHIVOS DEL TUTORIAL.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

POR EJEMPLO, SI QUIERES COPIAR UNA CARTA CONTENIDA EN UN ARCHIVO NO ES NECESARIO QUE LA VUELVAS A ESCRIBIR. EXISTE EL COMANDO COPY QUE MANEJA LA INFORMACION CONTENIDA COMO SI FUERA UN BLOQUE. LO MISMO SUCEDE SI DESEAS BORRARLA.

PARA EJECUTAR UN COMANDO DEBES ESCRIBIR LAS INSTRUCCIONES PORQUE SI NO LO ORDENAS, TU COMPUTADORA NO REALIZA NINGUNA ACCION. PARA ESCRIBIR EL COMANDO DEBES ENCONTRARTE EN ALGUNA UNIDAD MARCADA POR LA LETRA, POR EJEMPLO A), Y DESPUES DE LA LETRA ESCRIBES EL COMANDO

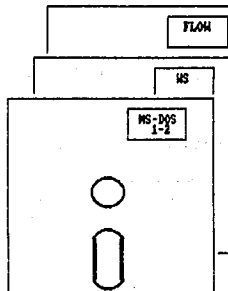


PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

LOS COMANDOS SON DIFERENTES A LOS PROGRAMAS.

MIENTRAS LOS PROGRAMAS TE PERMITEN CREAR Y ACTUALIZAR TU INFORMACION AL INTERIOR DE TUS ARCHIVOS, LOS COMANDOS MANEJAN LOS ARCHIVOS AL EXTERIOR, COMO SI FUERA UN BLOQUE.

SI ABRES UN CUADERNO PUEDES MODIFICAR TUS APUNTES (PROGRAMA), PERO SI LO CIERRAS, LO PUEDES DEJAR EN EL LIBRERO O EL ESCRITORIO (COMANDO).



PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLAS INTERNAS Y PRESIONA **↵**

COMANDOS INTERNOS

LOS COMANDOS INTERNOS EN EL SISTEMA OPERATIVO SON LOS COMANDOS QUE UTILIZAS CON MUCHA FRECUENCIA POR LO QUE SE ALMACENAN EN LA MEMORIA DE LA COMPUTADORA (RAM) PARA PERMITIR UN ACCESO RAPIDO Y FACIL.

LOS COMANDOS INTERNOS SE GUARDAN EN LA MEMORIA DE LA MAQUINA.



PULSA 30 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

ESTO NO QUIERE DECIR QUE LA COMPUTADORA SIEMPRE LOS TIENE ALMACENADOS, CADA QUE CARGAS TU SISTEMA OPERATIVO SE COPIAN ESOS PROGRAMAS EN LA MEMORIA DE ALMACENAMIENTO.

LOS COMANDOS INTERNOS SE CARGAN EN UN PROGRAMA ESPECIAL DENOMINADO **COMMAND.COM**, LO QUE FACILITA QUE EL **MS-DOS** LOS PUEDA EJECUTAR.

EN LA PANTALLA INFERIOR ENCONTRARAS LOS NOMBRES DE LOS COMANDOS INTERNOS. POSTERIORMENTE CONOCERAS LA MANERA DE EJECUTARLOS Y LAS ESPECIFICACIONES DE ALGUNOS DE ELLOS.

PULSA 20 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

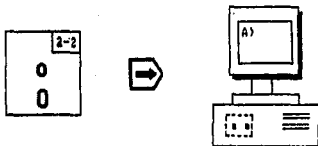
COMANDOS INTERNOS DEL MS DOS

| | | | |
|----------|-------|--------|--------|
| ASSIGN | DATE | HILOAD | SET |
| BREAK | DEL | MKDIR | SUBST |
| CHCP | DELQ | MORE | TIME |
| CHDIR/CD | DIR | PATH | TYPE |
| CLS | ERASE | PROMPT | VER |
| COPY | ERAQ | RENAME | VERIFY |
| CITTY | EXIT | RMDIR | VOL |

PULSA , DESPUES  TECLAS EXTERNOS Y PRESIONA 

COMANDOS EXTERNOS.

ALGUNOS COMANDOS, QUE NO SE UTILIZAN TAN A MENUDO, SE QUEDAN GUARDADOS EN LOS DISQUETES PARA HORRAR ESPACIO EN LA MEMORIA DE ALMACENAMIENTO Y SE LLAMAN COMANDOS EXTERNOS.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

LOS COMANDOS EXTERNOS CUENTAN CON LA EXTENSION . COM O
. EX.

CUANDO SE INTRODUCE UN COMANDO EXTERNO, EL MS-DOS OBTIENE DEL DISCO EL PROGRAMA CON EL COMANDO Y LO EJECUTA. LA MEMORIA QUE UTILIZA EL COMANDO SE LIBERA CUANDO FINALIZA SU TRABAJO.

EN LA PANTALLA INFERIOR SE ENLISTAN LOS COMANDOS EXTERNOS, LAS ESPECIFICACIONES DE LOS MAS IMPORTANTES LAS ENCONTRAREMOS EN ARCHIVOS POSTERIORES.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

COMANDOS EXTERNOS DEL DOS

| | | | |
|----------|----------|---------|-------|
| APPEND | FASTOPEN | MODE | SUBST |
| ASSIGN | FC | MORE | SYS |
| ATTRIB | FDISK | NLSFUNC | TREE |
| BACKUP | FIND | PRINT | XCOPY |
| CHKDSK | FORMAT | RECOVER | |
| COMMAND | GRAFTABL | REPLACE | |
| COMP | GRAPHICS | RESTORE | |
| DISKCOPY | JOIN | SELECT | |
| DISKCOMP | KEYB | SHARE | |
| EXE2BIN | LABEL | SORT | |

PULSA , DESPUES  TECLIA ESCRIBIR Y PRECIONA 

COMO ESCRIBIR LOS COMANDOS


LAS INSTRUCCIONES DE LOS COMANDOS LAS DEBES ESCRIBIR TAL COMO APARECEN EN LAS PANTALLAS DE EJEMPLO QUE APARECEN EN LOS ARCHIVOS DEL TUTORIAL.

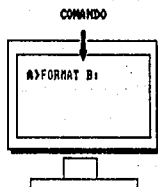
UN EJEMPLO ES LA SIGUIENTE PANTALLA →

RECUERDA QUE DEBES RESPETAR LOS ESPACIOS QUE SE DAN ENTRE LAS PALABRAS QUE FORMAN EL COMANDO.

UNA VEZ QUE TERMINAS DE ESCRIBIRLO PRESIONA

 PARA QUE LA COMPUTADORA LO EJECUTE.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



SI LA COMPUTADORA TE DA INSTRUCCIONES,
EN EL TUTORIAL APARECERAN EN RECUADROS
COMO ESTE

SI ES NECESARIO DAR MAS INSTRUCCIONES A LA
COMPUTADORA, APARECERA LA FORMA DE HACERLO Y LA
EXPLICACION PARA EJECUTARLAS CON LETRAS NEGRITAS

INTRODUCCA EL DISCO EN LA
UNIDAD B1 Y PRESIONE UNA
UNA TECLA AL TERMINAR.

EJECUTANDO FORMAT:

40 PISTAS 9 SECTORES POR
PISTA

DEBEA FORMATEAR OTRO DISCO
(B2)

PULSA 20 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

NOTA: LOS CASOS EXPLICADOS EN EL TUTORIAL SON LOS
MAS SENCILLOS Y SE RECURRE A ELLOS CON MAYOR
FRECUENCIA.

PARA MAYORES ACLARACIONES DEBES CONSULTAR LA GUIA
DEL USUARIO DEL SISTEMA OPERATIVO.

PULSA  , DESPUES  TECLA COMODINES Y PRESIONA 

COMODINES DEL MS-DOS

SI TRABAJAS CON VARIOS ARCHIVOS A LA VEZ PUEDES HACERLO DE UNA MANERA MAS FACIL AL UTILIZAR LOS COMODINES DEL DOS.

LOS COMODINES SON EL ASTERISCO (*) Y EL SIGNO DE INTERROGACION (?).

*

?

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...


EL COMODIN ?

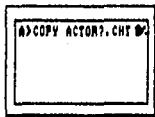
EL SIGNO DE INTERROGACION EN EL NOMBRE DE UN ARCHIVO O EN UNA EXTENSION SIGNIFICA QUE CUALQUIER CARACTER PUEDE OCUPAR ESA POSICION.

POR EJEMPLO:

TIENES EN TU DIRECTORIO ARCHIVOS EN LOS QUE SOLO CAMBIA UN NUMERO Y LOS QUIERES COPIAR:

```
ACTORA.CHT  
ACTORA.CHT  
ACTORA.CHT
```

UTILIZA EL COMODIN ? PARA SIMPLIFICAR LA OPERACION, ESCRIBE LAS INSTRUCCIONES COMO APARECEN EN LA PANTALLA Y DESPUES PRESIONA .



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EL COMODIN *

EL ASTERISCO SE USA COMO SUPLENTE DEL NOMBRE DEL ARCHIVO O SU EXTENSION Y QUIERE DECIR QUE CUALQUIER CADENA DE CARACTERES PUEDE OCUPAR ESA POSICION.

POR EJEMPLO:

SI BUSCAS EN EL DIRECTORIO DE UN DISCO TODOS LOS ARCHIVOS QUE CUENTEN CON EXTENSION .EXE NO ES NECESARIO QUE LOS LEAS UNO POR UNO.

SI ESCRIBES DIR PARA LLAMAR AL DIRECTORIO Y LE AGREGAS UN ASTERISCO, LA COMPUTADORA BUSCA UNICAMENTE LOS ARCHIVOS QUE CUENTAN CON EXTENSION .EXE



PULSA F10 , DESPUES F3 TECLA ENTER Y PRESIONA ↵

EVALUACION 1

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL

TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA →

SI TIENES MAS DE TRES ERRORES DEBES REGRESAR AL ARCHIVO DE ENVENIDO .

1.- DE LOS SIGUIENTES NOMBRES DE ARCHIVOS CUAL ES CORRECTO:

A () INSTRUMENTOS.CHT B () EXPRESA.CHT C () EGO.INO

2.- LOS ARCHIVOS SON:

A () UN CONJUNTO DE INFORMACION RELACIONADA
B () UNA UNIDAD DE DISCO
C () UN DIRECTORIO

PULSA 30 VECES LA TECLA ↵ PARA CONTINUAR...

RESPUESTAS

1.-
2.-
3.-
4.-
5.-
6.-
7.-
8.-
9.-
10.-
11.-
12.-
13.-
14.-
15.-
16.-
17.-
18.-
19.-
20.-
21.-
22.-
23.-
24.-
25.-
26.-
27.-
28.-
29.-
30.-

3.- UN ARCHIVO Y UN PROGRAMA SIRVEN PARA LO MISMO.

SI () NO ()

4.- LA UNIDAD DE DISCO D) ES PARA DISCOS

A () FLEXIBLES B () DUROS

5.- EL SISTEMA OPERATIVO SIRVE

A () COMO TRANSDUCTOR ENTRE B () PARA CAMBIAR EL C () LIMPRESO, SOBRESA
COMPUTADORA Y LA COMPUTADORA DE CON- DE LA COMPUTADORA

6.- EL AMBIENTE ES

A () EJECUTAN LOS PROGRA- B () CREAR LAS CONDICIO- C () DEJAR TUS DISQUETES
MAS DEL DOS QUE DEBE HACER PARA EN CALOR EXTREMOS
TRABAJE

PULSA 20 VECES LA TECLA PARA CONTINUAR...

7.- LOS COMANDOS SON:

A () INSTRUCCIONES QUE B () COMODINES C () ESCRIBIR EL NOMBRE
DAN A LA MAQUINA DE LOS ARCHIVOS

8.- LOS COMANDOS INTERNOS:

A () SE EJECUTAN SON QUE B () SE EJECUTAN AL C () SE CARGAN EN LA ME-
TU LO ORDENES DEBER EL DISQUE- MORIA RAM

9.- LOS COMANDOS EXTERNOS:

A () SON COMODINES B () NO ESTAN DEN- C () SE CARGAN EN LA ME-
HA CORNAND, CON- MORIA RAM

10.- LOS COMODINES DEL DOS SIRVEN PARA SIMPLIFICAR EL USO DE ALGUNOS COMANDOS

SI () NO ()

PULSA F10 , DESPUES F3 TECLA CHECK Y PRESIONA

CHKDSK


SIRVE PARA EXAMINAR LOS DISCOS Y BUSCAR ERRORES. SI SE LE PIDE, TAMBIEN LOS CORRIJE.

SI SE QUIERE EXAMINAR UN DISCO COMPLETO SE ESCRIBEN LAS INSTRUCCIONES ASI Y PRESIONA 



A) CHKDSK B:

CON ESTAS INSTRUCCIONES, CHKDSK NO CORREGIRA LOS ERRORES ENCONTRADOS EN EL DISCO, SOLO LOS SEÑALARA.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

SI SE QUIEREN CORREGIR LOS ERRORES, ES NECESARIO ESCRIBIR LAS INSTRUCCIONES COMO APARECEN EN LA PANTALLA




A) CHKDSK B: /F

EL INDICADOR /F CORRIJE LOS ERRORES DEL DISCO.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION.

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TECLER LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA 

1.- CUAL ES EL COMANDO CORRECTO:

A () CHKDISK A: B: B () CHKDSK B: C () CHNDSK B:

2.- EL INDICADOR /F SIRVE PARA:

A () CORREGIR LOS ERRORES B () VER LOS ARCHIVOS C () COPIAR ARCHIVOS
DEL DISCO RECUPERADOS.

PULSA F10, DESPUES F3, TECLER DISKCOMP Y PRESIONA A

RESPUESTAS.

1.- C

2.- A

SI VIEDES UN ERROR VOLVETE A LA PANTALLA ANTERIOR Y VOLVETE A LEER EL CONTENIDO.

SI TUS RESPUESTAS SON CORRECTAS VERIFICA LAS INSTRUCCIONES QUE APARECEN AL FINAL DE LA PANTALLA.

DISKCOMP

COMPARA EL CONTENIDO DE DOS DISCOS.

TIENES DOS DISQUETES QUE CUENTAN CON INFORMACION SOBRE LOS ACTORES DE LA COMUNICACION, PERO NO ESTAS SEGURO SI REALIZASTE ALGUNA MODIFICACION. USA EL COMANDO DISKCOMP QUE SE INDICARA SI ALGUNO ES DIFERENTES.

SI SE QUIEREN COMPARAR DOS DISCOS SE TECLER TAL COMO APARECE EN LA PANTALLA.

UNA VEZ QUE ESCRIBES EL COMANDO, PRESIONA A

PULSA 30 VECES LA TECLA A PARA CONTINUAR...



A)DISKCOMP A: B:

PROCESO DE COMPARACION DE DISCOS

1.- INTRODUCIR EL PRIMER DISCO EN LA UNIDAD A

INTRODUZCA EL DISCO EN LA UNIDAD A Y PRESIONE UNA TECLA...

2.- TE PEDIRAN QUE INTRODUCAS EL SEGUNDO DISCO EN LA UNIDAD B

INTRODUZCA EL DISCO EN LA UNIDAD B Y PRESIONE UNA TECLA...

3.- TE DIRA EL RESULTADO

COMPARACION O.K.


4.- TE PREGUNTARA SI QUIERES HACER OTRA COMPARACION

DESEA COMPARAR OTRO DISCO (S/N)

S= SI
N= NO

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL IMCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA 

1.- EL COMANDO DISKCOMP SIRVE PARA:

- A () COPIAR UN ARCHIVO B () CAMBIAR DE NOMBRE C () COMPARAR EL CONTENIDO DE DOS DISQUETES
A UN ARCHIVO

2.- SEÑALA LA FORMA CORRECTA DE ESCRIBIR EL COMANDO DISKCOMP:

- A () DISKCOMP A1 B1 B () DISKCOMP A1 B1 C () DISKCOMP B1

PULSA: F10, DESPUES F3 TECLAS COPY Y PRESIONA .

RESPUESTAS.

- 1.- C
2.- B

SI SIEMPRE UN ERROR SEÑALA A LA PANTALLA ANTERIOR Y OBTIENE A LEER EL CONTENIDO.

SI TUS RESPUESTAS SON CORRECTAS SEÑALA LAS Opciones QUE SE MARCAN AL FINAL DE LA PANTALLA.

COPY

SIRVE PARA COPIAR UNO O MAS ARCHIVOS DE UN LUGAR A OTRO.

SI SE TIENE UN ARCHIVO LLAMADO EGO.CHT
Y LO QUIERES COPIAR A OTRO DISCO,
ESCRIBE EL COMANDO ASI

A)COPY EGO.CHT B:

NOTA: ES NECESARIO TENER CUIDADO AL ESCRIBIR EL NOMBRE DEL COMPLETO DEL ARCHIVO. SI LO ESCRIBES INCORRECTAMENTE LA MAQUINA NO LO RECONOCERA PORQUE LOS CARACTERES NO COINCIDEN.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

PROCESO PARA COPIAR ARCHIVO

- 1.- ESCRIBE EL COMANDO COPY, EL NOMBRE DEL ARCHIVO Y LA UNIDAD DE DISCO DONDE MANDARAS LA COPIA.
- 2.- LA MAQUINA "LEERA" EL ARCHIVO A COPIAR.
- 2.- TE PEDIRA QUE SE INSERTE EL DISCO DONDE SE REALIZARA LA COPIA EN LA UNIDAD CORRESPONDIENTE
- 3.- PULSA UNA TECLA DESPUES DE HABER METIDO EL DISQUETE.
- 4.- APARECERA NUEVAMENTE EL NOMBRE DE LA UNIDAD DONDE ESTAS TRABAJANDO

INSERTE EL DISCO EN LA UNIDAD B Y PULSE CUALQUIER TECLA...

1 ARCHIVO COPIADO

A)

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION -

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA **F3** Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA →

- 1.- TIENES UN ARCHIVO LLAMADO CONIC.BAK Y LO QUIERES COPIAR A OTRO DISQUETE ESCRIBE EN EL RECUADRO EL COMANDO.

A)

PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLEA DIR Y PRESIONA 

RESPUESTAS.


- 1.- COPY CONIC.BAK B:

SI TIENES UN ERROR REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR Y QUIERES A LEER EL CONTENIDO.

SI TUS RESPUESTAS SON CORRECTAS SUICIA LAS INSTRUCCIONES QUE APARECEN AL FINAL DE LA PANTALLA.

DIR

MUESTRA LOS ARCHIVOS ALMACENADOS EN EL DIRECTORIO.

SI QUIERES CONOCER EL NOMBRE DE LOS ARCHIVOS QUE CONTIENE UN DIRECTORIO ESCRIBE EL COMANDO COMO APARECE EN LA PANTALLA →
Y DESPUES PULSA 

DIR

VERAS LA LISTA CON LOS NOMBRES DE LOS ARCHIVOS, SUS EXTENSIONES, EL NUMERO DE BYTES QUE OCUPAN, LA FECHA DE SU ULTIMA MODIFICACION Y EL NUMERO DE BYTES LIBRES EN EL DISCO.

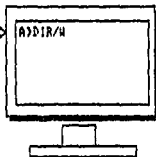
PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

A VECES SON TANTOS LOS ARCHIVOS QUE NO CABEN EN LA PANTALLA. PARA MAYOR COMODIDAD USA LA SIGUIENTE ESPECIFICACION:

TECLEA EL COMANDO COMO APARECE EN LA PANTALLA.

NOTARAS QUE A LAS INSTRUCCIONES ORIGINALES SE AGREGA /M. CON ESA INDICACION LOS ARCHIVOS APARECEN DE MANERA HORIZONTAL Y EN UNA PANTALLA VISUALIZAS TODOS LOS NOMBRES.

EN ESTA FORMA NO VERAS EL NUMERO DE BYTES NI LA FECHA DE SU ULTIMA MODIFICACION.



PULSA 20 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA

1.- CUAL PANTALLA CREE QUE CORRESPONDA A DIR/M

| | | |
|---|--|---|
| <p>A ()</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>EL VOLUMEN DE A ES MS DOS 2 B SU DIRECTORIO ES A</p> <p>FLOW EXE RECEP IMG</p> <p>163768 BYTES LIBRES</p> </div> | <p>B ()</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>EL VOLUMEN DE A ES MS DOS 2 B SU DIRECTORIO ES A</p> <p>FLOW EXE RECEP IMG ENISON IMG</p> <p>163768 BYTES LIBRES</p> </div> | <p>C ()</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>EL VOLUMEN DE A ES MS DOS 2 B SU DIRECTORIO ES A</p> <p>FLOW EXE SSS 010392 ENISON IMG EBA 020392 RECEP IMG E64 070392</p> <p>163768 BYTES LIBRES</p> </div> |
|---|--|---|

PULSA F10, DESPUES F3 TECLEA .DISKCOPY Y PRESIONA 

RESPUESTAS.

1.- B

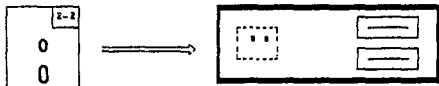
SI TIENES UN ERROR
REGRESA A LA
PANTALLA ANTERIOR
Y OBTIENE A LLENAR EL
CONTENIDO.

SI TUS RESPUESTAS
SON CORRECTAS
SIGUE LAS
INSTRUCCIONES QUE
APARECEN AL FINAL
DE LA PANTALLA.

DISKCOPY .


COPIA EL CONTENIDO COMPLETO DE UN DISCO A OTRO Y A LA VEZ DA FORMATO.

PARA EJECUTAR DISKCOPY ES NECESARIO INTRODUCIR EL DISCO 2-2 DEL SISTEMA OPERATIVO EN LA UNIDAD A) DE LA COMPUTADORA...



NOTA : DAR FORMATO QUIERE DECIR CREAR LAS PARTICIONES DONDE SE VA A ACOMODAR LA INFORMACION, LA ETIQUETA Y DIRECTORIO, IMAGINATE QUE ES UN PROCESO PAR-
RECIDO AL PARTIR UN PASTEL EN REBANADAS IGUALES.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

1.- YA QUE FUE INTRODUCIDO EL DISCO SE TECLEAN LAS INSTRUCCIONES COMO APRECN EN LA PANTALLA Y SE PRESIONA .

2.- TE PEDIRA QUE INTRODUZCA EL DISCO ORIGEN QUE ES EL DISCO QUE SE QUIERE COPIAR

INSERTE EL DISCO ORIGEN Y PRESIONE AL TERMINAR UNA TECLA...

3.- UNA VEZ QUE LA MAQUINA LEE EL DISCO PEDIRA QUE SE INSERTE EL DISCO DESTINO, O SEA EN EL QUE SE HARA LA COPIA.

INSERTE EL DISCO DESTINO Y PRESIONE AL TERMINAR UNA TECLA...

4.- AL FINALIZAR PREGUNTARA SI QUIERES COPIAR OTRO DISCO

QUIERE COPIAR OTRO DISCO (S/N)

S= SI
N= NO

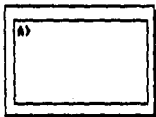
PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



EVALUACION.

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA **F73** Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA →

1.- ESCRIBE EN LA PANTALLA EL COMANDO DISKCOPY



PULSA **F10**, DESPUES **F73** TECLEA **ERASE** Y PRESIONA **↓**

RESPUESTAS.

1.-DISKCOPY A: B:

SI TIENES UN ERROR
REVUELTA LA
PANTALLA ANTERIOR
Y LEEA EL
COMANDO.

SI TUS RESPUESTAS
NO SON LAS
CORRECTAS
REVUELTA LA PANTALLA
Y LEEA EL COMANDO.

ERASE

SERVE PARA BORRAR ARCHIVOS.


SI TIENES UN ARCHIVO LLAMADO ALTER.CHY
Y DESEAS BORRARLO, ESCRIBE EL COMANDO
COMO APARECE EN LA PANTALLA →
Y DESPUES PRESIONA **↓**



NOTA: UNA VEZ BORRADO UN ARCHIVO NO SE
PUEDE RECUPERAR A MENOS QUE SEPAS MAS DE
COMPUTACION.

PULSA 30 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

USO DE COMODINES EN EL COMANDO ERASE



SI QUIERES BORRAR TODOS LOS ARCHIVOS
CON EXTENSION .CHT ESCRIBES EL
COMANDO ASI
Y PRESIONAS 



NOTA:
SI UTILIZAS EL COMODIN DE ESTA FORMA
A) ERASE *. *
SE BORRARAN TODOS LOS ARCHIVOS.
USALO CON CUIDADO.

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION.




PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA  Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES
CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL
TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA 

1.- SI QUIERES BORRAR TODOS LOS ARCHIVOS CON EXTENSION .IMG DE UN DISQUETE Y,
PARA AHORRAR TIEMPO DESEAS USAR EL COMODIN * COMO ESCRIBIRIAS EL COMANDO.

A () ERASE *. * B () ERASE *.IMG C () ERASE .IMG

2.- ESCRIBE EL COMANDO PARA BORRAR UN ARCHIVO LLAMADO COMUNICA.BMT

A)

PULSA , DESPUES  TECLEA **FORMAT** Y PRESIONA 

RESPUESTAS.

- 1.- ERASE *.IMG
- 2.- ERASE COMUNICA.BMT

EL TIEMPO EN EXON
NO SE PUEDE VER EL
CONTENIDO.

EL TIEMPO EN EXON
NO SE PUEDE VER EL
CONTENIDO.

FORMAT

SIRVE PARA CREAR LAS PARTICIONES (DAR FORMATO) EN LOS DISCO PARA QUE EL SISTEMA OPERATIVO PUEDA TRABAJAR EN ELLOS.
DAR FORMATO CONSISTE EN INICIALIZAR EL DIRECTORIO Y LOS ESPACIOS ASIGNADOS A LOS ARCHIVOS.

- 1.-SI QUIERES FORMATEAR UN DISCO SE TECLER EL COMANDO COMO APARECEN EN LA PANTALLA AL TERMINAR PRESIONA 



FORMAT B:

- 2.-AL CARGAR EL COMANDO, TE PEDIRA QUE INERTES EL DISCO QUE VAS A FORMATEAR EN LA UNIDAD B

INSERTE EL DISCO A FORMATEAR EN LA UNIDAD B
Y PULSA UNA TECLA CUANDO TERMINE...

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

- 3.- AL EJECUTAR EL FORMATO APARECERA EN LA PANTALLA ESPECIFICA QUE DEPENDE DE LA UNIDAD DE DISCO.

FORMATEANDO EL DISCO...

40 PISTAS 9 SECTORES POR PISTA

- 4.- DURANTE EL PROCESO, APARECERA EN PANTALLA LAS PISTAS, LOS SECTORES Y LA CARA QUE SE ESTA FORMATEANDO...

CARA: 0 PISTA: 1

- 5.- AL FINALIZAR EL FORMATO TE PREGUNTARA SI QUIERES FORMATEAR OTRO DISCO:

DESEA FORMATEAR OTRO DISCO (S/N)

S= SI
N= NO

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

NOTA:

FORMAT BORRA TODA LA
INFORMACION QUE CONTIENGA
EL DISCO

EVALUACION

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL TECLER LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA →

1.- SEÑALA EN LOS RECUADROS DE ABAJO CUAL TIENE LAS INSTRUCCIONES CORRECTAS.

A ()

A) F0RMA1 B:

B ()

A)F0RMA1 A: B:

C ()

A)F0RMA1 A:

PULSA F10 , DESPUES F3 TECLER LABEL Y PRESIONA ↴

RESPUESTAS.

1.- A

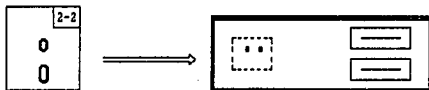
SI TIENES UN ERROR REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR Y QUEDE A LLEA EL CONTENIDO.

SI TUS RESPUESTAS SON CORRECTAS SEGUIA LAS INSTRUCCIONES QUE APARECEN AL FINAL DE LA PANTALLA.


LABEL

CREA, CAMBIA O BORRA LA ETIQUETA DE IDENTIFICACION DEL VOLUMEN EN UN DISCO.

ES NECESARIO INTRODUCIR EN LA UNIDAD A) EL DISCO 2-2 DEL SISTEMA OPERATIVO Y CIERRA EL SEGURO...



PULSA 30 VECES LA TECLA ↴ PARA CONTINUAR...


1.- ESCRIBE EL COMANDO COMO APARECE EN LA PANTALLA Y PRESIONA .

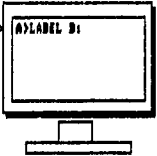
2.- TE PEDIRAN QUE INSERTES EL DISCO QUE VAS A HONDRAR EN LA UNIDAD B


INSERTA EL DISCO EN LA UNIDAD B Y PULSA CUALQUIER TECLA AL TERMINAR...

3.- TE PEDIRAN QUE ESCRIBAS EL NOMBRE DEL VOLUMEN CON UN MAXIMO DE 11 LETRAS O NUMEROS

ESCRIBE EL NOMBRE DEL VOLUMEN (DE 0 A 11 CARACTERES)

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...






4.- UNA VEZ QUE ESCRIBES EL NOMBRE PULSA .

5.- APARECERA EN PANTALLA EL NUEVO NOMBRE DEL VOLUMEN Y SU DIRECTORIO.

EL VOLUMEN DE LA UNIDAD A ES ENITE SU DIRECTORIO ES B1/

6.- SALES DEL COMANDO Y TERMINAS EN A)

PULSA , DESPUES  TECLA RECOVER Y PRESIONA .

RECOVER


RECUPERA UN ARCHIVO O DISCO QUE CONTIENE SECTORES DEFECTUOSOS.

PARA ACTIVAR ESTE COMANDO ES NECESARIO INTRODUCIR EL DISQUETE
MS-DOS 2-2 EN LA UNIDAD DE DISCO DE LA COMPUTADORA.



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

RECUPERAR UN ARCHIVO


SUPONGAMOS QUE TIENES UN ARCHIVO LLAMADO
EXPRESA.A Y SE ENCUENTRA DAÑADO.
DEBES ESCRIBIR EL COMANDO TAL COMO APARECE
EN LA PANTALLA
Y DESPUES PULSA 



AL RECUPERAR UN ARCHIVO, RECOVER CAMBIA
EL NOMBRE.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

RECUPERAR UN DISQUETE

SI TIENES UN DISQUETE CON ALGUNOS SECTORES DAMADOS Y DESEAS RECUPERARLOS, DEBES ESCRIBIR LAS INSTRUCCIONES COMO APARECEN EN LA PANTALLA. Y PULSA 




AL RECUPERAR UN DISQUETE, RECOVER CAMBIA EL NOMBRE A LOS ARCHIVOS.

PULSA , DESPUES  TECLAS **RENAME** Y PRESIONA 

RENAME

SIRVE PARA CAMBIAR EL NOMBRE A UN ARCHIVO.

SI TIENES UN ARCHIVO LLAMADO 1.CHY Y QUIERES CAMBIARLE EL NOMBRE POR 2.CHY ESCRIBE EL COMANDO ASI Y DESPUES PRESIONA 



EL NOMBRE DE TU ARCHIVO HABRA CAMBIADO Y VOLVERAS A

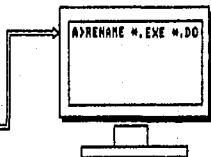
A)

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

USO DE LOS COMODINES

ES POSIBLE UTILIZAR LOS COMODINES
CON EL COMANDO RENAM.

POR EJEMPLO, SI EN UN DIRECTORIO
TUS ARCHIVOS TIENEN EXTENSION
.TXT Y QUIERES CAMBIARLAS A EXTEN-
SIONES .DO, DEBES ESCRIBIR EL
COMANDO COMO APARECE EN LA PANTALLA
Y PRESIONA .



PULSA 20 VECES LA TECLA PARA CONTINUAR...

EVALUACION.

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES
CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL
TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA

1.- DE LOS SIGUIENTES COMANDOS CUAL ES EL CORRECTO

A ()RENAM ASI.BEC DEL.SEC B ()RENAM B; C () RENAM DEL;

PULSA , DESPUES TECLAS TYPE Y PRESIONA .

RESPUESTAS.


1.- A

SI TIENES UN ERROR
BORRA LA RESPUESTA
Y VOLVETE A TENER EL
CONTENIDO.

SI TU RESPUESTA ES
CORRECTA PRESIONA
LA BARRA ESPACIADORA AL FINAL DE
LA PANTALLA.

TYPE

MUESTRA EL CONTENIDO DE UN ARCHIVO DE PROCESADOR DE PALABRAS EN LA PANTALLA CON ALGUNOS SIGNOS DEL LENGUAJE DE LA MAQUINA.

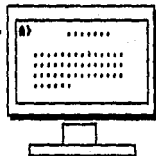
SUPONGAMOS QUE TIENES UN ELABORADO CON PROCESADOR DE PALABRAS Y SE LLAMA RECEPTOR.BAK. SI QUIERES CONOCER SU CONTENIDO SIN MODIFICARLO, ESCRIBE EL COMANDO COMO APARECE EN LA PANTALLA Y PRESIONA .



PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

VERAS COMO EN LA PANTALLA APARECE TU ARCHIVO

AL FINALIZAR REGRESA AL INDICADOR DE UNIDAD:



NOTA:

SI APLICAS EL COMANDO TYPE A ARCHIVOS CON EXTENSION .COM O .EXE APARECERA EL TEXTO EN LENGUAJE DE LA MAQUINA.

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION.

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL

TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA DE LA PANTALLA →

1.- INDICA EN CUAL PANTALLA SE ENCUENTRA ESCRITO EL COMANDO CORRECTO.



PULSA F10, DESPUES F3 TECLEA ZERRALLA Y PRESIONA ↓

RESPUESTAS.

1.- A

SI TIENES UN ERROR
REGRESA A LA PANTALLA ANTERIOR
Y REPITE A LEER EL
CONTENIDO.

SI TUS RESPUESTAS
SON CORRECTAS
ESCRITA LAS
INSTRUCCIONES QUE
APARECEN AL FINAL
DE LA PANTALLA.

EVALUACION FINAL

PARA MARCAR LA RESPUESTA CORRECTA PRESIONA F3 Y ESCRIBE LA QUE CONSIDERES CORRECTA EN EL INCISO CORRESPONDIENTE. VERIFICA EL RESULTADO AL

TECLEAR LA BARRA ESPACIADORA HASTA LLEGAR FUERA ESTA LA PANTALLA. EN CASO DE RESPONDER INCORRECTAMENTE MAS DE 3 RESPUESTAS REGRESA AL ARCHIVO BIENVENIDO

1.- SI QUIERES EXAMINAR UN DISCO Y BUSCAR ERRORES ESCRIBE EL COMANDO CORRECTO

A) _____

2.- QUIERES COPIAR UN ARCHIVO LLAMADO EGO.CHT. INDICA CUALES SON LAS INSTRUCCIONES CORRECTAS

A () COPY EGO B: B () COPY EGO.CHT B: C () COPIAR EGO EN LA UNIDAD B:

PULSA 30 VECES LA TECLA ↓ PARA CONTINUAR...

RESPUESTAS

1.- CHMSK B:
2.- FRASE RADIO
3.- ORRAT B:
4.- ENANE ACTOR.CHT EGO.CHT
5.- A

3.- INDICA CUALES INSTRUCCIONES DEL COMANDO DISKCOPY SON CORRECTAS:

A () DISKCOPY A: B: B () DISKCOPY a b C () DISKCOPY A: B:

4.- QUIERES BORRAR UN ARCHIVO LLAMADO RADIO. ESCRIBE LAS INSTRUCCIONES CORRECTAS:

A) _____

5.- SI ESCRIBES ERASE *.*

A () FORMATEAS EL DISCO B () BORRAS TODOS LOS ARCHIVOS C () BORRAS ALGUNOS ARCHIVOS

6.- ESCRIBE EL COMANDO PARA FORMATEAR UN DISCO:

A) _____

7.- EL COMANDO LABEL SIRVE PARA

A () ETIQUETAR UN DISQUETE B () CAMBIAR EL NOMBRE A UN ARCHIVO C () CAMBIAR EL NOMBRE A LA UNIDAD DE DISCO.

PULSA 38 VECES LA TECLA PARA CONTINUAR...

8.- TIENES UN ARCHIVO LLAMADO ACTOR.CHT Y QUIERES CAMBIARLE EL NOMBRE POR EGO.CHT. ESCRIBE EL COMANDO CORRECTO

A) _____

9.- DE LOS SIGUIENTES COMANDOS CON COMODIN CUAL ES CORRECTO:

A () RENAME *.* B () RENAME *.CHT *.IMG C () RENAME *.CHT

10.- EL COMANDO TYPE SIRVE PARA

A () MOSTRAR EN LA PANTALLA LOS ARCHIVOS ELABORADOS CON PROCESADOR DE PALABRAS B () RENOMBRAR ARCHIVOS C () SABER EL DIRECTORIO

PRESIONA 2 VECES Y DESPUES

3.4. TUTORIAL FLOW

El tutorial FLOW enseña a usar el software llamado de la misma manera que sirve para crear gráficos. Este programa es útil para elaborar cuadros sinópticos, redes conceptuales, diagramas de flujo, matrices, etc.

FLOW cuenta con dos unidades temáticas:

La primera unidad enseña a utilizar las funciones del menú principal: abrir un nuevo archivo, buscar un gráfico que fue elaborado con anterioridad, salvar, cambiar de unidad de disco, usar el directorio que se divide en gráficos e imágenes, acceder a un subdirectorio, configurar el programa de acuerdo a las necesidades del usuario y el tipo de equipo con que se cuenta, impresión sencilla y múltiple y, por último, el mecanismo para salir del programa.

-La segunda unidad muestra el uso de las funciones que se encuentran en el interior de los archivos: uso de figuras preestablecidas, empleo de líneas, texto y selección de diferentes tipos de letras, borrar, copiar y/o mover bloques de información, salvar y "llamar" en

Imagen y la manera de salir al menú principal.

Cabe destacar que, a diferencia del tutorial DOS, FLOW fue elaborado con el software que lleva el mismo nombre por lo que el usuario ejecutará interacciones que tienen una aplicación inmediata.






























A diferencia de HARDWARE y DOS este paquete, además de mostrar los usos del programa, cuenta con un contenido manejado en forma sistemática. En cada una de las interacciones, el usuario deberá ejecutar la función, pero a la vez se informa de los modelos que han abordado el estudio de la comunicación descritos por Manuel Marín Serrano. Esto tiene dos ventajas: por un lado se maneja el programa y por el otro se aprende cierto contenido.

El tutorial consta de 91 pantallas de las cuales 25 corresponden a las evaluaciones y el resto al manejo de los conceptos. En total se cuenta con diez evaluaciones parciales colocadas en archivos especiales y una evaluación final donde el alumno deberá aplicar las especificaciones del programa dentro de un ordenador avanzado que contendrá la explicación de los modelos de la comunicación.

A continuación se muestra la carta de planeación y la versión impresa del tutorial.

| OBJETIVO | No. DE PANT | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|--|---------------------------|-----|-----|------|----|---|----|----------------------|-----|----|----|-----------------|-----|---|-----|-----|---|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/H | S/MO | EB | H | LN | NR | CEC | CE | CP | 70% | ALN | H | C/I | C/I | A | SA | AL |
| EL USUARIO MANEJARA EL PROGRAMA FLOW Y CONOCERA LAS ESPECIFICACIONES DE SUS FUNCIONES POR MEDIO DEL TUTORIAL FLOW | 1 | BIENVENIDA AL USUARIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2 | USOS DEL PROGRAMA FLOW | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 3 | CONCEPTO DE MENU PRINCIPAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 4 | TRADUCCION DEL MENU PRINCIPAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | INTRODUCCION A LA EXPLICACION DE LAS FUNCIONES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 6 | EDICION DE GRAFICO F1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 7 | ABRIR NUEVO ARCHIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 8 | INTRODUCCION PARA SALVAR ARCHIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 9 | SALVAR ARCHIVO F4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | COMO SALVAR POR PRIMERA VEZ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 11 | COMO SALVAR LAS MODIFICACIONES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | |
|-----------|----------|-----------------|-------------------|------------------------------|-----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | |
| | | | | | BL | R | D | VI |
| | | | ENTRADA | | | | | |
| | | | CON 1 | | X | | | |
| | | | CON 2 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | |
| | | | CON 3 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | |
| | | | CON 4 | | X | | | |
| | | | CON 5 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | |
| | | | CON 6 | RECUADRO QUE SIMULA PANTALLA | X | | | |
| | | | CON 7 | | X | | | |
| | | | CON 8 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | |
| | | | CON 9 | RECUADRO CON PANTALLA SAVE | X | | | |
| | | | CON 10 | RECUADRO CON PANTALLA SAVE | X | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOPPIV | ESPECIFICACIONES | | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|-------|----|---------------|--------|------------------|--|---|--------------------|
| ABRAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | | |
| H | MT | C | SU | E | S | L | F | G | J | I | IL | SP | HT | | | | DT | EB | I |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR | <i>Buscando</i>  | ENTRADA AL SISTEMA |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 50 | 50 | | PULSA FIB. DES- PUÉS F3 TECLERA MENU Y PULSA  |  | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 40 | 10 | 50 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |   | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 20 | 60 | 20 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |   | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA FIB. DES- PUÉS F3 TECLERA NUEVO Y PULSA  |  | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |   | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |   | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA FIB. DES- PUÉS F3 TECLERA SALVAR Y PULSA  |  | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 40 | 10 | 50 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |   | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 40 | 10 | 50 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |   | |
| X | | | X | | | X | | | | | | | | 40 | 10 | 50 | PULSA FIB. DES- PUÉS F3 TECLERA EVALUAR Y PULSA  |   | |

| OBJETIVO | No. DE PPM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|-----------------------------------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|----------|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMB | S/M | SNO | ED | N | LM | NR | CEC | CE | CP | 7Rx | ALM | N | C/I | C/I A | SA | AL |
| | 13 | EVALUACION | | | | | | | 2 | X | | | | | | | | | | |
| | 13 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 14 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 15 | BUSCAR ARCHIVO FS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 16 | PROCESO PARA BUSCAR ARCHIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 17 | USO DEL DIRECTORIO FS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 18 | DIRECTORIO DE GRAFICOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 19 | DIRECTORIO DE IMAGENES | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 20 | EVALUACION | | | | | | | X | Y | | | | | | | | | | X |
| | 21 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 22 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIMICTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|--|----------|--|-------------------|--|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | BL | R | D | VI | |
| TEXTO | | | | | X | | | | |
| EXPLICA CON TUS PROPIAS PALABRAS RE- YODO Y TECNICA. RE- PULSA F3 PARA ESC. | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | | | X | | | | |
| UNA VEZ QUE FINA- LICES SALVA EL ARCHIVO | | | | | X | | | | |
| | | | | RECHAZO CON MENU PRINCIPAL | X | | | | |
| | | | | RECHAZO CON PANTALLA LARGA | X | | | | |
| | | | | RECHAZO CON MENU PRINCIPAL | X | | | | |
| | | | | RECHAZO CON DIRECTORIO DE GRAFICOS | X | | | | |
| | | | | RECHAZO CON DIRECTORIO DE IMAGENES | X | | | | |
| TEXTO | | | | | X | | | | |
| EXPLICA BREVEMENTE OTRA. PULSA F3 PARA ESCRIBIR | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | | | X | | | | |
| UNA VEZ QUE FINA- LICES SALVA EL ARCHIVO | | | | | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWNY | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|-------|----|---------------|-------|---|----|---|
| ARRAS | | | | | LINEAS | | | | | MENU | | | DIS.X | | | | | | |
| N | NT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | DT | | | | ED | I |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 80 | 80 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 10 | 90 | | PULSA 710. PEE- PULSA 710. PEE- BUSCAR Y PULSA → | | |
| X | | | | | | | X | | | | | | | 40 | 10 | 50 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 30 | 20 | PARA CONTINUAR ARCHIVO LLAMADO DIRECTORIO | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 10 | 50 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 30 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 30 | 20 | PARA CONTINUAR ARCHIVO LLAMADO REVALSA | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 50 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 10 | 90 | | PARA CONTINUAR ARCHIVO LLAMADO DRIVE | | |

| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----------------|-----|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | |
| | | | SH | SMS | S/N | SNO | ED | N | LM | NR | CEC | CF | CP | TRM | ALM | N | C/I | C/A | SA | AL |
| 23 | CAMBIO DE UNIDAD DE DISCO F5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 24 | PROCEDIMIENTO PARA CAMBIAR DE DRIVE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 25 | PROCEDIMIENTO PARA CAMBIAR DE DRIVE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 26 | CAMBIO DE DIRECTORIO F5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 27 | EJEMPLO DE CAMBIO DE DIRECTORIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 28 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 29 | EVALUACION | | | | | | | X | X | | | | | | | | | | | X |
| 30 | CONFIGURACION F7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 31 | MEMO DE CONFIGURACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 32 | CONFIGURACION DE MODELO Y MARCA DE IMPRESORA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 33 | CONFIGURACION DE PUERTO DE IMP. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIRIGITICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | |
|--|----------|--|-------------------|------------------------------------|-----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | INACEN | PAL | | | |
| | | | | | BL | R | D | UT |
| | | | CON 16 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | |
| | | | CON 17 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | |
| | | | CON 18 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | |
| | | | CON 19 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | |
| | | | CON 20 | RECUADRO CON ING. CHANGE DIRECTORY | X | | | |
| | | | INYER | | X | | | |
| SI TIENES BUBAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | | SI TIENES BUBAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INYER | | X | | | |
| | | | CON 21 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | |
| | | | CON 22 | RECUADRO CON MENU DE CONFIGURACION | X | | | |
| | | | CON 23 | RECUADRO CON MENU DE IMPRESORAS | X | | | |
| | | | CON 24 | RECUADRO CON MENU PRINTER PORT | X | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWNY | ESPECIFICACIONES |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|----|-------|----|----|--|---|-------|----------------------|
| ANIMAS | | | | | LINEAS | | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | |
| N | MT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | NT | DT | EX | I | | | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 20 | 40 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | | Y | | | | | | | 20 | 30 | 50 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 35 | 15 | 60 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO CAMBIO | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 20 | 40 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 10 | 30 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO SEVALVA | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 30 | 70 | | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | | CAMBIO AL DIRECTORIO PULSA EL ARCHIVO LLAMADO 1CONFIGURA | | CAMBIO DE DIRECTORIO |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 10 | 60 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 20 | 40 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 20 | 40 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO 2CONFIGURA | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 20 | 40 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |

| OBJETIVO | No. DE PÁG | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|---------------------------------------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|----|-----------------|---|-----|-----|----|----|-----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/N | S/M | ED | M | LN | NR | CEC | CE | CP | TR | ALM | N | C/I | C/I | SA | AL | ANL |
| | 34 | CONFIGURACION DEL TAMAÑO DEL PAPEL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 35 | CONFIGURACION DEL TAMAÑO DE LA PAGINA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 36 | CONFIGURACION PANTALLA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 37 | CONFIGURACION SONIDO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 38 | INSTRUCCIONES DE CONFIGURACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 39 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | |
| | 40 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 41 | IMPRESION F2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 42 | PROCESO DE IMPRESION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 43 | MODOS DE IMPRESION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 44 | IMPRESION MULTIPLE F3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|---|----------|--|------------------------------|---|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | BL | R | D | VI | |
| | | | IR A CONFIGURACION CON 25 | RECUADRO CON MENU DE CONFIGURACION DEL PAPEL | X | | | | |
| | | | CON 26 | | X | | | | |
| | | | CON 27 | RECUADRO CON MENU DE CONFIGURACION DE PAGINA | X | | | | |
| | | | CON 28 | RECUADRO CON MENU DE CONFIGURACION DEL SONIDO | X | | | | |
| | | | CON 29 | RECUADRO CON MENU GENERAL DE CONFIGURACION | X | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| MODIFICA LA CONFIGURACION DEL PAPER SIZE, FONTO SIZE, LINE SPACING, MARGINS, ETC. | | | INTER | | X | | | | |
| TAMANO DEL PAPEL A TAMAÑO DEL GRAFICO A 2500 X 1000MM. SALVAN CONFIG. | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 30 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | | |
| | | | CON 31 | RECUADRO CON PANTALLA PRINT CHART | Y | | | | |
| | | | CON 32 | CUATRO RECUADROS CON LOS NOMBRES DE IMPRESION | X | | | | |
| | | | CON 33 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWHY | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|---|--------|---|---|---|---|------|----|----|----|-------|---------------|-------|---|--|--|
| ABRAS | | | | | LINEAS | | | | | MENU | | | | DIS.: | | | | | |
| M | MT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | DT | EB | I | | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 50 | | PARA CONTINUAR ARCHIVO LLAMADO SCONFIGURM | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 30 | 30 | PARA CONTINUAR ARCHIVO LLAMADO ASVALUA | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 60 | | PARA CONTINUAR ARCHIVO LLAMADO IMPRINIR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 30 | 30 | 50 | PARA CONTINUAR ARCHIVO LLAMADO MULTIPLE | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |












| OBJETIVO | No. DE P/M | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|---|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----------------|-----|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | |
| | | | EN | SMB | S/N | SNO | EB | H | LH | NR | CEC | CF | CP | TR | ALM | H | C/I | C/I | SA | AL |
| | 45 | PROCESO DE IMPRESION MULTIPLE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 46 | PROCESO DE IMPRESION MULTIPLE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 47 | INSTRUCCIONES PARA SALIR DEL PROGRAMA P/L | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 48 | PROCESO PARA SALIR DEL PROGRAMA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 49 | INTRODUCCION AL SUBMENU | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 50 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 51 | EVALUACION | | | | | | | X | X | | | | | | | | | | X |
| | 52 | SUBMENU | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 53 | INTRODUCCION AL USO DE LAS FUNCIONES | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 54 | GRAFICOS QUE CONTIENE EL PROGRAMA P/L | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 55 | PROCESO PARA USAR LOS GRAFICOS QUE CONTIENE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|-----------|----------|-----------------|-------------------------|--|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | BL | R | D | VI | |
| | | | IR A IMPRIMIR CON 34 | RECUADRO CON TABLA PRINT CHART | Y | | | | |
| | | | CON 35 | RECUADRO CON TABLA DE IMPRESION MULTIPLE | Y | | | | |
| | | | CON 36 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | X | | | | |
| | | | CON 37 | RECUADRO CON MENU PRINCIPAL | Y | | | | |
| | | | CON 38 | | Y | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 39 | RECUADRO CON SUBMENU | Y | | | | |
| | | | CON 40 | | Y | | | | |
| | | | CON 41 | RECUADRO CON SUBMENU | Y | | | | |
| | | | CON 42 | CILINDRO | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOPHY | ESPECIFICACIONES | | | |
|--------------|----|---|----|-------|---|---|---|------|---|---|----|--------|----|---------------|-------|------------------|---|----|---|
| ABRAS | | | | LIZAS | | | | MEMU | | | | DIS. % | | | | | | | |
| M | MT | C | SU | E | S | L | T | Q | J | I | IL | SP | NY | | | | DT | EB | I |
| | | | | | | z | | | | | | | | 40 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| | | | | | | | x | | | | | | | 40 | 30 | 30 | PARA CONTINUAR PULSA 30 VECES ARCHIVO LEYENDO SALIR | | |
| | | | | | | | x | | | | | | | 40 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| | | | | | | | z | | | | | | | 40 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| | | | | | | | x | | | | | | | 70 | 30 | | PARA CONTINUAR PULSA 30 VECES ARCHIVO LEYENDO SEVALUA | | |
| | | | | | | | x | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| | | | | | | | z | | | | | | | 70 | 30 | | PARA CONTINUAR PULSA 30 VECES ARCHIVO LEYENDO SUSPENDO | | |
| | | | | | | | x | | | | | | | 50 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| | | | | | | | x | | | | | | | 30 | 70 | | PARA CONTINUAR PULSA 30 VECES ARCHIVO LEYENDO FI | | |
| | | | | | | | x | | | | | | | 60 | 30 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| | | | | | | | z | | | | | | | 30 | 40 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |

| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | BIENIO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|---|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SIN | S/M | SNO | ES | N | LN | NR | CEC | CE | CP | TRM | ALM | N | C/I | C/I | SA | AL |
| | 56 | PROCESO PARA USAR LOS GRAFICOS QUE CONTIENE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 57 | USO DE LAS LINEAS F2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 58 | MUESTRA DE LOS TIPOS DE LINEAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 59 | TRUCOS, TRETAS Y TRAMPAS | | | | | | X | | | | X | | | | | | | | X |
| | 60 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 61 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 62 | USO DEL TEXTO F2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 63 | MUESTRA DE LOS DIFERENTES TIPOS DE LETRAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 64 | TRUCOS, TRETAS Y TRAMPAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 65 | EVALUACION | | | | | | X | | | | X | | | | | | | | X |
| | 66 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|--|----------|--|-------------------|-----------------------------------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | NL | R | D | VI | |
| | | | CON 43 | | X | | | | |
| | | | CON 44 | RECADRO CON SUMENTO | X | | | | |
| | | | CON 45 | EJEMPLOS DE TIPOS DE LINEAS | X | | | | |
| | | | CON 46 | | X | | | | |
| USO LOS LINEAS PARA COMPARACION DEL TIPO DE EN PANTALLA | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | X | | | | |
| TEXTO | | | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 47 | RECADRO CON SUMENTO | X | | | | |
| | | | CON 48 | RECADRO CON TIPOS DE LETRAS | X | | | | |
| | | | CON 49 | | X | | | | |
| RECORRE TODOS LOS AR- REGLOS PARA VER SI HA- Y EN EL CA- GUYENTE PANTALLA | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | X | | | | |
| TEXTO | | | INTER | | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWNY | ESPECIFICACIONES | | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|-------|----|---------------|-------|------------------|--|---|---|
| AZERAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | | |
| M | NY | C | OU | E | O | L | T | G | J | I | IL | BP | NY | | | | BT | ED | I |
| z | | | | | | x | | | | | | | | 40 | 60 | | PARA CONTINUAR PULSA 30 VECES ARCHIVO LLAMADO F3 |  | |
| k | | | | | | x | | | | | | | | 30 | 40 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| k | | | | | | x | | | | | | | | 50 | 30 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| x | | | | | | x | | | | | | | | 80 | 20 | | PARA CONTINUAR PULSA 30 VECES ARCHIVO LLAMADO GENERALIA |  | |
| k | | | | | | x | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| x | | | | | | x | | | | | | | | 50 | 50 | | PARA CONTINUAR PULSA 30 VECES ARCHIVO LLAMADO F3 |  | |
| x | | | | | | x | | | | | | | | 30 | 50 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| x | | | | | | x | | | | | | | | 50 | 20 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| x | | | | | | x | | | | | | | | 80 | 20 | | PARA CONTINUAR PULSA 30 VECES ARCHIVO LLAMADO GENERALIA |  | |
| x | | | | | | x | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR |  | |
| k | | | | | | x | | | | | | | | 50 | 50 | | PARA CONTINUAR PULSA 30 VECES ARCHIVO LLAMADO F4 |  | |

| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|---------------------------------------|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----|----------------------|-----|----|----|----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/H | SNO | ES | N | LN | NR | CEC | CE | CF | TS | ALN | N | C/I | C/I | SA | AL |
| 67 | BORRAR F4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 68 | PROCESO PARA BORRAR | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 69 | RECUPERAR GRAFICOS BORRADOS POR ERROR | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 70 | MOVER BLOQUES F5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 71 | PROCESO PARA MOVER BLOQUES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 72 | PROCESO PARA MOVER BLOQUES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 73 | EVALUACION | | | | | | | Y | | | X | | | | | | | | | Z |
| 74 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 75 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 76 | COPIAR F6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 77 | PROCESO DE COPIADO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DISEÑO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|--|----------|--|-------------------|----------------------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANÁLISIS | ACCIÓN A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | BL | R | D | VI | |
| | | | CON 50 | RECUADRO CON SUBMENU | X | | | | |
| | | | CON 51 | SATELITE | X | | | | |
| | | | CON 52 | | X | | | | |
| | | | CON 53 | RECUADRO CON SUBMENU | X | | | | |
| | | | CON 54 | SATELITE | X | | | | |
| | | | CON 55 | | X | | | | |
| EN LA SIGUIENTE PANTALLA SE MOSTRAN LOS DATOS QUE SE ENCONTRAN EN EL ARCHIVO | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | X | | | | |
| TEXTO | | | INTER | | X | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 56 | RECUADRO CON SUBMENU | X | | | | |
| | | | CON 57 | SATELITE | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWHY | ESPECIFICACIONES | | | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|-------|----|---------------|-------|------------------|----|--|---|--|
| ANIMAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | | | |
| N | NY | C | SU | Z | S | L | Y | G | J | I | IL | SP | NY | | | | DT | ED | I | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 20 | 60 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 50 | 10 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 70 | 30 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO F5 | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 20 | 60 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 50 | 10 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 40 | 60 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO SEMAJUA | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 90 | 70 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 50 | 50 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 10 | 90 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO F6 | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 20 | 60 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | | 50 | 10 | 40 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |





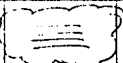
| OBJETIVO | No. DE PAI | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|--|---------------------------|-----|-----|------|----|---|----------------------|----|-----|----------|----|-----------------|-----|---|-----|----------|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/M | S/MO | EB | M | LN | NR | CEC | CE CF | CP | TR | ALM | H | C/I | C/I A | SA | AL |
| | 78 | PROCESO PARA COPIAR | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 79 | EVALUACION | | | | | | | X | | | X | | | | | | | | X |
| | 80 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 81 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 82 | SALVAR EN IMAGEN 78 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 83 | PROCESO PARA SALVAR EN IMAGEN | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 84 | PROCESO PARA SALVAR EN IMAGEN | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 85 | BUSQUEDA DE ARCHIVOS EN IMAGEN | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 86 | PROCESO PARA BUSCAR ARCHIVOS EN IMAGEN | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 87 | EVALUACION | | | | | | | X | | | X | | | | | | | | X |
| | 88 | EVALUACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|-----------|----------|-----------------|-------------------|--------------------------------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | INGEN | PAL | | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI | |
| | | | IR A FZ | | | | | | |
| | | | CON 58 | | X | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| | | | CON 59 | RECUADRO CON SUMIEN | X | | | | |
| | | | CON 60 | DISQUETE | X | | | | |
| | | | CON 61 | | X | | | | |
| | | | CON 62 | RECUADRO CON SUMIEN | X | | | | |
| | | | CON 63 | DISQUETE DENTRO DE UN RECUADRO | X | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| | | | INTER | | X | | | | |
| | | | SI | | X | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWHY | ESPECIFICACIONES |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|-------|----|----|----|----|---|-------|------------------|
| ABRAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | | |
| M | NT | C | SU | E | S | L | T | Q | J | I | IL | SP | NT | DT | ED | I | | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 50 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO SEVALWA | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 10 | 90 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO F9 | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 20 | 50 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 30 | 20 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 60 | 40 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO F7 | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 10 | 50 | 30 | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 20 | 30 | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO ISEVALWA | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 30 | 70 | | PULSA 30 VECES ↓ PARA CONTINUAR | | |
| X | | | | | | X | | | | | | | | 50 | 50 | | PARA CONTINUAR PULSA EL ARCHIVO LLAMADO F10 | | |

| OBJETIVO | No. DE PUN | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|-----------------------|----------|---------------------------|----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----------------|-----|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | |
| | | | BN | BS | B/N | BSO | ED | N | LN | NR | CEC | CE | CF | TRK | ALM | N | C/I | C/I | SA | AL |
| 89 | SALIR DEL ARCHIVO FIG | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 90 | EVALUACION | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | X |
| 91 | EVALUACION | | | | | | X | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|--|----------|--------------------------------------|---|----------------------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI | |
| | | | <pre> graph TD A[IR A BIENVENIDO CON 64] --> B{¿INTER?} B -- SI --> C[SALIDA] B -- NO --> A </pre> | RECUADRO CON SUBMENU | X | | | | |
| SALTE DEL PROGRAMA Y CORRER DE NUEVO APERTURA DE LOS ARCHIVOS Y PASAR EL CURSOR AL PUNTO DE LA IMAGEN EVALUACION | | | | | X | | | | |
| ELABORA UNA MATRIZ DE CALIFICACIONES QUE CONTENGA LOS NOMBRES DE LA ENTRADA DE LOS ALUMNOS EN EL TRABAJO | | SI TIENES DUDAS REGRESA A BIENVENIDO | | | X | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWMY | ESPECIFICACIONES | | | | |
|--------------|----|---|--------|---|---|---|---|------|---|---|----|--------|----|----|---------------|-------|---|---|--------------------------|--|--|
| ABRAS | | | LINEAS | | | | | MENU | | | | DIS. % | | | | | | | | | |
| N | MT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | DY | | | | EB | I | | |
| 2 | | | | | | { | | | | | | | | 30 | 20 | 50 | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | | | |
| 2 | | | | | | λ | | | | | | | | 70 | 30 | | PULSA 30 VECES  PARA CONTINUAR |  | | | |
| 1 | | | | | | λ | | | | | | | | 50 | 50 | | PULSA F10 DOS VECES Y DESPUES Y |  | SALIDA DEL SISTEMA | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**VERSION
IMPRESA DEL
TUTORIAL
FLOW**

bienvenido
bienvenido
bienvenido

bienvenido

bienvenido

bienvenido

BIBUENIDO

Bienvenido

PULSA 38 VECES LA TECLA



PARA CONTINUAR...

POR MEDIO DE ESTE TUTORIAL TE
ENSEÑAREMOS A USAR EL PROGRAMA
LLAMADO FLOW QUE SIRVE PARA
CREAR GRAFICOS.

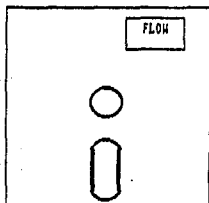
PULSA 38 VECES LA TECLA



PARA CONTINUAR...

AL FINAL DE CADA PANTALLA SE ENCUENTRAN LAS INSTRUCCIONES PARA CONTINUAR Y EN UN ARCHIVO LLAMADO INDICE APARECEN LOS NOMBRES Y EL CONTENIDO DE LOS ARCHIVOS DE ESTE TUTORIAL.

ESTE TRABAJO SE ENCUENTRA HECHO CON EL PROGRAMA FLOW POR LO QUE DURANTE TU ESTUDIO APLICARAS LAS FUNCIONES QUE CONTIENE.



PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLA **MENU** Y PRESIONA **↓**

MENU PRINCIPAL

EL PROGRAMA SE PRESENTA POR PRIMERA VEZ Y CUANDO PRESIONAS LA BARRA ESPACIADORA APARECE EL MENU PRINCIPAL QUE CONTIENE LAS FUNCIONES MAS IMPORTANTES DEL PROGRAMA.

MENU PRINCIPAL →

LAS TECLAS DE LAS FUNCIONES SIRVEN PARA TRABAJAR EL PROGRAMA DESDE EL EXTERIOR DE LOS ARCHIVOS.

FLOW CHARTING II+ DRIVE A

| | |
|-------------------------|---------------------|
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA 30 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

PARA QUE SIRVEN LAS FUNCIONES DEL MENU PRINCIPAL.

- | | | | |
|-----------|-----------------------|------------|---------------------------|
| F1 | CREAR UN GRAFICO | F2 | IMPRIMIR GRAFICO |
| F3 | BUSCAR UN GRAFICO | F4 | SALVAR GRAFICO |
| F5 | MUESTRA EL DIRECTORIO | F6 | CAMBIO DE UNIDAD DE DISCO |
| F7 | CONFIGURAR | F8 | CAMBIO DE DIRECTORIO |
| F9 | IMPRESION MULTIPLE | F10 | SALIR DEL PROGRAMA |

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

CADA UNA DE LAS FUNCIONES
CUENTA CON ESPECIFICACIONES QUE
DEBES SEGUIR POR LO QUE EN LOS
SIGUIENTES ARCHIVOS TRATAREMOS
DE EXPLICARTELAS DETALLADAMENTE.

PULSA **F10**, DESPUES **F9** TECLAS NUEVO Y PRESIONA 

ABRIR UN ARCHIVO NUEVO

PARA ABRIR UN ARCHIVO Y
CREAR UN GRAFICO
DEBES PRESIONAR LA
TECLA **F1**

| FLOW CHARTING II+ | |
|--------------------------------|----------------------------|
| DRIVE A | |
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

APARECERA EN TU PANTALLA ALGO SIMILAR A LO INDICADO EN EL RECUADRO ↓.

NOTARAS QUE EL CURSOR SE ENCUENTRA EN
EL EXTREMO SUPERIOR IZQUIERDO. →

EL ESPACIO QUE PUEDES EMPLEAR PARA CREAR
TU GRAFICO ES DE 100 LINEAS POR 100 COLUN-
NAS O 100 LINEAS POR 200 COLUNAS, DEPENDI-
ENDO DE LA CONFIGURACION DE TU HOJA.
EN EL EXTREMO INFERIOR DERECHO VERAS LA
POSICION QUE OCUPA EL CURSOR EN ESTE
ESPACIO →



PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

UNA VEZ QUE HAS CREADO TU GRAFICO
DEBES SALVARLO PARA QUE AL
APAGAR TU COMPUTADORA NO LO
PIERDAS.

EN EL SIGUIENTE ARCHIVO TE
INDICAREMOS LA FORMA DE
HACERLO.

PULSA **F10**, DESPUES **F3** TECLA SALVAR Y PRESIONA **↓**

COMO SALVAR UN ARCHIVO

CUANDO APAGAS TU COMPUTADORA, PIERDES TODA LA INFORMACION QUE HAYAS
TRABAJADO A MENOS QUE LA SALVES EN DISQUETES, LO RECUERDAS?

PARA SALVAR TU GRAFICO
DEBES SALIR DEL ARCHIVO
PRESIONANDO **F10** Y LLE-
GAS AL MENU PRINCIPAL.

DESPUES PRESIONA **F4**
QUE SIRVE PARA SALVAR

FLAN CHARTING II*

DRIVE A

| | |
|--------------------------------|----------------------------|
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA 99 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

CUANDO SALVAS POR PRIMERA VEZ

CUANDO SALVAS POR PRIMERA VEZ DESPUES DE PULSAR **F4**, APARECERAN INSTRUCCIONES EN LA PANTALLA SEMEJANTES A LAS DEL RECUADRO **V**

EL CURSOR SE ENCONTRARA SOBRE LA LINEA Y DEBES ESCRIBIR EL NOMBRE DEL ARCHIVO SIN EXTENSION. POR EJEMPLO, SI SALVAS UN ARCHIVO Y LE LLAMAS **SISTEMA**, ESCRIBE SOBRE LA LINEA EL NOMBRE Y PRESIONAS **↵**

```
SAVE CHART
-----
CURRENT DIRECTORY
^
RETURN TO ACCEPT OR EDIT
SYSTEM
```

TU ARCHIVO SERA GRABADO EN EL DISCO.

PULSA 30 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

CUANDO SALVAS UN ARCHIVO YA CREADO

SUPONGAMOS QUE TE CANSASTE DE TRABAJAR Y DIAS DESPUES QUIERES ABRIR EL ARCHIVO **SISTEMA** PARA CONTINUAR LA MODIFICACION DE TU GRAFICO.

SI DESEAS VOLVERLO A SALVAR PRESIONA

F10 PARA SALIR DEL ARCHIVO Y LUEGO **F4**

VERAS QUE EN LA PANTALLA EL NOMBRE DEL ARCHIVO YA APARECE POR LO QUE PULSAS **↵**

EL PROGRAMA TE PREGUNTARA SI QUIERES SALVAR ALGO MAS QUE HAYAS CREADO. PRESIONA **Y**.

```
SAVE CHART
-----
CURRENT DIRECTORY
^
RETURN TO ACCEPT OR EDIT
SYSTEM
```


```
THIS CHART ALREADY EXISTS,
SAVE ANOTHER (Y/N)?
```

PULSA **F10**, DESPUES **F4** TECLA 1 EVALUA Y PRESIONA **↵**

1 EVALUA


MANUEL MARTIN BERRAND HACE UN ANALISIS DE LOS MODELOS
EXISTENTES EN LA TEORIA DE LA COMUNICACION.

MARTIN BERRAND DICE QUE DEBEN TOMARSE EN CUENTA LAS RELACIONES
EXISTENTES ENTRE TEORIA, METODO Y TECNICAS DE ANALISIS
PARTICULARES PORQUE EN ESAS RELACIONES SE ENCUENTRAN,
IMPLICITOS O EXPLICITOS LOS SUPUESTOS EPISTEMOLOGICOS.

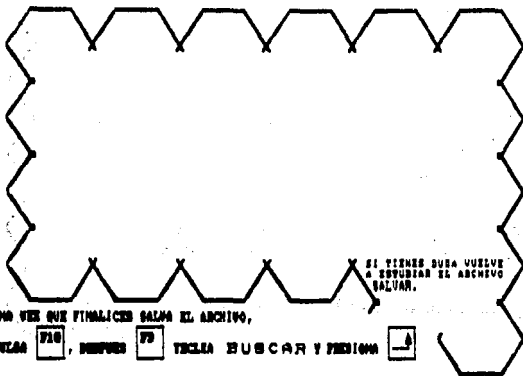
PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

INSTRUCCIONES

EXPLICA CON TUS PROPIAS PALABRAS QUE ES TEORIA,
METODO Y TECNICA.

PARA ESCRIBIR PULSA  Y PRESIONA ENTER CADA VEZ QUE
QUIERAS CAMBIAR DE RENGLON. UTILISA LA SIGUIENTE PANTALLA
PARA REALIZAR EL EJERCICIO.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



SI TIENES DUDA VUELVE
A ESTUDIAR EL ARCHIVO
SALVAR.

UNA VEZ QUE FINALICES SALVA EL ARCHIVO,

PULSA F10, DESPUES F9 Y PULSA BUSCAR Y PRESIONA ↴

COMO BUSCAR UN ARCHIVO

PARA BUSCAR UN ARCHIVO QUE YA HAYA SIDO CREADO DEBES CONOCER EL NOMBRE. EN CASO QUE NO LO RECUERDES PRESIONA F9 Y APARECERA EL DIRECTORIO (SUS ESPECIFICACIONES LAS VEREMOS DESPUES).

PARA BUSCAR UN ARCHIVO
DEBES PRESIONAR F9

PLAN CHARTING II+

DRIVE A

| | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> F2 EDIT CHART | <input type="checkbox"/> F8 PRINT CHART |
| <input type="checkbox"/> F3 LOAD CHART | <input type="checkbox"/> F4 SAVE CHART |
| <input type="checkbox"/> F5 DIRECTORY | <input type="checkbox"/> F6 DRIVE CHANGE |
| <input type="checkbox"/> F7 CONFIGURE | <input type="checkbox"/> F0 CHANGE DIRECTORY |
| <input type="checkbox"/> F9 PRINT MULTIPLE CHART | <input type="checkbox"/> F10 QUIT |

PULSA 20 VECES LA TECLA ↴ PARA CONTINUAR...

COMO BUSCAR UN ARCHIVO

DESPUES DE PRESIONAR **F3** APARECERA EN LA PANTALLA ESTO

DEBES ESCRIBIR EL NOMBRE DEL ARCHIVO SIN EXTENSION Y DESPUES PRESIONA 

SUPONGAMOS QUE BUSCAS UN ARCHIVO LLAMADO COMUNICA ESCRIBE SOBRE LA LINEA EL NOMBRE Y PULSA ENTER. EL ARCHIVO APARECERA EN LA SIGUIENTE PANTALLA.

LOAD CHART

HIT RETURN TO ACCEPT OR EDIT
OR ANY OTHER
CHARACTER TO
COMMUNIC

PARA CONTINUAR BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO DIRECTORIO

USO DEL DIRECTORIO

EL DIRECTORIO SE USA PARA CONOCER EL NOMBRE DE LOS ARCHIVOS QUE CONTIENE EL DISQUETE

ES UTIL EN CASO QUE OLVIDES LOS NOMBRES DE LOS ARCHIVOS.

PRESIONA **F5** PARA ACTIVAR ESTA FUNCION.

FLON CHARTING II*

DRIVE A

| | |
|--------------------------------|----------------------------|
| F1 EDIT CHART | F3 PRINT CHART |
| F2 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA DE NUEVO LA TECLA  PARA CONTINUAR...

DIRECTORIO DE GRAFICOS

EL DIRECTORIO SE DIVIDE EN DOS SECCIONES, LA PRIMERA DE ellas ES LA DE GRAFICOS.

APARECERA EN LA PANTALLA EL DIRECTORIO DEL DISQUETE EN QUE TE ENCUENTRAS TRABAJANDO Y LOS ARCHIVOS QUE CONTIENE SIN SUS EXTENSIONES (TODOS LOS ARCHIVOS DE GRAFICOS EN ESTE PROGRAMA TIENEN EXTENSION .CNT)

PARA CONTINUAR PRESIONA LA BARRA ESPACIADORA.



SON ALGUNOS DE LOS GRAFICOS DE ESTE PROGRAMA

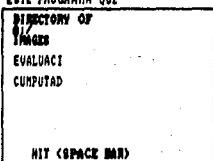
PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

DIRECTORIO DE IMAGENES

UNA SEGUNDA PANTALLA TE MUESTRA EL DIRECTORIO DE IMAGENES.

LAS IMAGENES SON UNA MODALIDAD PROPIA DE ESTE PROGRAMA QUE CONSISTEN EN SALVAR ALGUNAS PARTES O TODO UN GRAFICO QUE USES CONSTANTEMENTE. ESTAS IMAGENES LAS PUEDES LLAMAR A OTROS ARCHIVOS.

PARA CONTINUAR PRESIONA LA BARRA ESPACIADORA Y SALDRAS AL MENU PRINCIPAL.



SON LAS IMAGENES DEL PROGRAMA

PULSA F10 PARA SALIR Y BUSCA EN EL DIRECTORIO DE GRAFICOS EL ARCHIVO LLAMADO ZEVALUA Y ABRELO.

MANUEL MARTIN SERANO ARGUMENTA QUE ES DIFICIL SISTEMATIZAR
LOS MODELOS EXISTENTES EN EL CAMPO DE LA COMUNICACION
PORQUE TIENEN POCOS PUNTOS DE CONVERGENCIA A NIVEL TEORICO.

PARA PODER REALIZAR UN ANALISIS SE OPTO POR HACER UN
ANALISIS A NIVEL EPISTEMOLOGICO PORQUE ES MAS SENCILLO CAPTAR
SU HIPOTESIS DE PARTIDA Y LAS DIFERENCIAS QUE OPRECEN ENTRE SI.

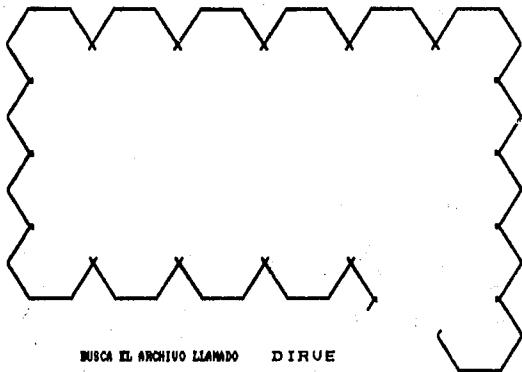
PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

INSTRUCCIONES

EXPLICA BREVEMENTE QUE ES EPISTEMOLOGIA.

PARA PODER ESCRIBIR PULSA F2 Y PRESIONA ENTER PARA CAMBIAR
DE PANTALLA. ESCRIBE TU INFORMACION EN LA SIGUIENTE PANTALLA.
NO OLVIDES SALVAR EL ARCHIVO.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO DIRUE

CAMBIO DE UNIDAD DE DISCO

RECUERDAS QUE EL CPU TIENE VARIAS UNIDADES DE DISCO O DRIVE?

A VECES EL DISQUETE EN EL CUAL ESTAS TRABAJANDO NO SE ENCUENTRAN LOS ARCHIVOS QUE NECESITAS CONSULTAR PORQUE LOS TIENES EN OTRO DISQUETE. LO QUE DEBES HACER ES CAMBIAR DE DRIVE.

PULSA F6 PARA ACTIVAR ESA

FUNCION.

PULSA 30 VECES LA TECLA PARA CONTINUAR...

FLON CHARTING II+

DRIVE A

| | |
|-------------------------|--|
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | <input type="checkbox"/> F6 - DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

COMO SE CAMBIA DE DRIVE

UNA VEZ QUE HAS PRESIONADO F6, APARECERA BAJO EL MENU PRINCIPAL LA PREGUNTA DE LA MAQUINA SOBRE EL DRIVE AL QUE NECESITAS PASAR.

POR EJEMPLO SI TE ENCUENTRAS EN EL DRIVE A) Y DESEAS ACCEDER AL B) PULSAS LA TECLA **B** Y APARECERAN LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES:

| FLOW CHARTING II+ | |
|-------------------------|---------------------|
| DRIVE A | |
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA LA LETRA DE LA UNIDAD O
(ESC) PARA SALIR

PULSA 30 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

DEBERAS METER EL DISQUETE EN LA UNIDAD DE DISCO QUE SE LLAMA B) Y PRESIONAS ENTER PARA CONTINUAR. VUELVES A REGRESAR AL MENU PRINCIPAL.

| FLOW CHARTING II+ | |
|-------------------------|---------------------|
| DRIVE A | |
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

INSERTAR EL DISCO EN EL DRIVE INDICADO
Y PRESIONAR (ENTER) PARA CONTINUAR

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO CAMBIO

CAMBIO DE DIRECTORIO

SE CAMBIA DE DIRECTORIO PARA ACCEDER A LOS SUBDIRECTORIOS QUE POSIBLEMENTE SE ENCUENTRAN EN TU DISQUETE

PARA ACCEDER A ESTA FUNCION

PRESIONA **F8**


FLOW CHARTING II+

DRIVE A

| | |
|--------------------------------|----------------------------|
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

COMO CAMBIAR DE DIRECTORIO

AL LLEGAR A LA PANTALLA DE CAMBIO DE DIRECTORIO DEBERAS ESCRIBIR EL NOMBRE DEL NUEVO DIRECTORIO O SUBDIRECTORIO Y PRESIONAR 


DESPUES REGRESAS AL MENU PRINCIPAL. POR EJEMPLO, TIENES UN SUBDIRECTORIO LLAMADO **COMUNICA** Y QUIERES ACCEDER A SUS ARCHIVOS. ESCRIBE SU NOMBRE Y PRESIONA ENTER. SALES AL MENU PRINCIPAL Y YA PUEDES TRABAJAR CON ESOS ARCHIVOS.

CHANGE DIRECTORY
CONCURREN DIRECTORY
ENTER DIRECTORY
/COMUNICA

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO **3EVALUA**

INSTRUCCIONES

PARA CONTINUAR DEBES BUSCAR EL DIRECTORIO LLAMADO
SIGUE DONDE ENCONTRARAS EL RESTO DE LA INFORMACION
DEL PROGRAMA.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EN ESE DIRECTORIO ABRIRAS EL ARCHIVO LLAMADO
1CONF IGURA PARA SEGUIR CON TU
ESTUDIO.

SI NO SABES QUE HACER VUELVE A LEER EL ARCHIVO
LLAMADO CAMBIO.

PRESIONA F10 PARA SALIR, CAMBIA AL DIRECTORIO
SIGUE Y ABRE EL ARCHIVO 1CONF IGURA

LA CONFIGURACION

CONFIGURAR QUIERE DECIR AJUSTAR EL PROGRAMA A LAS CARACTERISTICAS QUE TIENE LA COMPUTADORA, ES COMO PONERLE UN VESTIDO A LA MEDIDA PARA QUE TRABAJE A TODA SU CAPACIDAD Y DE ACUERDO A TUS NECESIDADES.

CONFIGURAR EL PROGRAMA ES UN PROCESO LARGO CUYAS

ESPECIFICACIONES SE VERAN EN VARIOS ARCHIVOS.

PULSA **F7** CUANDO TE ENCUENTRAS EN EL MENU PRINCIPAL Y PASARAS AL MENU DE CONFIGURACION.

FLOW CHARTING II+

DRIVE A

| | |
|--------------------------------|----------------------------|
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EN LA PRIMERA PANTALLA VERAS EL MENU GENERAL DE CONFIGURACION. 

CADA UNO DE ESTOS ASPECTOS SERA TRATADO EN FORMA ESPECIFICA EN LAS PANTALLAS DE LOS SIGUIENTES ARCHIVOS.

CONFIGURE

- A) MODELO DE LA IMPRESORA
- B) PUERTO DE LA IMPRESORA
- C) TAMAÑO DEL PAPEL
- D) CONFIGURAR PANTALLA
- E) COLUMNAS DE LA PAGINA
- F) SONIDO
- G) GUER/SALVAR LA CONFIGURACION

ESCOGER DE A...G

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

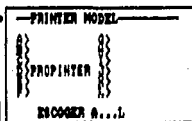
A>PRINTER MODEL (MODELO DE LA IMPRESORA)

SI PULSAS LA LETRA A CONFIGURAS LA IMPRESORA QUE ESTA CONECTADA A TU CPU EN LA PRIMERA PANTALLA UBICAS LA MARCA DE TU IMPRESORA Y PRESIONAS LA LETRA QUE LE CORRESPONDE.



SI TU IMPRESORA ES IBM PROPINTER PRESIONA LA LETRA QUE TOCA A IBM.

EN UNA SEGUNDA PANTALLA ESCOGER EL MODELO MANEJANDO EL EJEMPLO ANTERIOR, EL MODELO ES PROPINTER. PRESIONA LA LETRA INDICADA. PARA FINALIZAR TE PREGUNTARA SI LA INFORMACION INTRODUCIDA ES LA CORRECTA, DE SER ASI PULSA Y

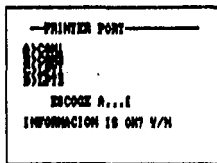


BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO BCONFIGURA

CONFIGURACION B

B>PRINTER PORT (PUERTO DE IMPRESORA)

EL PUERTO ES LA TERMINAL DEL CPU DONDE SE ENCUENTRA CONECTADA LA IMPRESORA. CADA UNA DE ESAS TERMINALES TIENE UN NOMBRE Y SI DESEAS CAMBIARLO DEBES CONOCERLO. PRESIONA LA LETRA QUE INDICA LA TERMINAL EN LA QUE ESTA CONECTADA TU IMPRESORA. AL FINALIZAR TE PREGUNTARA SI LA INFORMACION ES CORRECTA PRESIONA Y



SALES AL MENU GENERAL DE CONFIGURACION

PULSA 99 VECES LA TECLA PARA CONTINUAR...

C>PAPER SIZE (TAMANO DEL PAPEL)

EL TAMANO DEL PAPEL SE REFIERE A LAS HOJAS Y SUS TRES TIPOS:
CARTA (A) OFICIO (B) U HOJAS MAS GRANDES (C).

PARA ESCOGER, ELIGE UNA LETRA.
EL PROGRAMA TE PREGUNTARA SI LA
INFORMACION ES LA CORRECTA. PULSA
LA TECLA Y

SALES AL MENU GENERAL DE
CONFIGURACION.

PAPER SIZE

A) 8 1/2 X 11

B) 8 1/2 X 14

C) 14 X 11

ESCOGER A...C

THIS INFORMATION IS OK? Y/N

PULSA 30 VECES LA TECLA PARA CONTINUAR...

D>SCREEN SETUP (CONFIGURAR PANTALLA)

NO ES NECESARIO CONFIGURAR
PANTALLA A MENOS QUE TENGAS
UN MONITOR HERCULES O
TARJETA DE GRAFICOS.

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO 3CONFIGURA

CONFIGURACION 3

E) DEFAULT PAGE WIDTH (COLUMNS)

PARA CONFIGURAR LA HOJA DONDE PUEDES
CREAR TUS GRAFICOS CUENTAS CON DOS OPCIONES:
120 COLUMNAS Y 200 COLUMNAS.

DEBES PRESIONAR LA LETRA A O B, SEGUN
TUS NECESIDADES.

TE PREGUNTARA SI LA INFORMACION ES CORRECTA
PULSA Y

SALDRAS AL MENU GENERAL DE CONFIGURACION.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

—DEFAULT PAGE WIDTH—

A)120 COLUMNAS

B)200 COLUMNAS

ESCOGE A...B

THIS INFORMATION IS OK? Y/N

F) TURN SOUND OFF/ON (SONIDO)

SI QUIERES QUE EL PROGRAMA HAGA RUIDO
DEBES CONFIGURAR EL SONIDO.

SOUND OFF ES SILENCIOSO

SOUND ON ES CON RUIDO

ESCOGE TU OPCION PRESIONANDO LA LETRA
INDICADA.

TE PREGUNTARA SI TU INFORMACION ES CORRECTA
PULSA Y

SALDRAS AL MENU GENERAL DE CONFIGURACION.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

—TURN SOUND OFF/ON—

A)SOUND OFF

B)SOUND ON

ESCOGE A...B

THIS INFORMATION IS OK? Y/N

VER Y SALVAR LA CONFIGURACION

UNA VEZ QUE FINALIZAS EL PROCESO DE CONFIGURACION PUEDES VER LOS RESULTADOS.

SI QUIERES CONSERVARLOS, DEBES SALVAR LA CONFIGURACION CREADA.

PRESIONA  Y LA SALVARAS.

SALES AL MENU PRINCIPAL.

--VIEW/SAVE CONFIGURATION--

```
0) PRINTER MODEL
1) PRINTER PORT
2) PAPER SIZE
3) PAPER SETUP
4) PAGE WIDTH
5) SOUND ON
```

PRESIONE <ENTER> SI QUIERE
SALVAR LA CONFIGURACION Y
CONSERVAR EL NOMBRE:
A/ FLON.DXE

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO 4EVALUA

INSTRUCCIONES

MODIFICA LA CONFIGURACION DEL PROGRAMA CON LAS SIGUIENTES CARACTERISTICAS:

- 1.- TAMAÑO DEL PAPEL (PAPEL SIRE) A 8 1/2" X 11"
- 2.- CAMBIO DEL TAMAÑO DEL ESPACIO DEL ARCHIVO A 120 COLUMNAS.
- 3.- HAZ QUE EL PROGRAMA FUNCIONE CON SONIDO.
- 4.- SALVA LA CONFIGURACION CON LAS NUEVAS CARACTERISTICAS.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

SI TIENES DUDAS REGREBA AL
ARCHIVO I CONFIGURA Y
VUELVE A ESTUDIAR.

UNA VEZ QUE FINALICES EL EJERCICIO ABRE EL
ARCHIVO LLAMADO IMPRIMIR

COMO IMPRIMIR UN ARCHIVO

PARA IMPRIMIR UN DOCUMENTO DEBES
BUSCARLO CON **F2** ESCRIBIR SU NOM-
BRE SIN EXTENSION Y ENTRAS AL
ARCHIVO. TE SALES PULSANDO **F10**.
PRESIONA LA TECLA **F2** QUE
CORRESPONDE A IMPRIMIR.

FLOW CHARTING II+

DRIVE A

| | |
|--------------------------------|----------------------------|
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA 20 VECES LA TECLA



PARA CONTINUAR...

COMO IMPRIMIR

PRIMERO DEBES CONFIGURAR TU IMPRESION. PARA ACTIVAR LAS FUNCIONES PRESIONA LA TECLA QUE CORRESPONDE.

F1 INDICA LOS 4 MODOS DE IMPRESION QUE SE EXPLICAN EN LA SIGUIENTE PANTALLA

F2 SEÑALA LA CALIDAD DE LA PRESENTACION PUEDE SER SENCILLA (DRAFT) O DE CALIDAD (PRESENTATION)

F3 TE PREGUNTA SI USAS HOJAS PERFORADAS

F4 SI SE CONECTAN LOS GRAFICOS

PRINT CHART

F1 PRINT METHOD-NORMAL COMPRES

F2 PRINT QUALITY- DRAFT QUAL.

F3 PRT THRU PEEK -YES

F4 CONECT CHARTS-NO

PRECIONA ENTER PARA ACTIVAR O (ESC) PARA SALIR

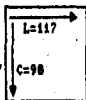
PONES LA IMPRESORA EN LINEA Y PULSAS  2 VECES.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

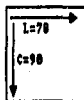
EL MARGEN DEL GRAFICO DEBE TENER LAS MEDIDAS INDICADAS PARA IMPRIMIR

NORMAL COMPRESSED

NORMAL SIRVE
PARA IMPRIMIR
HOJAS "PARADAS"



NORMAL EXPANDED



SIDWAY COMPRESSED

SIDWAY SIRVE
PARA IMPRIMIR
HOJAS "ACOSTA-
DAS"



SIDWAY EXPANDED



BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO MULTIPLE

COMO IMPRIMIR VARIOS ARCHIVOS

PUEDES IMPRIMIR VARIOS ARCHIVOS SIN NECESIDAD DE BUSCARLOS UNO POR UNO.

EN EL MENU PRINCIPAL,
ENCUENTRAS **F5** QUE
CORRESPONDE A LA
IMPRESION MULTIPLE.

| FLOW CHARTING II+ | |
|-------------------------|---------------------|
| DRIVE A | |
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA 38 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

```
PRINT CHART-----
F1 PRINT METHOD-NORMAL COMPRES
F2 PRINT QUALITY- SMART QUAL.
F3 PRT THRU PERP -YES
F4 CORRECT CHARTS-NO
PUSH ON ENTER PARA ACTIVAR O
(ESC) PARA SALIR
```

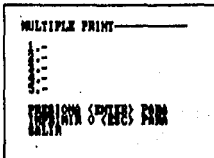
MODIFICA LA TABLA PRINT CHART COMO LO
HACES CUANDO VAS A IMPRIMIR UN SOLO
ARCHIVO Y UNA VEZ QUE LO HAGAS PRESIONA
ENTER

PULSA 38 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

UNA VEZ QUE MODIFICASTE EL MODO DE IMPRESION DEBERAS LLENAR UN LISTADO QUE CONTENDRA LOS NOMBRES DE LOS ARCHIVOS QUE DEBERAS IMPRINIR.

ESCRIBE EL NOMBRE DEL PRIMER ARCHIVO Y PULSA ENTER PARA PASAR A LA SIGUIENTE LINEA EN UN PROCESO QUE SE REPITE HASTA QUE LLENES LOS CINCO ESPACIOS.

PONER TU IMPRESORA EN LINEA Y PRESIONAS ENTER PARA INDICARLE QUE DEBE INICIAR LA IMPRESION O ESCAPE PARA ABORTARLA.



BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO 'SALIR'

COMO SALIR DEL PROGRAMA

PARA SALIR DEL PROGRAMA DEBERAS PULSAR **F10**

| FLOW CHARTING II+ | |
|-------------------------|---------------------|
| DRIVE A | |
| F1 EDIT CHART | F8 PRINT CHART |
| F2 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F9 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

PULSA 30 VECES LA TECLA



PARA CONTINUAR...

TE PREGUNTARA SI DESEAS
SALIR DEL PROGRAMA. PRESIONA

Y PARA DECIR SI

N PARA DECIR NO

FLOW CHARTING II+

DRIVE A

| | |
|-------------------------|---------------------|
| F1 EDIT CHART | F2 PRINT CHART |
| F3 LOAD CHART | F4 SAVE CHART |
| F5 DIRECTORY | F6 DRIVE CHANGE |
| F7 CONFIGURE | F8 CHANGE DIRECTORY |
| F9 PRINT MULTIPLE CHART | F10 QUIT |

QUIT PROGRAM? Y/N

PULSA 30 VECES LA TECLA PARA CONTINUAR...

HASTA AHORA HAS CONOCIDO LAS
INSTRUCCIONES QUE TE PERMITEN
MANEJAR LOS ARCHIVOS DESDE FUERA.
A PARTIR DE ESTE MOMENTO CONOCERAS
LAS ESPECIFICACIONES PARA
CREAR TUS PROPIOS GRAFICOS

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO SEVALUA

EL PRIMER MARCO EPISTEMOLOGICO QUE TOMA LA TEORIA DE LA
COMUNICACION ES EL POSITIVISMO Y NEOPOSITIVISMO.

EN EL CAMPO DE LAS CIENCIAS HUMANAS SE CONCEPTUALIZA A
LOS SUJETOS Y HECHOS COMO COSAS. SE EXPLICA LA CONDUCTA
SOCIAL A PARTIR DE LOS INSTINTOS Y NECESIDADES DEL
HOMBRE.

UN EJEMPLO DE LA APLICACION DE ESTE MARCO EN EL ESTUDIO
DE LA COMUNICACION SE DA EN EL MODELO DE LASWELL

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

INSTRUCCIONES

IMPRIME ESTE ARCHIVO EN EL MODO SIDEMMY COMPRESO.

SI TIENES DUDAS ACERCA DE LA IMPRESION REGRESA AL
ARCHIVO I M P R I M I R Y VUELVE A ESTUDIAR.

UNA VEZ QUE FINALICES LA IMPRESION ABRE EL
ARCHIVO LLAMADO SUBMENU

SUBMENU

UNA VEZ QUE HAS ABIERTO UN ARCHIVO,
NOTARAS QUE APARECEN UNAS INSTRUCCIONES
EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA.
ESAS INSTRUCCIONES CORRESPONDEN AL
SUBMENU CON EL QUE PODRAS CREAR TU
GRAFICO.

| | | |
|----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F2 LINES | F5 RELOC | F8 SAVE |
| F3 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...


EN LOS SIGUIENTES ARCHIVOS
SABRAS COMO OPERA CADA UNA DE
LAS INSTRUCCIONES.

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO F1

F1 FIGURAS


| | | |
|----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F2 LINES | F5 RELOC | F8 SAVE |
| F3 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

SI PRESIONAS **F1** NOTARAS QUE EN LA ZONA DEL SUBMENU APARECEN FIGURAS CREADAS.

PARA ESCOGER UNA DE ELLAS DEBES MOVER EL CURSOR Y COLOCARLO SOBRE LA QUE SEA OBJETO DE TU ELECCION. PULSA  PARA FIJARLA.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

POR EJEMPLO, LA FIGURA QUE APARECE EN LA ZONA DEL DIAGRAMA ES UNA DE LAS 26 QUE PUEDES ENCONTRAR. PARA FIJARLA PON EL CURSOR SOBRE ALGUNA DE LA SECUENCIA QUE APARECE AL FINAL DE LA PANTALLA Y PULSA ENTER.

LAS FIGURAS PUEDEN ADOPTAR DIFERENTES TAMAÑOS O POSICIONES. PARA CAMBIARLAS DEBES PRESIONAR LAS TECLAS DEL CURSOR INDICADAS EN EL DIAGRAMA Y DESPUES DE ELEGIR, PULSA 

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



CAMBIAR TAMAÑO



CON EL TIEMPO PROBARAS LOS DIFERENTES
USOS Y LAS POSIBLES COMBINACIONES
QUE PUEDES REALIZAR CON LAS FIGURAS
QUE CONTIENE EL FLOW.

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO F2

F2 LINEAS

| | | |
|-----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F2 LINEAS | F5 RELOC | F8 SAVE |
| F3 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

LAS LINEAS SON UN ELEMENTO MUY IMPORTANTE PARA QUE PUEDAS CREAR TU
GRFICO.

PARA UTILIZARLAS DEBES COLOCAR EL CURSOR DONDE QUIERAS INICIAR EL
TRAZO DE LA LINEA Y PRESIONA **F2**.

PULSA 30 VECES LA TECLA **F1** PARA CONTINUAR...

EL PROGRAMA CUENTA CON CUATRO DIFERENTES TIPOS DE LINEAS QUE PUEDES UTILIZAR PARA HACER TUS GRAFICOS MAS ATRACTIVOS.

DESPUES DE HABER PULSADO **F2** PARA ACCEDER A LA FUNCION DE LINEAS, DEBES PRESIONAR **F9** PARA CAMBIAR EL TIPO DE LINEA.

NOTARAS QUE CON CADA VEZ QUE PRESIONES **F9** EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA, DONDE ANTES ESTABA EL SUBMENU, LAS LINEAS ILUSTRADAS HASTA QUE TE SEA POSIBLE LLEGAR A LA ELEGIDA POR TI.

TIPOS DE LINEAS

| |
|---------------------|
| <u>FINA</u> |
| <u><u>DORLE</u></u> |
| <u>GRUESA</u> |
| <u>PUNTEADA</u> |

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

TRUCOS TRETAS Y TRAMPAS

BORRAR LINEAS - PARA BORRAR LINEAS DEBES COLOCAR EL CURSOR AL PRINCIPIO DE LA LINEA QUE QUIERES BORRAR Y PRESIONAS <DELETE> SIN SOLTAR HASTA QUE LA LINEA QUE QUIERES BORRAR HAYA DESAPARECIDO

PONER FLECHA DE FLECHA



UNA VEZ QUE HAYAS LLEGADO AL ULTIMO PUNTO CON TU LINEA Y QUIERES PONER UNA FLECHA, DEBERAS PRESIONAR AL MISMO TIEMPO LAS TECLAS **ALT** Y **A** Y TE PREGUNTARA LA DIRECCION DE LA FLECHA QUE INDICARAS CON LAS FLECHAS DEL CURSOR.

UNIR LINEAS



PARA UNIR LINEAS DEBES PULSAR AL MISMO TIEMPO LAS TECLAS **ALT** Y **C**. CON ESTA INSTRUCCION LAS LINEAS QUE SE INTERSECTAN SE UNIRAN.

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO SEVALUA

INSTRUCCIONES

**USA LAS LINEAS PARA SUBRAYAR EL TEXTO QUE SE ENCUENTRA
EN LA SIGUIENTE PANTALLA.**

**SI NO SABES QUE HACER REGRESA AL ARCHIVO F 2
Y VUELVE A ESTUDIARLO.**

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

**EL SEGUNDO MARCO EPISTEMOLOGICO QUE OFRECE MANUEL
MARTIN SERRANO ES EL FUNCIONALISMO. ESTA CORRIENTE
REALIZA UN ANALISIS DE LA SOCIEDAD COMO UN CONJUNTO
DE INSTITUCIONES QUE CUMPLEN FUNCIONES NECESARIAS
PARA LA REPRODUCCION SOCIAL.**

**EN EL CAMPO DE LA TEORIA DE LA COMUNICACION, EL
MODELO DE URIQNT ES UN EJEMPLO.**





**UNA VEZ QUE HAYAS FINALIZADO EL EJERCICIO
NO OLVIDES SALVAR Y BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO F 3**

F3 TEXTO

| | | |
|----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F2 LINES | F5 RELOC | F8 SAVE |
| F3 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

F3 TE SIRVE PARA PONER TEXTO Y DAR CONTENIDO A TU GRAFICO.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EL PROGRAMA CONTIENE DIFERENTES TIPOS DE LETRAS QUE PUEDES CAMBIAR PULSANDO  PASARAS A OTRA PANTALLA DONDE TE INDICARAN LOS TIPOS DE LETRA QUE SON  PARA MODIFICARLOS PRESIONA LA PRIMERA LETRA QUE ESTA MAS GRUESA QUE LAS DEMAS. POR EJEMPLO, SI QUIERES ESCRIBIR EL TIPO MICRO, DESPUES DE PULSAR  PRESIONA  Y PUEDES IMPRIMIR A TECLAR.

TIPOS DE LETRAS

NORMAL
BOLD
WIDE
FAT
HIGH
GREEK (GRIEGO)
SUPERSCRIPT
SUBSCRIPT
MICRO
TITLE

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

TRUCOS, TRETAS Y TAMPAS

CENTRAR TEXTO

PRESIONA AL MISMO TIEMPO LA TECLA **ALT** Y **C** Y TU TEXTO SERA CENTRADO AUTOMATICAMENTE. PARA QUITAR ESTA FUNCION REPITE LA MISMA OPERACION.

INSERTAR TEXTO

PARA INSERTAR COLOCA EL CURSOR UN ESPACIO DESPUES DEL SITIO DONDE VAS A INSERTAR TEXTO, PULSAS **INSERT** Y ESCRIBE.
OTRA CUALIDAD DE INSERT ES QUE UNA VEZ QUE LO COLOCAS, Y TE PASAS DEL ESPACIO DESEADO AL ESCRIBIR, NO TE BORRA LAS LINEAS.

DELETE Y SUPR

DELETE Y **SUPR** CUMPLEN LA MISMA FUNCION EXPLICADA EN LAS INSTRUCCIONES SOBRE EL USO DEL TECLADO, ES DECIR, BORRAN.

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO 7EVALUA

INSTRUCCIONES

DEL SIGUIENTE TEXTO, BORRA TODOS LOS ASTERISCOS QUE ENCUENTRES.

SI TIENES DUDA VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO F 3

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EL TERCER MODELO EPISTEMOLOGICO ES * EL ESTRUCTURALISMO
QUE INVESTIGA * LOS MODELOS GENERALES DE * LA ORGANIZACION
QUE EXISTE EN LOS FENOMENOS * NATURALES Y SOCIALES.

EL MODELO DE *LEVI-STRAUSS MUESTRA SU APLICACION
EN LA TEORIA DE LA COMUNICACION.

UNA VEZ QUE FINALICES NO TE OLVIDES DE SALVAR
Y BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO F-4


F4 BORRAR


| | | |
|----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F2 LINES | F5 RELOC | F8 SAVE |
| F3 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

DELETE SIRVE PARA BORRAR LA INFORMACION EN CUADRADOS O BLOQUES.


PARA ACTIVARLO PRESIONA **F4**


PULSA 20 VECES LA TECLA **↓** PARA CONTINUAR...

PARA BORRAR ALGO QUE YA NO USARAS
PRESIONA **F4** Y COLOCA EL CURSOR EN EL
L VERTICE DE LO QUE VAYAS A BORRAR.
PRESIONA 


EL SIGUIENTE PASO ES PONER EL CURSOR EN
EL VERTICE CONTRARIO AL QUE YA HAS MARCADO
Y PULSA 


POR ULTIMO TE PREGUNTAS SI VERIFICAS LO
QUE HAS BORRADO Y/N.
Y=SI Y PULSAS LA LETRA QUE ELIJAS.
N=NO

1.- PONER EL CURSOR EN EL 1er.
PUNTO Y PULSAS ENTER 

2.- PONER EL CURSOR EN EL 2o.
PUNTO Y PULSAS ENTER. 

3.- LO VERIFICAS? Y/N

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



SI POR ALGUNA RAZON BORRAS
INFORMACION UTIL AUN LA PUEDES
RECUPERAR.

PULSA F10 PARA SALIR DEL ARCHIVO
Y DESPUES PRESIONA F3 Y ENTRA
AL ARCHIVO EN EL CUAL ESTABAS
TRABAJANDO. APARECERA TU INFORMACION
SIN MODIFICACIONES.

EN ESTAS CIRCUNSTANCIAS NO LO SALVES.

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO F5

F5 MOVER

| | | |
|----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F2 LINES | F5 RELOC | F8 SAVE |
| F3 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

RELOC SIRVE PARA MOVER LA INFORMACION EN BLOQUES DE
FORMA MUY PARECIDA A DELETE.

PARA ACTIVARLO PRESIONA **F5**

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

DEPUES DE PRESIONAR **F5** DEBES COLOCAR
EL CURSOR EN UN VERTICE DEL CUADRO
Y PULSA 

COLOCAS EL CURSOR EN EL VERTICE
CONTRARIO
Y PULSAS 

LA IMAGEN DESAPARECERA PARA QUE TU
PUEDAS MOVERLA.
UNA VEZ QUE LA HAS COLOCADO DONDE
DESEAS PRESIONA LA BARRA ESPACIADORA
PARA VERLA

TE PREGUNTA SI LO VERIFICAS Y/N

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

1.- PONES EL CURSOR EN EL 1er.
PUNTO O PULSAS ENTER



2.- PONES EL CURSOR EN EL 2o.
PUNTO O PULSAS ENTER.

3.- PRESIONA LA BARRA ESPACIADORA
PARA VER LA IMAGEN

4.- LO VERIFICAS? Y/N

SI ESTAS CONFORME PRESIONA Y

SI NO TE GUSTA EL LUGAR DONDE LA
COLOCASTE PRESIONA N

LA IMAGEN DESAPARECERA NUEVAMENTE.
REPITE EL PROCESO DESDE EL
PUNTO 3.

SI PRESIONAS RELOC POR ERROR Y
NO DESEAS UTILIZARLO, CON LA
TECLA <ESC> SALES AL SUBMENU.

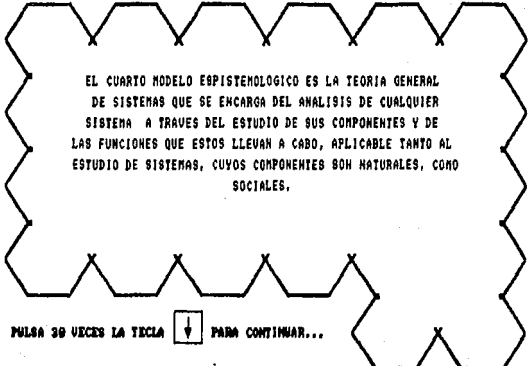
BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO BEVALUA

INSTRUCCIONES

EN LA SIGUIENTE PANTALLA ENCONTRARAS UN PARrafo QUE
DEBES MOVER A LA TERCERA PANTALLA DE ESTE ARCHIVO.

SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO F5

PULSA 30 VECES LA TECLA ↓ PARA CONTINUAR...



EL CUARTO MODELO EPISTEMOLOGICO ES LA TEORIA GENERAL
DE SISTEMAS QUE SE ENCARGA DEL ANALISIS DE CUALQUIER
SISTEMA A TRAVES DEL ESTUDIO DE SUS COMPONENTES Y DE
LAS FUNCIONES QUE ESTOS LLEVAN A CABO, APLICABLE TANTO AL
ESTUDIO DE SISTEMAS, CUYOS COMPONENTES SON NATURALES, COMO
SOCIALES.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO F6


F6 COPIAR


| | | |
|----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F2 LINES | F5 RELOC | F8 SAVE |
| F3 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

PUEDES COPIAR BLOQUES DE INFORMACION DE LA MISMA MANERA EN
QUE LOS BORRAS O LOS MUEVES.

PARA ACTIVAR ESTA FUNCION PRESIONA **F6**

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

DESPUES DE ACTIVAR COPY COLOCA EL CURSOR
EN UN VERTICE EL AREA
Y PULSAS 

COLOCA EL CURSOR EN EL VERTICE CONTRARIO
AL PUNTO MARCADO ANTERIORMENTE
Y PULSA 

DEBERAS MOVER EL CURSOR AL PUNTO DONDE
DESEAS COLOCAR LA COPIA Y PRESIONAR
LA BARRA ESPACIADORA PARA VERLA
TE PREGUNTARA SI LO VERIFICAS S/N

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

1.- PONES EL CURSOR EN EL 1er.
PUNTO Y PULSAS ENTER



2.- PONES EL CURSOR EN EL 2o.
PUNTO Y PULSAS ENTER.

3.- PRESIONA LA BARRA ESPACIA-
DORA PARA VER LA IMAGEN

4.- LO VERIFICAS? Y/N

PRESIONA Y= SI
N=NO

DE NO SER ASI SIGUE EL PROCEDIMIENTO
DENDE EL PABO 3.

PODRAS REALIZAR MAS COPIAS SI LO DESEAS.
CUANDO TE QUIERAS SALIR DE COPY
PULSA <ESC> Y LLEGARAS AL
SUBMENU.

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO SEVALUA

INSTRUCCIONES

REALIZA UNA COPIA DEL TEXTO QUE SE ENCUENTRA
EN LA SIGUIENTE PANTALLA Y COLOCALA EN LA
TERCERA PANTALLA DE ESTE ARCHIVO.


SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO
LLAMADO F 6

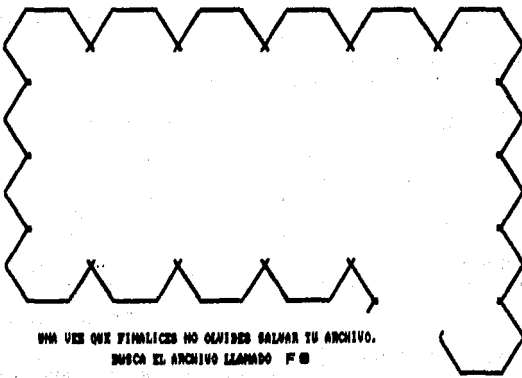
PULSA 99 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



EL ANALISIS MATEMATICO-INFORMACIONAL (TEORIA DE LA INFORMACION) SE REFIERE AL ESTUDIO DEL ORDEN O COMPLEJIDAD QUE EXISTEN EN CUALQUIER SISTEMA.

ESTA TEORIA QUE TIENE SU ORIGEN EN LA CIBERNETICA SE APLICA EN LA COMUNICACION POR EL MODELO DE SHANNON Y HEAVER.

PULSA 20 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...



UNA VEZ QUE FINALICES NO OLVIDES SALVAR TU ARCHIVO.
BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO F ©


FB SALVAR IMAGENES

| | | |
|----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F2 LINES | F5 RELOC | FB SAVE |
| F3 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

CUANDO UN MISMO GRAFICO LO UTILICES EN DIFERENTES ARCHIVOS, NO ES NECESARIO QUE LO ELABORES EN CADA UNO DE ELLOS. BASTA QUE LO SALVES EN IMAGEN CON **FB** CADA VEZ QUE LO UTILICES LO LLAMES.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

DESPUES DE PULSAR **FB** DEBES MARCAR CON EL CURSOR EL PRIMER PUNTO Y PRESIONA 

POSTERIORMENTE LLEVA EL CURSOR HASTA EL PUNTO OPUESTO EN DIAGONAL Y PRESIONA 

TE PEDIRA QUE DES NOMBRE A LA IMAGEN

1.- PONER EL CURSOR EN EL 1er. PUNTO Y PULSAR ENTER

2.- PONER EL CURSOR EN EL 2o. PUNTO Y PULSAR ENTER.

3.-LOAD NAME: disquete

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

UNA VEZ QUE HAYAS ESCRITO EL NOMBRE
CORRECTAMENTE PRESIONA 

REGRESAS AL SUBMENU.

EN EL PROXIMO ARCHIVO TE ENSEÑAREMOS
A LLAMAR LAS IMAGENES.

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO F7

F7 BUSCAR ARCHIVOS EN IMAGEN

| | | |
|----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F8 LINES | F5 RELOC | F8 SAVE |
| F9 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

DESPUES QUE HAYAS BAJADO EN IMAGEN DEBES SEGUIR CIERTO
PROCEDIMIENTO PARA BUSCARLAS

 SIRVE PARA LLAMAR LOS ARCHIVOS EN IMAGEN A TU GRAFICO.

PULSA 30 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

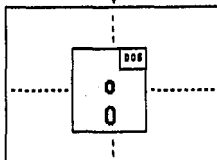
PARA LLAMAR LAS IMAGENES DEBES, EN PRIMER LUGAR, ABRIR EL ESPACIO DONDE
VAS A COLOCAR LA IMAGEN

POSTERIORMENTE PRESIONA **F7** Y TE
PREGUNTARA EL NOMBRE DE LA IMAGEN

LOAD IMAGE NAME:

DESPUES DE ESCRIBIR EL NOMBRE SIN
EXTENSION PRESIONA

TE PREGUNTARA SI LA VERIFICAS Y/N
PULSA LA LETRA QUE CORRESPONDA A TU
DECISION



LO VERIFICAS Y/N

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO 1BEVALUA

INSTRUCCIONES

COLOCA EL CURSOR EN EL PUNTO COLUMNA 44 Y LINEA 19.
LLAMA LA IMAGEN LLAMADA 1BEVALUA.

SI TIENES DUDAS REGRESA AL ARCHIVO LLAMADO F7

COMO ULTIMO PUNTO, MARTIN SERRANO PLANTEA EL ANALISIS DIALECTICO QUE SE ENCARGA DEL ESTUDIO DE LA REPRODUCCION Y EL CAMBIO DE LOS SISTEMAS FINALIZADOS, EN RELACION CON LA DETERMINACION QUE SOBRE CADA UNO DE ELLOS EJERCEN OTROS SISTEMAS DE LA NATURALEZA Y DE LA SOCIEDAD. ANALISIS DE LOS CONFLICTOS QUE SE SUCITAN COMO CONSECUENCIA DE LAS MULTIPLES DETERMINACIONES.

EN EL CAMPO DE LA COMUNICACION SE TOMA COMO EJEMPLO EL MODELO DIALECTICO DEL MISMO AUTOR.

BUSCA EL ARCHIVO LLAMADO F12
NO OLVIDES SALVAR ESTE ARCHIVO.

SALIR DEL ARCHIVO

| | | |
|----------|-----------|----------|
| F1 SHAPE | F4 DELETE | F7 LOAD |
| F2 LINES | F5 RELOC | F8 SAVE |
| F3 TEXT | F6 COPY | F10 EXIT |

F10 SIRVE PARA SALIR DEL ARCHIVO EN EL CUAL ESTAS TRABAJANDO Y DIRIGIRTE AL MENU PRINCIPAL DEL PROGRAMA DONDE REALIZARAS LAS ACTIVIDADES QUE YA COMOCES.

PULSA 38 VECES LA TECLA  PARA CONTINUAR...

EVALUACION FINAL.

PARA REALIZAR LA EVALUACION FINAL DEBES SALIRTE DEL PROGRAMA

Y ABRIR UN ARCHIVO NUEVO.

COLOCARAS EL CURSOR EN LA COLUMNA 45 Y LINEA 28.

LLAMARAS LA IMAGEN LLAMADA EVALUACION QUE CONTIENE
LAS INSTRUCCIONES PARA EL EXAMEN FINAL.

EN CASO DE TENER DUDAS O NO SABER QUE DEBES HACER TIENES QUE
ESTUDIAR NUEVAMENTE LAS INSTRUCCIONES CONTENIDAS EN ESTE PROGRAMA.

BUENA BUERTE

EVALUACION FINAL.

DEBERAS CONSTRUIR UNA MATRIZ DE DOBLE ENTRADA DE LAS TEORIAS
QUE SE HAN APLICADO EN EL ESTUDIO DE LA COMUNICACION. ESA
MATRIZ DEBE TOMAR EN CUENTA LOS COMPONENTES DE CADA MODELO,
LAS RELACIONES DEL SISTEMA COMUNICATIVO CON OTROS SISTEMAS Y LA
EXPLICACION DE CADA UNO DE LOS MODELOS QUE MANTIN SERRANO
TOMA COMO EJEMPLO.

DEBERAS IMPRIMIR TU TRABAJO.

SI TIENES DUDAS DEBES
ESTUDIAR EL
CONTENIDO DEL PRO-
GRAMA

3.5. TUTORIAL WS

WS ayuda a conocer las especificaciones de las funciones más importantes del procesador de palabras llamado WordStar (versión 5.0 la cual se redujo para adecuarla a las características del equipo de cómputo con que cuenta la E.N.E.P. "Acelión").

WS cuenta con 12 archivos que explican el uso de las ventanas propio de la versión 5.0: la ventana file, other y additional en el menú principal; las ventanas file, edit, go to, window, layout, style y other en el interior de los archivos. Resulta indispensable aclarar que no se enseña a usar todas las funciones del WordStar porque se trabaja con una versión reducida y muchas de ellas no están habilitadas.

Este tutorial es diferente de los demás que forman parte de la serie APRENDAMOS COMPUTACION por varias razones: a) El software que sirve de base es el mismo WordStar por lo que el diseño de las pantallas cambia al modificarse las funciones y características del programa; b) Por ser un procesador de palabras se

cuenta con menos recursos técnicos. El diseño de la imagen es más limitado, es difícil reproducir la forma de las ventanas, etc.; c) es posible interactuar con las funciones del programa por lo que el usuario aplicará rápidamente lo aprendido.




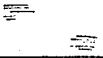



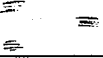



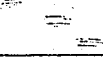





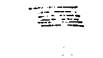

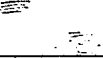


A pesar de ser un procesador de texto, WS no se diseñó como si fuera una página de texto cualquiera; tiene como base sombras creadas con puntos y el contenido está dentro de recuadros especiales.

El tutorial tiene 55 pantallas de las cuales 20 corresponden a interacciones. A la vez, el usuario se informa de las características del modelo dialéctico de la comunicación propuesto por Manuel Martín Serrano.

A continuación se presenta la carla de planeación y la versión impresa del tutorial.

| OBJETIVO | No. DE PÁG. | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------|-------------------------------------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/M | SMO | EB | N | LN | NR | CEC | CP | CP | 70% | ALM | N | C/I | C/I | SA | AL |
| EL USUARIO IDENTIFICARA Y APLICARA LAS FUNCIONES MAS IMPORTANTES DEL PROGRAMA WORDSTAR POR MEDIO DEL TUTORIAL WS. | 1 | BIENVENIDA AL USUARIO OBJETIVOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2 | NOMENCLATURA DEL TUTORIAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 3 | CARGAR EL PROGRAMA | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 4 | VENTANAS DEL MENU PRINCIPAL EJEMPLO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | VENTANA FILE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 6 | SPEED WRITE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 7 | EJEMPLO DE SPEED WRITE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 8 | OPEN A DOCUMENT | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 9 | EJERCICIOS DE APLICACION | | | | | | | | X | X | | | | | | | | | X |
| | 10 | OPEN A MONDOCUMENT | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 11 | ORDENES DE ARCHIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | |
|---|----------|--|-------------------|--------|-----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | |
| | | | | | DL | R | D | UI |
| | | | ENTRADA | | | | | |
| | | | CON 1 | | | | | |
| | | | CON 2 | | | | | |
| | | | CON 3 | | | | | |
| | | | CON 4 | | | | | |
| | | | CON 5 | | | | | |
| | | | CON 6 | | | | | |
| | | | CON 7 | | | | | |
| SALTE DEL ARCHIVO AL PULSAR F5 Y ABRE CON OPEN A DOCUMENT EL ARCHIVO LLAMADO DOCUMENT | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | |
| | | | CON 8 | | | | | |
| | | | CON 9 | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOMMIV | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|--------|----|---------------|--------|---|---|---|
| ABRAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS. % | | | | | | |
| M | HT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | | | | DI | ED |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVAUZAR |  | ENTRADA AL SISTEMA EL ESPACIO EN BLANCO SON ZOMAS SOMBREADAS CON PUNTOS. |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA F4 CLICA EL CURSOR SOBRE CARGA Y PULSA  |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVAUZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA F4 CLICA EL CURSOR SOBRE FILE Y PULSA  |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVAUZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVAUZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVAUZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVAUZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA F4 CLICA EL CURSOR SOBRE DOCUMENT Y PULSA  |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVAUZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVAUZAR |  | |

| OBJETIVO | No. DE PÁG | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|---|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----|----------------------|-----|----|----|----|-----------------|-----|---|-----|-----|---|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/H | S/M | EB | H | LN | NR | CEC | CE | CF | CP | 70% | ALN | H | C/I | C/I | A | SA | AL |
| 12 | EXPLICACION DE PRINT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | EXPLICACION DE PRINT EJERCICIO | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | | X |
| 14 | CHANGE DRIVE/ DIRECTORY | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | COPY A FILE EJERCICIO | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | | X |
| 16 | DELETE A FILE EJERCICIO | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | | X |
| 17 | RENAME A FILE EJERCICIO | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | | X |
| 18 | PROTECT/ UNPROTECT EJERCICIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | VENTANA OTHER: RUN A DOS COMMAND Y CHANGE HELP LEVEL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | SHORTAND MACROS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 | INDICADORES DE UNIDAD, PAGINA Y LINEA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 22 | INDICADORES DE COLUMNA, ANCHO DE PAGINA, INSERT, ALIGN. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | |
|---|----------|--|--------------------|--------|----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | DL | R | D | VI |
| | | | CON 11 V | | | | | |
| IMPRIME EL ARCHIVO LLAMADO PRINT | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | CON 12 INTER NO | | | | | |
| | | | CON 13 H | | | | | |
| REALIZA UNA COPIA DEL ARCHIVO PRINT Y NOMBRALA COPIA | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | CON 14 INTER NO | | | | | |
| BOBRA EL ARCHIVO LLAMADO DELETE | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER NO | | | | | |
| CAMBIA EL HOMBRE AL ARCHIVO REHANE POR EL DE SISTEMAS | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER NO | | | | | |
| | | | SI | | | | | |
| | | | CON 15 | | | | | |
| | | | CON 16 | | | | | |
| | | | CON 17 | | | | | |
| | | | CON 18 | | | | | |
| | | | CON 19 | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWTV | ESPECIFICACIONES | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|--------|----|---------------|-------|--|----|----|
| ABRAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS. x | | | | | | |
| N | MT | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | | | | DT | EB |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVUZZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | REGRESA AL ARCHIVO DESPUES DEL EJERCICIO | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVUZZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | REGRESA AL ARCHIVO DESPUES DEL EJERCICIO | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | REGRESA AL ARCHIVO DESPUES DEL EJERCICIO | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | REGRESA AL ARCHIVO DESPUES DEL EJERCICIO | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA F1 COLOCA EL CURSOR SOBRE OTHER Y PULSA → | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA F1 COLOCA EL CURSOR SOBRE ESCRIBIR Y PULSA → | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVUZZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVUZZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVUZZAR | | |





























| OBJETIVO | No. DE PAM | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|---|---------------------------|-----|-----|------|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|---|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/N | S/MO | EB | M | LN | NR | CEC | CE | CF | 78% | ALM | N | C/I | C/I | A | SA | AL |
| | 23 | USO DE LAS VENTANAS E INSTRUCCIONES GENERALES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 24 | INSTRUCCIONES GENERALES EJERCICIO | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | X |
| | 25 | INSTRUCCIONES PARA ABRIR LAS VENTANAS EJERCICIO | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | X |
| | 26 | VENTANA FILE: SAVE, RESUME EDITING, SAVE A NAME FILE. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 27 | EXIT MS ABANDON CHANGES Y SAVE A FILE. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 28 | ORDENES PRINT, COPY, DELETE, RENAME. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 29 | VENTANA EDIT: BORRAR PALABRA EJERCICIO | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | X |
| | 30 | BORRAR LINEA EJERCICIO | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | X |
| | 31 | MARCAR BLOQUE EJERCICIO | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | X |
| | 32 | BORRAR BLOQUE EJERCICIO | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | X |
| | 33 | COPIAR BLOQUE EJERCICIO | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | X |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | |
|---|----------|--|-------------------|--------|-----|---|---|----|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | |
| | | | | | DL | R | D | UI | |
| | | | CON 20 | | | | | | |
| ESCRIBE UNA SINTE- TIS DE UNA CARTA DE UN LIBRO CON UN TITULO QUE TE INTERESA | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | |
| PULSA AL V E V PARA EL CONTENIDO DE LAS VENTANAS SIN ACTIVAR LAS FUNCIONES. | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | |
| | | | CON 21 | | | | | | |
| | | | CON 22 | | | | | | |
| | | | CON 23 | | | | | | |
| DE LA LISTA DEBEN PARA EL ARCHIVO TIENEN NUMERO PAR | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | |
| DEL SIGUIENTE PARA EL ARCHIVO LIBRO DEBEN DE INTERROGACION | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | |
| PARCA EL PARRAFO | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | |
| DEBEN EL PARRAFO QUE PARCA EL ANTERIORE | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | |
| ELABORA UNA COPIA DEL SIGUIENTE PA- RRAFO Y COLÓCALA AL FINAL DEL ARCHIVO | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOWNY | ESPECIFICACIONES |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|--------|----|----|----|---|--|-------|------------------|
| ABRAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS. % | | | | | | | |
| N | MT | C | SU | E | S | L | T | Q | J | I | IL | SP | HT | DT | EB | I | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVANZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA F10 COLoca el CURSOR SOBRE VENTANA Y PULSA → | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVANZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVANZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVANZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA F10 COLoca el CURSOR SOBRE EDIT Y PULSA → | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVANZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVANZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVANZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVANZAR | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA ↓ PARA AVANZAR | | |
























| OBJETIVO | No. DE PÁG | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|---|----------|---------------------------|-----|-----|-----|----|---|----------------------|----|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SWS | S/N | S/M | EB | H | LN | NR | CEC | CE | CP | 70% | ALM | H | C/I | C/I | SA | AL |
| 34 | MOVER UN BLOQUE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 35 | ELIMINAR PANTALLA DE VIDEO INVERSO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 36 | VENTANA GOTO: FIND/TEXT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 37 | EJERCICIO DE APLICACION | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | X |
| 38 | FIND AND REPLACE TEXT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 39 | EJERCICIO DE APLICACION | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | X |
| 40 | REPET FIND AND REPLACE TEXT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 41 | GOTO NEXT FONT, PARAGRAF, TO LINE BEGINNING, END, BLOCK | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 42 | GO TO FILE BEGINNING Y FILE END | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 43 | VENTANA WINDOW: CARACTERISTICAS DE SU USO OPEN SWITCH | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | X |
| 44 | COPIAR DE UN ARCHIVO A OTRO EJERCICIO | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | X |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISEÑO | | | | | | |
|--|----------|--|-------------------|--------|-----|---|---|----|--|--|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | | | |
| | | | | | DL | R | D | UI | | |
| | | | CON 24 | | | | | | | |
| | | | ↓ | | | | | | | |
| | | | CON 25 | | | | | | | |
| | | | ↓ | | | | | | | |
| | | | CON 26 | | | | | | | |
| | | | ↓ | | | | | | | |
| BUSCA LA PALABRA COMUNICACION EN EL TEXTO Y ESCRIBE LA CON MAYUSCULAS | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | | |
| | | | SI | | | | | | | |
| | | | NO | | | | | | | |
| | | | CON 27 | | | | | | | |
| | | | ↓ | | | | | | | |
| BUSCA LA PALABRA RESISTE Y CAMBIALA POR P. TIENES EN EL SIGUIENTE PARRAFO | | | INTER | | | | | | | |
| | | | SI | | | | | | | |
| | | | NO | | | | | | | |
| | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | | |
| | | | SI | | | | | | | |
| | | | NO | | | | | | | |
| | | | CON 28 | | | | | | | |
| | | | ↓ | | | | | | | |
| | | | CON 29 | | | | | | | |
| | | | ↓ | | | | | | | |
| ABRE EL ARCHIVO LEERLO HASTA QUE DESAPAREZCA DEL SISTEMA DE VENTANA | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | | |
| | | | SI | | | | | | | |
| | | | NO | | | | | | | |
| | | SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO | INTER | | | | | | | |
| | | | SI | | | | | | | |
| | | | NO | | | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOMY | ESPECIFICACIONES | | | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|-------|----|---------------|------|------------------|---|---|---|
| ABRAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | | |
| H | MI | C | SU | E | S | L | T | G | J | I | IL | SP | HT | | | | DT | EB | I |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA F4 COLOCA EL CURSOR SOBRE GOTO Y PULSA  |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  |  |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  |  |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  |  |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA F4 COLOCA EL CURSOR SOBRE WINDOW Y PULSA  |  |  |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  |  |
| | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  |  |

| OBJETIVO | No. DE PÁG. | CONCEPTO | DISEÑO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|---|----------|---------------------------|-----|-----|------|----|---|----|----------------------|-----|----|----|-----|-----------------|---|-----|-----|----|----|
| | | | ENTRADA DE LA INTERACCION | | | | | | | ANALISIS DE LA RESP. | | | | | ACCION A SEGUIR | | | | | |
| | | | SM | SMS | S/H | S/MO | EB | H | LN | NR | CEC | CE | CP | 70% | ALM | H | C/I | C/A | SA | AL |
| 45 | MOVER BLOQUES DE UN ARCHIVO A OTRO | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | X |
| 46 | CERRAR VENTANAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 47 | VENTANA LAYOUT: MARGENES Y TABULADORES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 48 | ESPACIO ENTRE LINEAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 49 | ALINEAR PARRAFO, DOCUMENTO Y CENTRAR LINEA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 50 | EJERCICIO DE APLICACION | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | X |
| 51 | VENTANA STYLE: CONTENIDO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 52 | TIPOS DE LETRAS UN EJEMPLO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 53 | VENTANA OTHER: INSTRUCCIONES DE CALCULADORA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 54 | END/FOOT NOTE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 55 | EVALUACION FINAL | | | | | | | X | | | | | | | | | | | | |

| DIDACTICO | | | DIAGRAMA DE FLUJO | DISENO | | | | |
|--|----------|--|-------------------|--------|-----|---|---|----|
| ENTRADA | ANALISIS | ACCION A SEGUIR | | IMAGEN | PAL | | | |
| | | | | | DL | R | D | VI |
| <p>REVISAR EL PARRAFO Y CORREGIRLO AL FINAL DEL ARCHIVO WORD8</p> | | <p>SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO</p> | | | | | | |
| | | | <p>CON 30</p> | | | | | |
| | | | <p>CON 31</p> | | | | | |
| | | | <p>CON 32</p> | | | | | |
| | | | <p>CON 33</p> | | | | | |
| <p>REVISAR EL FORMATO DEL SIGUIENTE PARRAFO CON MARGEN DESECHO A 1.0 DOBLE ESPACIO</p> | | <p>SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL ARCHIVO</p> | | | | | | |
| | | | <p>CON 34</p> | | | | | |
| | | | <p>CON 35</p> | | | | | |
| | | | <p>CON 36</p> | | | | | |
| | | | <p>CON 37</p> | | | | | |
| <p>ELABORA UN RESUMEN CON LOS CONCEPTOS QUE SE HAN DADO EN LOS EJEMPLOS</p> | | <p>SI TIENES DUDAS VUELVE A ESTUDIAR EL TUTORIAL</p> | <p>SALIDA</p> | | | | | |

| DE PANTALLAS | | | | | | | | | | | | | | | | INSTRUCCIONES | DOMIV | ESPECIFICACIONES | |
|--------------|----|---|----|--------|---|---|---|------|---|---|----|-------|----|----|----|---------------|--|---|---|
| ABRAS | | | | LINEAS | | | | MENU | | | | DIS.X | | | | | | | |
| N | NT | C | SU | E | B | L | T | G | J | I | IL | SP | NT | DT | ED | | | | I |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA F 4 G PARA CAMBIAR CUMBR TOSSE LAYOUT Y PULSA  |  |  |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA F 4 G PARA CAMBIAR CUMBR TOSSE STYLE Y PULSA  |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA F 4 G PARA CAMBIAR CUMBR TOSSE OTHER Y PULSA  |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA LA TECLA  PARA AVANZAR |  | |
| | | | | | | | | | | | | | | | 40 | 60 | PULSA F 4 G PARA CAMBIAR CUMBR TOSSE INVALIACION Y PULSA  |  | SALIR DEL SISTEMA |

**VERSION
IMPRESA DEL
TUTORIAL
WS**

Por ejemplo, si tienes un archivo llamado COMUNICA y lo quieres borrar, no es necesario que entres y hagas desaparecer letra por letra. Desde el menú de apertura es posible borrar todo el archivo. Lo mismo sucede con los demás comandos.

Para activar las ventanas debes pulsar la tecla del cursor que va a la derecha. Verás que la ventana se abre y te muestra el contenido.

En los próximos archivos te enseñaremos el uso de cada uno de los comandos que tienen las ventanas del menú de apertura.

Pulsa F10, llegas al menú de apertura y colocas el cursor sobre el archivo FILE que se encuentra en el directorio y después presiona <ENTER>

.....

LA VENTANA FILE

| | |
|-----------------------------|---|
| Speed write (new write) | S |
| Open a document file... | D |
| Open a nondocument file... | N |
| Print a file... | P |
| Merge print a file ... | M |
| Change drive/directory... | L |
| Copy a file... | O |
| Delete a file... | Y |
| Rename a file... | E |
| Protect/unprotect a file... | C |
| Exit WordStar | X |

ORDENES PARA ABRIR UN ARCHIVO

1.- SPEED WRITE (new file) S

Cuando se utiliza la opción SPEED WRITE se abre un documento sin poner el nombre antes de empezar a trabajar en él. Escribes de inmediato y es la opción más rápida.

Para activarla debes seguir las instrucciones generales que mencionamos anteriormente: abre la ventana, ubica el cursor sobre SPEED WRITE y pulsa <ENTER>

Una vez que has escrito algo en tu archivo procederás a salvarlo para no perder tu información. En este caso presiona <CONTROL> <K> <S> y en tu pantalla aparecerá lo siguiente:

WordStar Profesional

=====SAVE AS=====

File:

Press F1 por help
=====

Directory of Drive A 490 k free

| | | |
|-------------------|------------------|------------|
| BIENVENI.BAK 5.3k | BIENVENI.DD 5.3k | CARGA 6.1k |
| FIGURAS 33k | FIGURAS.BAK 33k | |

.....
.....
..... Tienes que escribir el nombre que darás
..... al archivo y después pulsar <ENTER>
.....
.....

.....
..... Por ejemplo, si escribes la diferen-
..... cia entre trabajo expresivo y trabajo
..... ejecutivo en un archivo abierto con
..... SPEED WRITE y lo salvas con <CONTROL>
..... <K> <S> debes escribir el nombre como
..... lo indica el siguiente diagrama y
..... después pulsar <ENTER>.
.....
.....

WordStar Profesional

=====SAVE AS=====

File: TRABAJO

Press F1 por help
=====

Directory of Drive A 490 k free

| | | |
|-------------------|------------------|------------|
| BIENVENI.BAK 5.3k | BIENVENI.DD 5.3k | CARGA 6.1k |
| FIGURAS 33k | FIGURAS.BAK 33k | |

.....
.....
.....
.....

2.- OPEN A DOCUMENT FILE

Abre un archivo de tipo documento, es decir, un archivo que contiene regleta, indicadores de separación de hojas, paginación, etc.

Para activar OPEN A DOCUMENT abre la ventana FILE y localízalo con el cursor y pulsa <ENTER>. El programa te pedirá los siguientes datos:

WordStar Profesional

-----DOCUMENT-----

File: _____

Press F1 por help

Directory of Drive A 490 k free

| | | |
|-------------------|------------------|------------|
| BIENVENI.BAK 5.3k | BIENVENI.DO 5.3k | CARGA 6.1k |
| FIGURAS 33k | FIGURAS.BAK 33k | |

Debes escribir el nombre del documento que vas a abrir o bien ubicarlo con el cursor en el directorio que se encuentre en la parte baja y pulsa <ENTER>

Si se trata de un documento nuevo te preguntaré "Can't find that file. Create now one (y/n)?" Si quieres crear uno nuevo tienes que pulsar <Y> y pasarás a la hoja vas a trabajar.

.....
..... A diferencia de SPEED WRITE, OPEN A DOCU-
..... MENI no necesita especificaciones para sal-
..... var, sólo debes seguir las instrucciones
..... normales que conocerás posteriormente.
.....

EJERCICIO:

Salte del archivo pulsando F10 y abre
con OPEN A DOCUMENT el archivo llamado
DOCUMENT.

Si tienes dudas vuelve a estudiar el
contenido de este archivo

3.- OPEN A NONDOCUMENT FILE

Abre un archivo de tipo no documento.
Esta opción se usa cuando quieres crear un archivo de datos para impresión de documentos mezclados, o cuando se desea escribir o editar un programa para BASIC u otro lenguaje de computadore.

Esta opción se presenta sin regleta, indicadores de página, etc.

Para abrir OPEN A NONDOCUMENT lo buscas en la ventana FILE y una vez localizado pulsas <ENTER> Aparecerá una pantalla como la siguiente:

WordStar Profesional

-----NONDOCUMENT-----

File:

Press F1 por help

Directory of Drive A 490 k free

| | | | | | |
|--------------|------|-------------|------|-------|------|
| BIENVENI.BAK | 5.3k | BIENVENI.DO | 5.3k | CARGA | 6.1k |
| FIGURAS | 33k | FIGURAS.BAK | 33k | | |

Deberás escribir el nombre del archivo o localizarlo con el cursor en el directorio que se encuentra en la parte inferior y pulsar <ENTER>

Si quieres abrir uno nuevo, escribirás el nombre y después presionas <ENTER>

.....
.....
..... Por ejemplo, si quieres abrir MEDIOS en
..... NONDOCUMENT debes activarlo por la
..... ventana FILE. Escribes MEDIOS en el nom-
..... bre y pulsas <ENTER>
.....
.....

WordStar Profesional

-----NONDOCUMENT-----

File:MEDIOS

Press F1 por help

Directory of Drive A 490 k free

| | | | | | |
|--------------|------|-------------|------|-------|------|
| BIENVENI.BAK | 5.3k | BIENVENI.DO | 5.3k | CARGA | 6.1k |
| FIGURAS | 33k | FIGURAS.BAK | 33k | | |

.....
..... El documento aparecerá en la pantalla
..... sin regleta ni indicador de página.
.....

ORDENES DE ARCHIVO

Las ordenes de archivo requieren de un archivo de texto para llevar a cabo sus funciones.

..... A continuación explicaremos cada una
..... de ellas, así como sus específico
..... clones.
.....

4.- PRINT A FILE

Para imprimir un archivo debes activar esta función de la misma manera que las anteriores. Aparecerá en la pantalla algo similar a lo que sigue:

WordStar Profesional

-----PRINT-----

File:

| | | | |
|----------------------|---------------------|---|---|
| Page numbers All: | Pause between pages | N | N |
| All/Even/Odd pages: | Use from feeds | Y | Y |
| Printer name: | Nondocument | N | N |
| Redirect out put to: | Number of copies | 1 | 1 |

Press F1 por help

Directory of Drive A 490 k free

| | | | | | |
|--------------|------|-------------|------|-------|------|
| BIENVENI.BAK | 5.3k | BIENVENI.OO | 5.3k | CARGA | 6.1k |
| FIGURAS | 33k | FIGURAS.BAK | 33k | | |

Debes responder a los datos que necesita el programa para imprimir:

- 1.- Escribe el nombre del archivo o ubicalo con el cursor y pulsa <ENTER>.
- 2.- Te pregunta el número de páginas (Pages numbers) y tiene como valor por omisión All (todas). Si quieres todo el documento pulsa <ENTER> o, en caso contrario escribe el número de la página toda deseas imprimir.
- 3.- Informa si deseas imprimir todas las páginas, pares o impares (All/Even/Odd) El valor por omisión es All (todas).
- 4.- Te pide el nombre de tu impresora y, en caso de no encontrarse, alguna que sea compatible. El programa cuenta con algunos en el directorio de impresoras.

- 5.- Pregunta si quieres pausa entre las páginas (pause between page). Esto es importante porque cuando imprimes un archivo largo se desacomoden las hojas en la impresora. Escoge entre Y (YES) o N (NO).
- 6.- ¿Usas hojas perforadas? (Use form feeds). Responde Y o N.
- 7.- Nondocument. No toma en cuenta la numeración entre las páginas. Responde Y o N.
- 8.- Número de copias que deseas imprimir.
- 9.- Redirect output to. Una vez que finalice la impresión tal vez desees abrir otro archivo. Escribe en este espacio el nombre del documento.

Una vez que has terminado de llenar los datos que te piden pon la impresora en línea y pulsa <ENTER>.

NOTA: Si escogiste la opción pausa entre las páginas, el programa te mandará al menú principal y la impresión se detendrá. Debes abrir de nuevo la opción PRINT A FILE y pulsar la letra <C> para continuar. Tienes que presionar esa letra una vez por cada página impresa.

EJERCICIO:
 Imprime el archivo PRINT.
 Si tienes dudas vuelve a estudiar la función.
 Al terminar la impresión regresa a este archivo (DOCUMENT).

5.- CHANGE DRIVE/DIRECTORY

Si utilizas disco de trabajo o un disquete con subdirectorio

..... es necesario que utilices este
..... orden para conocer los nombres
..... de los archivos que llenes en
..... cualquiera de esas dos formas.
.....

Si activas esa función verás apare-
cer en la pantalla algo similar a lo
que sigue:

WordStar Profesional

.....LOG.....
Legal drives A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Drive/directory A:/
A: /-----

Press F1 por help

Directory of Drive A 490 k free

| | | | |
|-------------------|------------------|-------|------|
| BIENVENI.BAK 5.3k | BIENVENI.DO 5.3k | CARGA | 6.1k |
| FIGURAS 33k | FIGURAS.BAK 33k | | |

.....
..... Si quieres cambiar el drive sólo nece-
..... sitas escribir el nombre de la unidad
..... de disco que quieres ocupar.
..... Por ejemplo, si te encuentras en A) y
..... deseas cambiar a B) escribe en la
..... línea B: y pulsa <ENTER>.
..... Si el archivo que quieres abrir se
..... encuentra en un subdirectorio escribe
..... sobre la línea el nombre de ese subdi-
..... rectorio y presionas <ENTER>
.....

6.- COPY A FILE

Al abrir esta opción puedes hacer
la copia de un archivo bajo otro
nombre en el mismo disco.

.....
..... Cuando abres COPY A FILE aparece la
..... siguiente pantalla:
.....

WordStar Profesional

=====COPY=====

File:

Name of copy (none):

Press F1 por help

Directory of Drive A 490 k free

| | | |
|-------------------|------------------|------------|
| BIENVENI.BAK 5.3k | BIENVENI.DO 5.3k | CARGA 6.1k |
| FIGURAS 33k | FIGURAS.BAK 33k | |

Primeramente te pide el nombre del archivo que quieres copiar (FILE). Lo escribes o lo ubicas con el cursor en el directorio que aparece abajo y pulsas <ENTER>

Después te pide el nuevo nombre que darás a la copia. Lo escribes y pulsas <ENTER>.

EJERCICIO:

Realiza una copia del archivo PRINT y nómbrala COPIA.EX
Una vez que finalices, regresa a este archivo (DOCUMENT).
En caso de tener duda vuelve a estudiar la función.

7.- DELETE A FILE

Sirve para borrar un archivo. Al activar esta función aparecerá la siguiente pantalla:

WordStar Profesional

===== R E N A M E =====

Current name (none)

New name (none)

Press F1 por help

Directory of Drive A 490 k free

| | | |
|-------------------|------------------|------------|
| BIENVENI.BAK 5.3k | BIENVENI.DO 5.3k | CARGA 6.1k |
| FIGURAS 33k | FIGURAS.BAK 33k | |

.....
.....
..... Current name pide el nombre del
..... archivo que necesitas renombrar.
..... Lo puedes escribir o ubicarlo con
..... el cursor y después pulsa
..... <ENTER>
..... En New Name tienes que escribir el
..... nuevo nombre y posteriormente
..... pulsa <ENTER>
.....

.....
..... Por ejemplo, si tienes un archivo
..... que se llama TEORIAS.FUN y le quieres
..... cambiar el nombre por FUNCIONA.TEO
..... tienes que activar RENAME y escribir
..... en los espacios así:
.....

WordStar Profesional

===== R E N A M E =====

Current name (none) TEORIAS.FUN

New name (none) FUNCIONA.TEO

Press F1 por help

Directory of Drive A 490 k free

| | | |
|-------------------|------------------|------------|
| BIENVENI.BAK 5.3k | BIENVENI.DO 5.3k | CARGA 6.1k |
|-------------------|------------------|------------|

```

.....
.....
..... EJERCICIO:
..... Cambia el nombre al archivo llama
..... do RENAME por el de SISTEMAS.TEO
..... Una vez que termines, regreso a
..... este archivo.
..... Si tienes dudas vuelve a estudiar
.....
.....

```

9.- PROTECT/UNPROTECT A FILE,

Quando salvas más de dos veces un archivo, el mismo programa crea una copia que se encuentra protegida contra alteraciones accidentales que pudieras hacerle. Puedes examinar esos archivos pero no cambiarlos.

El programa otorga la extensión que puedas diferenciarlos de los otros archivos no protegidos.

La opción PROTECT/UNPROTECT te permite modificar la protección de esos archivos para que puedas trabajar con ellos.

Al activar la función, verás lo siguiente:

WordStar Profesional

=====P R O T E C T=====

File:

Press F1 por help

Directory of Drive A 490 k free

| | | |
|-------------------|------------------|------------|
| BIENVENI.BAK 5.3k | BIENVENI.DO 5.3k | CARGA 6.1k |
| FIGURAS 33k | FIGURAS.BAK 33k | |

Te pedirá que escribas el nombre del archivo que deseas desproteger o bien lo puedes localizar con el cursor y después pulsa <ENTER>

10.- EXIT WORDSTAR

Esta opción te sirve para salir del programa.
Si abres la ventana FILE y colocas el cursor sobre EXIT WORDSTAR Y PULSAS <ENTER> saldrás a A>

¿Has entendido todo hasta aquí?
Si respondes afirmativamente puedes pasar al siguiente archivo. Si aún tienes dudas vuelve a estudiar el archivo.

Pulsa F10 y abre el archivo OTHER

BUENA SUERTE

```

*****
*****
**                                **
**                                **
**          LA      VENTANA        **
**                                **
**          OTHER                **
**                                **
*****
*****

```

```

.....
.....
.....
.....
..... La ventana OTHER contiene comandos que te .....
..... ayudan a manejar la información, configurar .....
..... el programa, etc. .....
.....
.....

```

```

.....
..... Como esta es una versión reducida del .....
WORDSTAR encontrarás que algunos de los .....
comandos no funcionan.

```

```

..... Únicamente te explicaremos los coman- .....
dos que están habilitados.
.....
.....

```

```

.....
..... RUN A DOS COMMAND te permite correr .....
..... comandos del DOS sin salir del progra- .....
ma. Para usarlo debes abrir la ventana .....
y activar el comando. Una vez que lo .....
hayas hecho inserta el disquete del .....
DOS que contiene el fichero COMMAND.COM .....
y podrás ejecutar los comandos.
..... Para regresar inserta el disquete del .....
WORDSTAR, teclea WS y pulsa <ENTER>
.....
.....

```

```

.....
..... CHANGE HELP LEVEL te ayuda a cambiar la .....
forma de las instrucciones.
..... Cuando actives el comando aparecerá en .....
la pantalla lo siguiente:
.....
.....

```

```

=====HELP LEVEL=====

```

- ```

Choose a new help 4 Pull-down menus
level or press 3 Classic menus-all menus on
Esc to cancel. 2 Classic menus-Edit menu off, submenus on
 1 Alls menus off, confirmations off
 0 Function key lables off, allow block change

```

```

Current help level: 4 4
.....

```



.....  
..... Cada uno de las opciones corres-  
..... ponde a diferentes indicaciones:  
..... 4 Maneja las instrucciones por  
..... ventanas como lo has hecho en es-  
..... te programa.  
..... 3 Muestra el menú en la forma que  
..... se manejaba con versiones atrasa-  
..... das del WORDSTAR. Todos los menús  
..... están activados.  
..... 2 Muestra el menú clásico. El me-  
..... nú de edición se encuentra apagado  
..... y los submenús activos.  
..... 1 Se trabaja con los submenús a-  
..... pagados así como las instrucciones  
..... de confirmación.  
..... 0 No puedes realizar cambios de  
..... bloques.  
.....

.....  
..... Te recomendamos que no uses HELP  
..... LEVEL hasta que domines el programa.  
..... En caso contrario podrías perderte o  
..... arruinar tu información.  
.....

.....  
..... DISPLAY RAM USAGE te muestra la canti-  
..... dad de memoria RAM que estás usando  
..... así como la que tienes disponible.  
.....

.....  
..... SHORTAND MACROS te muestra la forma  
..... de taquigrafía propia del WORDSTAR.  
.....

WordStar Professional

=====SHORTHAND MENU=====  
? display and/or change definitions      F1 help

= result from last ^QM or ^KM math  
\$ formatted result last ^QM or ^KM math      @ today's date  
· last ^QM math equation      ! current time

=====

|                      |             |                  |
|----------------------|-------------|------------------|
| C Center             | H acento    | M memo           |
| P Previous paragraph | S sincerely | T transpose word |

El modo de taquigrafía proporciona un conjunto de macros predefinibles que no se pueden modificar, un conjunto de macros predefinibles que se pueden modificar y la capacidad de crear nuevos macros.

Para usar el modo de taquigrafía en la edición de un texto presiona la tecla ESC y la primera letra del macros

Pulsa F10, ubica el cursor sobre el archivo ESCRIBIR y pulsa <ENTER>.



.....  
.....  
.....  
..... La letra C indica la columna en la  
..... que te encuentras. La columna equivale  
..... a los golpes en la máquina de escribir  
..... y, a menos que decidas cambiar los  
..... márgenes, siempre encontrarás páginas  
..... de 65 columnas o golpes.  
.....

.....  
..... Los números que están junto al in-  
..... dicador de columnas muestran lo que  
..... mide el texto de ancho en pulgadas.  
..... Debes tomar en cuenta esto porque  
..... si deseas cambiar el margen es-  
..... cribirás los valores en pulgadas.  
.....

.....  
..... Después del indicador de pulgadas se  
..... encuentra la palabra INSERT. El modo  
..... INSERT quiere decir el poder insertar  
..... palabras, letras, renglones, subir y  
..... bajar el texto completo, etc. Más ade-  
..... lante te explicaremos las especifica-  
..... ciones de su uso.  
..... Presiona la tecla INSERT para desacti-  
..... varlo.  
.....

.....  
..... ALIGN indica que el texto se ali-  
..... nea automáticamente, es decir, tu  
..... escribes "de corrido" sin tener  
..... que cambiar de renglón como lo  
..... harías con una máquina de escribir  
..... convencional. El programa se encar-  
..... ga de colocar las palabras en su  
..... sitio para que obtengas líneas de  
..... 65 columnas.  
.....

.....  
..... A veces los archivos son muy lar-  
..... gos y en esas ocasiones verás una  
..... nota junto a RgtJust que dice LARGE  
..... FILE.  
.....

..... Como este es un archivo pequeño,  
..... no aparece la indicación.  
.....  
.....

## LAS VENTANAS

En el rengón inferior al que describimos antes aparecen las palabras FILE, EDIT, GO TO, WINDOW, LAYOUT, STYLE Y OTHER que son los nombres de las ventanas con las que tendrás que trabajar.

El uso de las funciones que contienen las ventanas te lo explicaremos en archivos posteriores.

Ahora conocerás las instrucciones generales para poder escribir.

### INSTRUCCIONES GENERALES

1.- La parte del teclado que tiene el abecedario, cuyas teclas son blancas funciona de manera similar a una máquina de escribir convencional.

Hay ocasiones en que al presionar una tecla aparece en la pantalla un signo diferente al que marca la tecla. Para corregirlo pulsa al mismo tiempo <CONTROL> <ALT> y <F1> y realiza una prueba. Si aún así no corresponde presiona <CONTROL> <ALT> Y <F2>. De alguna de las dos formas conseguirás ajustar el teclado.

2.- Cuando acabas de escribir una línea no tienes que pulsar <ENTER> para cambiar de rengón, el mismo programa lo hace y únicamente presiona <ENTER> cuando indicas punto y aparte.

Fíjate que en el lado derecho de la pantalla aparecen unas puntas de flecha que señalan cada vez que pulsas <ENTER>. Esto es importante tomarlo en cuenta porque si no tienes cuidado con las puntas de flecha y deseas editar tu texto (posteriormente te enseñaremos a editar) o lo quieres imprimir tendrás problemas.

El modo INSERT sirve para agregar caracteres a tu texto y lo puedes utilizar en los siguientes casos:

a) Supongamos que no pulsaste una letra a la palabra emisor y lo escribiste de así: EMIOR. Coloca el cursor una letra después del error, presiona INSERT y entonces agregas la S que le hace falta a la palabra para que quede EMISOR. Del mismo modo puedes añadir al texto oraciones enteras y las palabras no se "encimarán", sino que se abrirá el espacio para los nuevos

caracteres.

b) Si colocas el cursor en la primera letra de un párrafo, activas INSERT y pulsas <ENTER> notarás que el texto baja y deja espacio en blanco. Si en vez de presionar <ENTER> pulsas <DELETE> el texto subirá. Ten cuidado con esta segunda opción porque si haces que tu texto suba más de lo deseado se encimará con el que se encuentra en la parte superior y puedes perder una parte.

c) Para borrar puedes utilizar dos opciones: con DELETE borrar de izquierda a derecha y con SUPR borras de derecha a izquierda.

```
.....
.....
..... Vuelve a leer las instrucciones gene.....
..... rales hasta que ya no te quede duda.
..... Una vez que las hayas memorizado si-
..... gue con la aventura:
.....
..... EJERCICIO:
..... Escribe una síntesis de una cuartilla
..... con el material que imprimiste del
..... archivo PRINT. El nombre de ese archi-
..... vo será 01.
..... Una vez que hayas terminado de escri-
..... bir pulsa F10 para salir y llegarás al
..... menú principal. Abre el documento
..... llamado VENTANAS.
..... SI TIENES DUDAS REGRESA A ESTUDIAR
..... ESTE ARCHIVO.
.....
.....
```



LA VENTANA FILE

La ventana FILE contiene las órdenes para salvar el archivo y algunos de las funciones de la ventana FILE del menú de apertura.

Abre la ventana FILE y mira detenidamente el contenido. Después pulsa <ESC> para salir.

Como puedes ver, las primeras cinco funciones corresponden a diferentes modalidades para salvar que te explicaremos a continuación:

**SAVE FILE, RESUME EDITING \*KS**  
Grabar y reeditar. Al usar esta orden se graba en el disco la información y regresas al documento para continuar con tu trabajo. Esta función es útil porque se debe salvar la información cada cinco o 10 minutos para no perder el trabajo por un fallo de energía u otro contrat tiempo. Otra forma más fácil de activar la función es pulsar F9.

**SAVE AND NAME FILE \*KT**  
¿Te acuerdas que cuando abries un archivo con SPEED WRITE no debes el nombre al principio?. Con esta opción es posible salvar y nombrar el archivo. Para darle nombre aparece, una pantalla igual a la que utilizas en OPEN IA DOCUMENT. Escribe el nombre y pulsas <ENTER>



SAVE FILE, GO TO OPENING SCREEN \*KD .....  
Fin de la edición. Cuando hayas terminado de escribir un documento y quieras continuar usando WORDSTAR o desees imprimir el material usa este orden. Grabará el archivo y volverá al menú principal.  
Es lo mismo si pulsas F10. ....

.....  
.....  
..... SAVE FILE, EXIT WORDSTAR \*KX  
..... Grabar y salir. Esta orden salva el archivo en que se está trabajando y devuelve el control al DOS.  
.....  
.....

ABANDON CHANGES \*KQ .....  
Abandonar y editar. Supongamos que por alguna razón decides que lo que has escrito no te gusta y preferirías tener la versión original de tu documento sin las modificaciones que acabas de hacer. Activa esta función y aparecerá el siguiente mensaje:

"Modifications have been made  
Are you sure you want to abandon them (Y/N)?"  
(Se han hecho modificaciones  
¿ Esté seguro de que quiere abandonarlas (S/N)?)  
Al pulsar Y se grabará el archivo sin la edición más reciente y se volverá al menú de apertura del WORDSTAR. Pulsando N regreses al lugar del archivo del que partiste.

.....  
.....  
..... OTRAS ORDENES DE LA VENTANA FILE  
.....  
.....

Además de las órdenes de grabación, la ventana FILE cuenta con otras funciones que han sido explicadas anteriormente.  
Esas órdenes son:  
PRINT A FILE (Imprimir)  
MERGE PRINT A FILE (Impresión unida)  
CHANGE DRIVE/DIRECTORY (Cambiar de

```

drive o directorio)
COPY A FILE (copiar)
DELETE A FILE (borrar)
RENAME A FILE (renombrar)
.....
.....
..... Si tienes dudas respecto a estas
..... funciones regresa al archivo FILE
..... y vuelve a estudiarlas.
.....
.....
.....
.....
..... Pulse F10 para salir y abre el archivo
..... EDIT
.....
.....
.....

```

## LA VENTANA EDIT

La ventana EDIT contiene órdenes de bloque que permiten realizar varias funciones que no son posibles en una máquina de escribir normal. En lugar de tener que trabajar con caracteres aislados o volver a escribir palabras, las funciones contenidas en EDIT facilitan el trabajo.

Abre la ventana EDIT pulsando <ALT> y <E>. Mira el contenido y regresa al presionar <ESC>.

A continuación explicaremos las funciones más importantes de la ventana EDIT

### BORRAR UNA PALABRA

Para borrar una palabra coloque el cursor en la primera letra de la palabra que desens eliminar y abra la ventana EDIT. Activa la función DELETE A WORD y la palabra desaparecerá.

Es posible simplificar la operación al colocar el cursor en la primera letra de la palabra y pulsar <CONTROL> <T>. La palabra será borrada.

### EJERCICIO:

De la siguiente lista, borra las palabras que tengan número par.

- 1.- Sistema.
- 2.- Componentes.
- 3.- Actores.
- 4.- Emisor.
- 5.- Funcionalismo.

- 6.- Expresiones.
- 7.- Instrumentos.
- 8.- Ejecutivos.
- 9.- Sustancia.
- 10.- Medios.

BORRAR UNA LINEA

Para borrar una línea coloca el cursor sobre la línea que quieres eliminar y en la ventana EDIT se encuentra la función DELETE A LINE. Pulsa <ENTER> para activarla.

EJERCICIO:

Del siguiente párrafo borra las líneas donde aparezca el signo de interrogación (?)

La comunicación humana presenta todas las características que identifican a un sistema finalizado:?

- a) Intervienen componentes cuyas relaciones estén organizadas.?
- b) Los componentes son heterogéneos y asumen posiciones diferenciadas en el proceso comunicativo.?
- c) Sus componentes están constreñidos a ocupar posiciones y cumplir? las funciones que les asignen los comunicadores.

Estas características permiten estudiar los intercambios de ? información como procesos que ocurren en el interior del SISTEMA DE

COMUNICACION.

.....  
.....  
..... MARCAR UN BLOQUE PARA BORRARLO,  
..... COPIARLO O MOVERLO.  
.....  
.....

.....  
..... Cuando deseas trabajar tu informa-  
cion por bloques marca la zona que  
vas a modificar.

..... Coloca el cursor al principio del  
párrafo que quieres cambiar y, en  
la ventana EDIT, activa BEGIN BLOCK:  
aparecerá sobre la pantalla el  
símbolo <B> en video inverso.  
Después traslada el cursor al final  
del párrafo y vuelve a abrir la  
ventana EDIT para activar END BLOCK:  
El material que constituye el blo-  
que aparecerá en video inverso y  
se encuentra listo para modificarlo:  
.....  
.....

.....  
..... EJERCICIO:  
..... Marco el siguiente párrafo:  
.....  
.....

El sistema de comunicación no es completamente autónomo; funciona abierto a las influencias exteriores de otros sistemas no comunicativos. Las influencias de los sistemas no comunicativo controlan en mayor o menor grado el funcionamiento del sistema de comunicación. El control se ejerce sobre todos y cada uno de los componentes. A su vez el propio sistema de comunicación afecta el funcionamiento de los otros sistemas con los que está relacionado. El sistema social constituye aquel otro sistema respecto al cual se establecen las relaciones de interdependencia más

Importantes.

BORRAR UN BLOQUE

Una vez que has marcado el bloque que quieres borrar como lo hiciste en el ejercicio anterior, coloca el cursor en la zona marcada con video inverso y abre la ventana Edit activando la función DELETE A BLOCK. Pulsa <ENTER>.

EJERCICIO:  
Borra el bloque que marcaste antes.

COPIAR UN BLOQUE

Para realizar una copia de un bloque debes marcarlo y después coloca el cursor al inicio de la zona donde vas a colocar la copia. Abre la ventana EDIT y activa la función COPY A BLOCK. Pulsa <ENTER>.

Es muy importante que abras el espacio suficiente para colocar la copia porque en caso contrario los textos se "enciman" y perderás la información. Para abrir espacio activa el modo INSERT y pulsa <ENTER> las veces que sea necesario para bajar el texto.

EJERCICIO:  
Elabora una copia del siguiente párrafo y colocala al final del archivo.  
Regresa a MOVER UN BLOQUE.



```


** **
** LA VENTANA **
** GO TO **
** **


```

```
.....
.....
.....
.....: La ventana GO TO contiene comandos que
.....: ayudan a buscar un sitio en el texto de:
.....: forma rápida.
.....
.....
```

A continuación procederemos a explicar:  
las funciones:

```
.....
..... FIND TEXT
.....: Esta función se encarga de buscar ca-
.....: denas en el texto .
.....: Una vez que actives FIND TEXT aparece
.....: en pantalla algo similar a lo siguien-
.....: te:
```

```
-----FIND-----
Find (none)
```

Options (none)

W whole words U ignore case B search backward ? wild cards  
G Search entire file

Press F1 por Help  
-----

```
.....
.....
..... Como puedes notar, contiene varias fun-
..... ciones:
..... Whole words busca palabras enteras o
..... completas, es decir no busca dentro de
```



la palabra silabas que correspondan, sólo::: cadenas enteras.  
 Ignore case se refiere a ignorar las palabras buscadas.  
 Search backward te muestra la palabra que se encuentra antes de la que tú eligiste.  
 Wild cards busca palabras una sola vez.  
 Search entire file busca la palabras en todo el texto y te manda al final.

Para usar la función escribe donde dice FIND la palabra que deseas buscar y en pulsa <ENTER> para pasar a Options. Anota la letra que corresponde a la opción que eligiste. El cursor se ubicará en la palabra que buscas.

**EJERCICIO:**  
 Del siguiente texto busca la palabra COMUNICACION y escríbela con mayúsculas.  
 Si tienes dudas vuelve a estudiar la función.

El modelo que ofrece Manuel Martín Serrano incluye:

a) A nivel del propio sistema de comunicación: aquellos componentes que, por su naturaleza están implicados en el sistema comunicativo (aunque pueden formar parte de otros sistemas distintos). Los componentes del sistema comunicativo son: actores de la comunicación; expresiones comunicativas; representaciones; instrumentos de comunicación.

b) A nivel de otros sistemas a los que está abierto el sistema de comunicación: el sistema de

los objetos de referencia de la comunicación y las intervenciones y mediaciones originadas en el sistema social que controlan a cada uno de los componentes del sistema comunicativo y al sistema en conjunto.

```
.....
.....
..... FIND AND REPLACE TEXT
..... Busca y reemplaza la palabra por otra.
..... Tiene una mayor utilidad que la función
..... anterior.
.....
.....
..... Cuando activas la función aparece la
..... siguiente pantalla:
.....
.....
```

=====FIND & REPLACE =====

Find (none):

-----  
Replace (none)

-----  
Options (none)

-----  
W whole words U ignore case M maintain case ? wild cards  
A align R rest of file G replace throughout file  
N don't ask B backward

Press F1 por help

```
.....
.....
..... En primer lugar escribe la palabra que
..... deseas buscar(FIND) y después la palabra
..... por la cual deseas hacer el reemplazo
..... (REPLACE) y por último las opciones que
..... son:
..... Whole words se refiere a palabras com-
..... pletas.
..... Ignore case no reemplaza la palabra.
..... Maintain case mantiene la función.
..... Wild cards busca una sola vez.
..... Align busca dentro de las cadenas o pa-
..... labras.
..... Rest of file busca en el resto del ar-
.....
```



entre dos clases de Axtores: a) los Axtores que se sirven de la comunicación y son responsables de la información que circula en el sistema de comunicación o aquellos que son responsables de su consumo; b) los Axtores que sirven a la comunicación y ponen en circulación la información elaborada por otros Axtores y consumida por terceros, siempre que su intervención afecte a los datos de referencia que le llegan a Alter.

```
REPEAT PREVIOUS FIND/REPLACE
Repite las indicaciones dadas en FIND
AND REPLACE TEXT.
Esta opción es útil si, por ejemplo,
agregaste párrafos al texto y deseas
buscar la misma palabra. No necesitas
volver a anotar los datos en la pantalla,
activa REPET PREVIOUS FIND/REPLACE
y buscarás la misma cadena.
```

**EJERCICIO:**  
Busca AXTORES en el siguiente párrafo y corrígelo.

Los instrumentos de comunicación son todos los aparatos biológicos o instrumentos tecnológicos que pueden acoplarse con otros aparatos biológicos o tecnológicos para obtener la producción, el intercambio y la recepción de señales.

Los instrumentos de comunicación se organizan en sistemas de amplificación y de traducción de señales, constituidos por un órgano de emisión, un

canal de transmisión y un órgano de recepción,  
como mínimo.

Los Axtores usan los instrumentos para poder  
comunicarse con otros Axtores.

.....  
.....  
..... Los siguientes funciones sirven.....  
..... para llevar el cursor a lug-.....  
..... res específicos del archivo. ....

.....  
..... GO TO PAGE  
..... Te manda a la página que quieras del  
..... texto. Activas la función, escribes el  
..... número de la página que deseas ir y  
..... pulsas <ENTER>.

.....  
..... GO TO NEXT FONT  
..... Te ubica en el final del archivo.

.....  
..... GO TO PARAGRAPH END  
..... Te lleva al párrafo final.

.....  
..... GO TO LINE BEGINNING  
..... Te coloca en el inicio de la línea:

.....  
..... GO TO LINE END  
..... Te manda al final de la línea.

.....  
..... GO TO BLOCK BEGINNING  
..... Te ubica en el inicio del párrafo.

.....  
..... GO TO BLOCK END  
..... Te lleva al final del párrafo.

.....  
..... GO TO FILE BEGINNING  
..... Te manda al inicio del archivo.

```
.....
.....
..... GO TO FILE END
..... Vas al final del archivo.
.....
.....
..... Si ya no tienes dudas respecto a la
..... ventana GO TO pulsa F10 y abre el
..... archivo WINDOW.
.....
.....
.....
```

## LA VENTANA WINDOW

Por medio de las funciones que contiene la ventana WINDOW puedes trabajar, de forma alternada, dos archivos en la misma pantalla.

Para acceder a otro archivo abre la ventana WINDOW y activa OPEN SWITCH BETWEEN WINDOWS. Pasarás a otra pantalla que te pedirá el nombre del archivo que quieres abrir:

WordStar Profesional

=====DOCUMENT=====

File:

-----  
Press F1 por help  
-----

Directory of Drive A 490 k free

|              |      |             |      |       |      |
|--------------|------|-------------|------|-------|------|
| BIENVENI.BAK | 5.3k | BIENVENI.DO | 5.3k | CARGA | 6.1k |
| FIGURAS      | 33k  | FIGURAS.BAK | 33k  |       |      |

Escribes el nombre o lo buscas en el directorio que se encuentra en la zona inferior y pulsas <ENTER>

EJERCICIO:  
Abre el archivo llamado WINDOW2 por medio del sistema de ventanas. En ese archivo encontrarás la continuación del tema.

.....  
.....  
..... Ahora que llenes las dos ventanas .....  
..... en tu pantalla.Puedes observar que .....  
..... se encuentra activa la ventana que .....  
..... contiene el cursor. Si deseas tra- .....  
..... bajar en la otra ventana utiliza .....  
..... OPEN/SWITCH BETWEEN WINDOWS nueva- .....  
..... mente. ....  
.....

Trabajar con ventanas te sirve .....  
principalmente para copiar o mover .....  
los párrafos de un archivo a otro .....  
sin necesidad de volver a escribir .....  
esos datos. ....

A continuación te enseñaremos a copiar la información. ....

.....  
..... COPIAR INFORMACION DE UN ARCHIVO .....  
..... A OTRO .....  
.....

..... Para copiar la información de un .....  
..... archivo a otro debes seguir los .....  
..... siguientes pasos: .....

- 1.- Verifica que te encuentres en el .....  
archivo que contiene el bloque de infor- .....  
mación. ....
- 2.- Marca el bloque como lo hacías en .....  
el archivo EDIT: BEGIN BLOCK al princi- .....  
pio del bloque y END BLOCK al final. El .....  
bloque deberá cambiarse a video inverso. ....
- 3.- Activa OPEN/SWICH BETWEEN WINDOWS y .....  
ve al archivo donde colocarás el bloque .....  
4.- Coloca el cursor en el inicio de la .....  
zona donde debería quedar el bloque y .....  
activo COPY BLOCK FROM OTHER WINDOW. ....
- 5.- El bloque será copiado de una ven- .....  
tana a otra. ....

..... EJERCICIO: .....

..... Copia el siguiente bloque al ar- .....  
..... chivo WINDOW y colócalo al final. ....  
..... si llenes dudas vuelve a estudiar .....  
..... la forma de copiar, .....



..... Una vez que finalices el ejercicio  
..... regresa a este archivo para con-  
..... tinuar.  
.....

..... Una expresión es una variedad de estado que puede  
..... adoptar la sustancia expresiva como consecuencia  
..... del trabajo expresivo realizado por Ego. Alter  
..... debe ser capaz de diferenciar esa expresión de las  
..... otras.

.....  
.....  
..... MOVER INFORMACION DE UN ARCHIVO .....  
..... A OTRO .....  
.....  
.....

..... Para mover la información de un archivo .....  
..... o otro sigues casi los mismos pasos que .....  
..... utilizas para copiarlo: .....

- ..... 1.- Verifica que te encuentres en la .....  
..... ventana correcta. ....
- ..... 2.- Marca el bloque que quieres mover .....  
..... con BEGIN BLOCK y END BLOCK. ....
- ..... 3.- Activa la ventana donde vas a colocar .....  
..... la información por medio de OPEN/SWITCH .....  
..... BETWEEN WINDOWS. ....
- ..... 4.- Coloca el cursor al principio del .....  
..... espacio donde vas a poner el bloque .....  
..... (como si fuera la primera letra del pri- .....  
..... mer renglón). ....
- ..... 5.- De la ventana WINDOW activa la fun- .....  
..... ción MOVE BLOCK FROM OTHER WINDOW. ....
- ..... 6.- El bloque se moverá de una ventana a .....  
..... otra. ....

.....  
..... EJERCICIO:  
..... Mueve el siguiente párrafo al .....  
..... archivo WINDOW y colócalo al .....  
..... final (después del párrafo que .....  
..... copiaste anteriormente).  
..... Regresa a este archivo para .....  
..... continuar.  
.....

Las representaciones, en el campo de la comunicación, actúan organizando un conjunto de datos de referencia proporcionados por el producto comunicativo, es un modelo que posee algún sentido para el usuario o los usuarios de esa representación.

Las representaciones pueden diferenciarse según su uso:

a) Representaciones que son modelos para la acción. Dan a la información un sentido que afecta al comportamiento.

b) Representaciones que son modelos para la cognición. Dan a la información un sentido que afecta al conocimiento.

c) Representaciones que son modelos intencionales. Dan a la información un sentido que afecta a los juicios e valor.

CERRAR VENTANAS

Antes de cerrar las ventanas debes verificar donde te encuentras porque la ventana que se cierra es la activa (donde se encuentra el cursor).

Existen dos formas de cerrar las ventanas:

La primera de ellas es CLOSE AND SAVE WINDOW que salva las modificaciones que has hecho.

..... La segunda es CLOSE AND ABANDON  
..... WINDOW que cierra la ventana, pero  
..... no salva las modificaciones.  
.....

.....  
.....  
..... Ambas formas se encuentran contenidas .....  
dentro de la ventana WINDOW y depende de .....  
tus necesidades la forma que utilices. ....

.....  
.....  
..... Pulsa F10 para salir y .....  
..... abre el archivo LAYOUT .....  
.....  
.....



tabs .(b  
(none)

-----  
(none)  
-----

Press F1 por help  
-----

.....  
.....  
..... Para marcar el margen izquierdo  
..... activa la función y, al cambiar de  
..... pantalla, el cursor se encontrará en  
..... LEFT. Escribe el nuevo valor auxilián-  
..... dote de la tabla que se encuentra en  
..... la parte inferior y pulsa <ENTER> las  
..... veces que sea necesario para continuar  
.....

.....  
..... Para marcar el margen derecho ubi-  
..... ca el cursor en RIGHT anota el  
..... valor que deseas de la misma manera  
..... que se marca el izquierdo y presio-  
..... na <ENTER> hasta salir a tu archivo:  
.....

.....  
..... Al salir encontrarás en el archi-  
..... vo anotaciones colocadas a la  
..... izquierda que marcan la medida de  
..... los márgenes.  
.....

Ejemplo:

.....  
..... Esas anotaciones no aparecen en  
..... tu trabajo impreso pero sí ayudan a  
..... la impresora para configurar tu  
..... hoja.  
.....

#### ..... ESPACIOS ENTRE LINEAS

..... Para modificar los espacios entre las  
..... líneas acudes a la misma tabla y pulsa  
..... <ENTER> hasta llegar a LINE SPACING  
..... Notarás que cuenta con valor por omi-  
..... sión por lo que debes escribir el nú-  
..... mero de espacios que quieres.  
.....

..... Presiona <ENTER> hasta salir de la  
..... pantalla.  
.....

=====MARGINS & TABS=====

|           |     |        |      |              |      |       |       |
|-----------|-----|--------|------|--------------|------|-------|-------|
| Margins   |     |        |      | Page length  | .pl  | 11.00 | 11.00 |
| Left      | .lm | .00    | .00  |              |      |       |       |
| Right     | .rm | 6.50   | 6.50 |              |      |       |       |
| Paragraph | .pm | (none) |      | Even page 0  | .poe | .80   | .80   |
| Top       | .ml | .50    | .50  | Odd page 0   | .poo | .80   | .80   |
| Bottom    | .mb | 1.33   | 1.33 |              |      |       |       |
| Header    | .hm | .33    | .33  | Line spacing | .ls  | 1     | 1     |
| Footer    | .fm | .33    | .33  |              |      |       |       |

|        |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|--------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Tabs   | .tb  |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
| .50    | 1.00 | 1.50 | 2.00 | 2.50 | 3.00 | 3.50 | 4.00 | 4.50 | 5.00 | 5.50 |
| .50    | 1.00 | 1.50 | 2.00 | 2.50 | 3.00 | 3.50 | 4.00 | 4.50 | 5.00 | 5.50 |
| (none) |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |

-----  
(none)  
-----

Press f1 por help

.....  
.....  
..... Encontrarás, al igual que en los .....  
..... márgenes, indicaciones a la izquierda .....  
..... de la pantalla: .....  
.....

.!sl !sl

.....  
.....  
..... Si en un texto deseas intercalar párra- .....  
..... fos de diferentes medidas deberás poner .....  
..... las órdenes de punto (márgenes y líneas): .....  
..... al principio y final de cada bloque al- .....  
..... terado. .....  
..... por ejemplo: .....  
.....

Es completamente cierto que no existe la  
posibilidad de comunicar si el trabajo  
expresivo de Ego y el trabajo perceptivo  
de Alter no están guiados por las  
representaciones.

ALINEAR UN PARRAFO

Alinear quiere decir colocar el contenido del texto en las dimensiones proporcionadas por los márgenes.

Para hacerlo, coloca el cursor al inicio del párrafo y activa la opción ALIGN REST OF PARAGRAPH.

Al alinear un documento debes tomar en cuenta los puntas de flecha que se encuentran a la derecha de la pantalla porque indican punto y aparte. De no estar colocadas en la posición indicada tu información se revolverá.

ALINEAR UN DOCUMENTO COMPLETO

Debes activar la función ALIGN REST OF DOCUMENT y conseguirás que todo tu documento adquiere las mismas proporciones.

CENTRAR UNA LINEA

Para centrar una línea asegurate que el cursor se encuentre en ella y activa CENTER LINE. La línea quedará en medio de la zona de los márgenes.

EJERCICIO:

Altera el texto del final siguiendo las indicaciones:

- a) Margen derecho de 1.00"
- b) Margen izquierdo de 6.50"
- c) Doble espacio
- d) Texto alineado.

Una vez que finalices pulsa F10 para salir y abre el archivo STYLE

comunicativo se produce por la mediación de los datos de referencia que son, desde la perspectiva comunicacional, un conjunto de expresiones asociadas a un conjunto de representaciones.

No existe comunicación sin objeto de referencia, aunque puede existir un objeto de referencia que no "exista" en el sentido físico de la palabra (como los unicornios, dragones, etc.).

Los datos de referencias están sobredeterminados por el sistema comunicativo en un sentido histórico (sobredeterminación atribuible a que los mismos objetos de referencia son referenciados en la comunicación por el recurso a datos de referencia distintos, como consecuencia del cambio producido en los instrumentos de comunicación de los que se dispone en épocas históricas diferentes).

Por intervención del sistema social en el sistema comunicativo se entiende toda práctica personal o institucional que afecta a alguno de los componentes del sistema de comunicación o al sistema en su conjunto.

Las distintas prácticas que afectan al sistema comunicativo son:

a) Intervenciones que afectan a los actores de la comunicación. Aquellas prácticas que determinan la actuación o no actuación de unos u otros actores en el proceso comunicativo, entre ellas la coacción y la persuasión.

b) Intervenciones que afectan a los instrumentos de comunicación. Aquellas prácticas que determinan el empleo o no empleo de unos u otros media, entre ellos la apropiación de los media por personas o entidades públicas, estatales o privadas.

c) Intervenciones que afectan a las representaciones de la comunicación. Aquellas prácticas que determinan el empleo o no empleo de una u otras expresiones, entre ellas el silenciamiento y la censura.

d) Intervenciones que afectan las representaciones de la comunicación. Aquellas prácticas que determinan el empleo o no empleo de unos u otros modelos de representación, entre ellas la deformación ideológica de la realidad, la manipulación y el falseamiento.



## LA VENTANA STYLE

La ventana STYLE contiene los diferentes tipos de letra del programa.

La diferencia entre los tipos de letra no aparece en la pantalla y sólo se aplica al uso de algunas impresoras.

Para cambiar el tipo de letra coloca el cursor antes de la primera letra de la palabra que deseas cambiar. Abre la ventana STYLE y selecciona al que sea de tu agrado: BOLD, UNDERLINE, ITALICS, SUBSCRIPT, SUPERScript, STRIKEOUT.

Notarás que en tu pantalla aparece una letra precedida por un "gorrillo" y todo el texto adopta el estilo que elegiste. Necesitas marcar límites a la zona que deseas modificar y lo haces colocando el mismo tipo de letra al principio y final del bloque.

Por ejemplo el siguiente párrafo fue marcado con letra UNDERLINE

El sistema comunicativo puede utilizarse como un interventor que controla el funcionamiento de alguna institución o de alguna práctica social. Mediante la comunicación cabe intervenir sobre las necesidades, los valores y, en general, sobre los modelos del mundo que caracterizan a los diferentes grupos humanos. Esta clase de intervenciones han sido estudiadas en otra ocasión como "meditaciones comunicativas".

Fíjate como al inicio y final del párrafo se encuentra el símbolo \*S que limita los alcances del tipo de letra: principio y fin.

Si no te agrada que aparezcan las  
señalizaciones activa HIDE/DISPLAY  
CONTROL que se encuentra en esa  
misma ventana para eliminar las  
señales.

Si tu impresora te lo permite en-  
contrarás útil usar los diferentes  
tipos de letras. Prácticalos.

Pulsa F10 para salir y abre el  
archivo OTHER2

LA VENTANA

OTHER

IBH

SORTE

La ventana OTHER contiene funciones que se encuentran deshabilitadas ya que esta es una versión reducida del WORDSTAR. En este archivo únicamente mencionaremos los órdenes que puedes utilizar.

#### USO DE CALCULADORA

Si activas la función CALCULATOR puedes realizar cálculos usando cualquiera de las 14 operaciones matemáticas visualizadas.

Abre el modo CALCULATOR para que visualices la pantalla y presiona ESC para salir.

WORDSTAR sigue los procedimientos matemáticos típicos al evaluar las fórmulas que se introducen.

FOOT NOTE/END NOTE se utiliza para marcar las notas de pie de página.

Cuando activas la función aparece la siguiente pantalla:

CREATE

NOTES MENU  
MODIFY

OTHER



## EVALUACION FINAL

La evaluación final consiste en hacer un resumen de los ejemplos contenidos en el programa. Dicha evaluación debe contener las siguientes características:

- 1.- Margen izquierdo de .50"
- 2.- Margen derecho de 6.50"
- 3.- Doble espacio.
- 4.- Subtítulos centrados y subrayados.
- 5.- Sangría.
- 6.- Se debe imprimir.

Si tienes dudas o no recuerdas las indicaciones vuelve a estudiar el programa.

BUENA SUERTE

## CONCLUSIONES

El tema de elaboración de tutoriales de programas de cómputo aplicados a la comunicación; un enfoque educocomunicativo, resultar ser muy poco estudiado en el ámbito nacional, pero al mismo tiempo abre las posibilidades a un campo relativamente "virgen" sobre el cual se puede trabajar en el nivel de técnicas, metodologías y teorías.

En el presente trabajo se ha considerado que antes de empezar con una elaboración teórica, que permita explicar el uso de programas para aprender computación a través de la misma computadora, se debe incursionar de manera directa en la satisfacción de necesidades que las escuelas de comunicación del país, y en particular la E.N.E.P. "Acatlán", presentan.

Se ha preferido comenzar por construir el hecho para posteriormente continuar con su interpretación, de lo contrario se corre el riesgo de hacer una teoría sobre el vacío; sin embargo iniciar con la elaboración de los tutoriales y no por su explicación teórica no cancela la posibilidad de reflexionar sobre la práctica

educomunicativa.

En las escuelas de comunicación del país es notoria a todas luces la necesidad de contar con un tutorial que enseñe a quienes cursan esas carreras a utilizar los programas de acuerdo con los intereses de los propios estudiantes. Generalmente cuando un estudiante de comunicación conoce paqueterías le presenta alguna dificultad reconocer cómo las puede usar y el tipo de aplicaciones que tiene dentro de su propia carrera.

Por ejemplo, un estudiante sabe que una computadora le sirve para redactar sus trabajos, cuando se aplica a ello y consulta los manuales editados para aprender el programa, se encuentra ante el problema de no contar con un lenguaje especializado lo cual representa un doble trabajo: aprender los comandos y después identificar la utilidad que le representa al usuario puesto que estos programas están elaborados de manera abstracta sin que se especifiquen las utilidades que para un estudiante de comunicación puede esto representar.

Con lo anterior no se quiere decir que no haya programas con sus respectivos manuales que no sean propios para el ejercicio de la comunicación social en general y del periodismo en particular, como por ejemplo: Page Maker, Ventura, Story Board entre los más

usuales, pero para utilizar estos programas es indispensable que el usuario ya sepa los conceptos básicos de computación además de contar con el equipo necesario que, si hablamos de una calidad regular, está alrededor de nueve millones de pesos.

Es de hacer notar que una escuela como la E.N.E.P. "Acatlán", que cuenta con un centro de cómputo, tiene computadoras que no son capaces de "soportar" a ninguno de los programas mencionados en el párrafo anterior, independientemente de que en el actual plan de estudios no se incluye ninguna materia de computación excepto a un reducido número de estudiantes (30 en promedio contando turno matutino y vespertino que cursan la especialidad de investigación y docencia y esto sólo hasta noveno semestre, el último) y que además se denomina "Procesamiento de datos", pero que en la realidad no se enseña siquiera a utilizar "hojas de cálculo".

En este sentido, la presente tesina contribuye a la resolución de la problemática anterior con una serie de tutoriales que se caracterizan por ser introductorios al uso de las computadoras, es decir, que lo primero que se necesita es conocer las partes de la computadora y las funciones de estas para luego conocer algunos comandos indispensables del sistema operativo; el tutorial HARDWARE cumple con la primera



función mientras que el tutorial DOS resuelve el segundo problema.

El tercer tutorial llamado FLOW fue elaborado a partir de la premisa de que primero habría que mostrar de las operaciones más sencillas a las más complejas de acuerdo al uso que en la carrera de comunicación se le puede dar al Flow. A diferencia de los dos tutoriales mencionados anteriormente, FLOW cuenta con contenidos propios de la carrera de comunicación.

Una necesidad fundamental para alguien cuyo objeto de trabajo es el lenguaje escrito es manejar un programa que funcione de manera "similar" a una máquina de escribir; esto es un procesador de palabras. Por lo cual el cuarto tutorial enseña las aplicaciones del WordStar versión 5.0 (versión reducida) al campo de la comunicación.

Cada uno de los tutoriales antes mencionados "cabén" en un sólo disquete que se puede emplear en un ordenador cuyas características serían: de un sólo drive, sin disco duro, monitor monocromático TTL DE 12" y un CPU 286 con una velocidad de acceso de 12 Mhz. Con esto se asegura que un estudiante promedio de la carrera puede tener acceso a la compra o uso (en el centro de cómputo de la E.N.E.P. "Acatlán") de una computadora con estas características. En caso de que la comprara el desembolso representaría un millón y

medio de pesos.

En la elaboración de estos tutoriales se tuvo presente un enfoque educocomunicativo entendiéndolo a este como la práctica de una disciplina que parte de la premisa de que la comunicación educativa es un área necesariamente interdisciplinaria que toma en cuenta una postura pedagógica, didáctica, de aprendizaje y comunicativa, entre otras, para promover procesos de enseñanza-aprendizaje.

La comunicación educativa considera que en la educación se da la enseñanza y el aprendizaje simultáneamente, si bien es cierto que cada uno se realiza de manera independiente y por separado. La enseñanza requiere de una sobredeterminación sobre los contenidos que se van a impartir; esta sobredeterminación está dada por las mediaciones que la institución educativa hace cuando se elabora el currículum y su correspondiente plan de estudios así como por el programa de la materia misma que en el caso de este tesina se refiere a una futura asignatura de Introducción a la Computación I que está contemplada en el anteproyecto del plan de estudios de la carrera de Comunicación Social de la E. N. E. P. "Acatlán", para que de esta manera, en un acto de previsión y planeación la materia antes citada pudiera considerar el empleo de los tutoriales que se presentan.

Considerando que la enseñanza, bajo un enfoque educocomunicativo, requiere de la planificación de los contenidos a enseñar y que esta planificación debe seguir un conjunto de técnicas para la producción en serie de los productos educocomunicativos, en este trabajo se enfatizó primordialmente en las técnicas de elaboración para la producción de tutoriales por computadora. Así habría que centrar las conclusiones en este sentido.

La técnica fundamental que se sugiere seguir está contemplada en lo que aquí se denomina "Diagrama de flujo para elaborar materiales de enseñanza por computadora" que se compone de diez partes fundamentales y que son:

- 1.- Señalar especificaciones.
- 2.- Plantear objetivos.
- 3.- Investigar el contenido.
- 4.- Diseño didáctico.
- 5.- Elaborar diagramas de flujo.
- 6.- Diseño de pantallas.
- 7.- Producción del software.
- 9.- Revisión evaluativa.

#### 9.- Distribución.

#### 10.- Comercialización.

Seguir el diagrama de flujo mencionado permite la planificación de los materiales de acuerdo al objetivo de aprendizaje por "pantalla"; el diseño didáctico conforme a la entrada de la interacción, al análisis de la respuesta del usuario y a la acción que seguirá el programa después de la respuesta; además del diseño de las imágenes, texto, menú de ayuda y distribución del espacio en la pantalla de los elementos antes mencionados; así como el boceto del "dommy" que se desea tenga la pantalla que se presenta al usuario finalmente.

Lo anterior representa en sí lo más relevante del trabajo que ahora se somete a la discusión y propuestas de los lectores y sobre todo a la puesta en práctica no de la propuesta, sino de los materiales elaborados a partir de la propuesta. En la medida en que los tutoriales satisfagan las necesidades de los estudiantes que cursen la asignatura de Introducción a la Computación I del nuevo plan de estudios se podrá reconsiderar las técnicas ( el diagrama de flujo, la tabla general de especificaciones y las cartas de planeación para cada uno de los tutoriales).

La autora considera que es a partir de las críticas, comentarios, inconveniencias y virtudes de este tipo de trabajos que se puede teorizar, diseñar nuevas técnicas y elaborar metodologías que contribuyan a enriquecer el campo de la comunicación educativa.

Quien esto escribe no desea terminar estas conclusiones sin antes indicar que en México y en concreto la E. N. E. P. "Acatlán" se inicia una gran aventura dentro del cada vez más sofisticado y útil campo de la computación y sus utilidades educativas, por lo cual ahora se me abre un campo de trabajo de investigación y de posibilidades que sin duda alguna comienzan con una serie de limitantes que son inherentes al actual trabajo pero que indican que no termino el trabajo, sino que ahora empiezo.

## BIBLIOGRAFIA

Martin Serrano, Manuel. La mediación social.  
Barcelona, España, Akal Editor, 1976.

Martin Serrano Manuel, Teoría de la comunicación.  
Epistemología y análisis de la referencia. México,  
U.N.A.M.-E.N.E.P. Acatlán, 1991.

Rozsak, Theodore. El culto a la información  
México, C.N.C.A.-Grijalbo, 1988.

E. Gronlund, Norman. Mediación y evaluación de la  
enseñanza. México, Editorial Pax-México, 1978.

Espinosa Mireles, Jorge. Guía de referencia del  
usuario DR UQS 5.0. México, Printaform, 1990.

MS-DOS 3.3 México, Gamma, 1989.

Brok, Alfred. Learning computer. (s.l.) United  
Press, 1982.

Brok, Alfred. Enseñanza por computadora. México,  
Siglo XXI, 1983, segunda edición..

## HEMEROGRAFIA

Servan-Schreiber y Jean-Jacques. "The word challenge" on Mitsubishi Report, (s.l.) No. 34, mayo, 1992.

## PROGRAMAS

WORDSTAR versión 5.0 elaborado pro Micro Pro.

FLOW versión 1.2