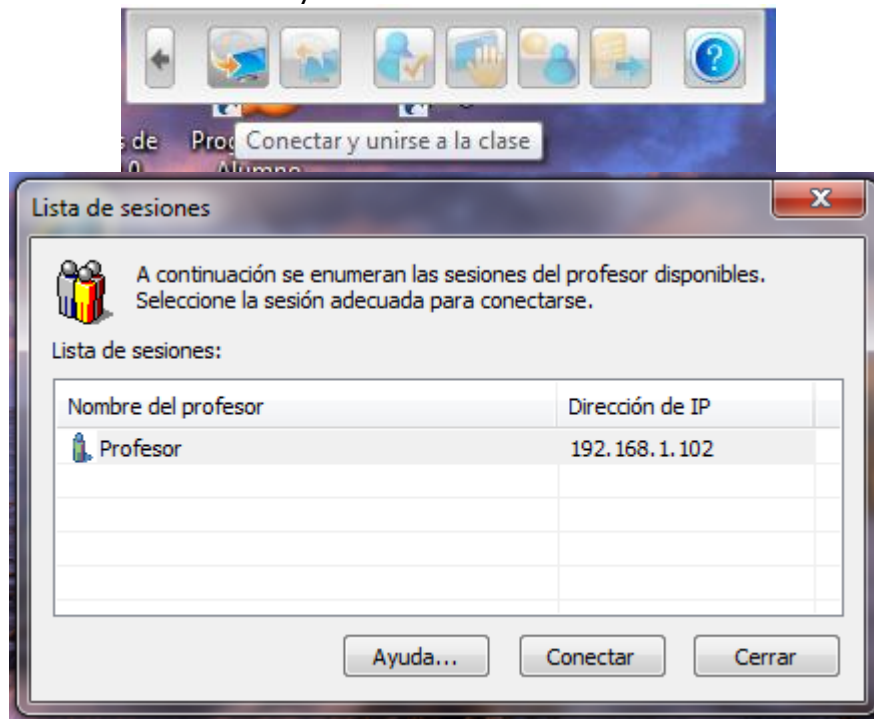


PARTE 1: Introducción al e-learning class

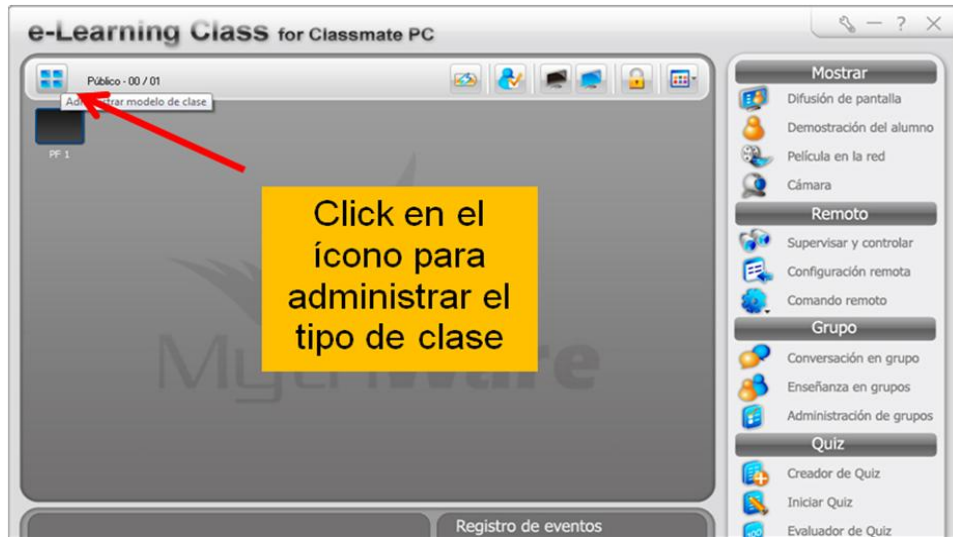


Una vez que entramos al programa nos conectamos a la red (no necesariamente hay acceso a internet) AP1 es el router o Ap2 etc (es el nombre que usualmente le dan al router en los salones).

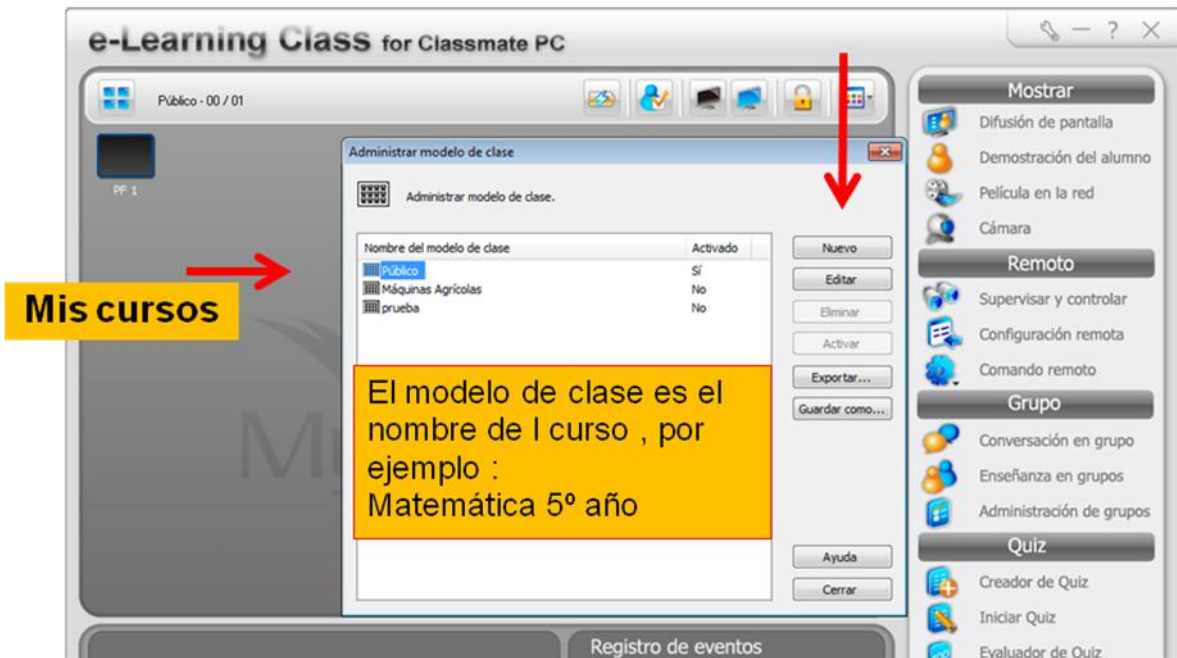
Los alumnos se conectan también y solicitan entrar a la clase.



Una vez que nos hemos conectado al AP de nuestro salón, nosotros como docentes, podemos generar una red de trabajo.



Desde ese botón es posible **Crear nuestro modelo de clase**. El mismo llevará el nombre de nuestro curso.



Programa de alumno: Viene instalado en todas las netbooks. Aparece en la parte superior la barra de herramientas.



El alumno coloca la flecha del mouse en la parte superior media de la pantalla para que aparezca la barra de herramientas.

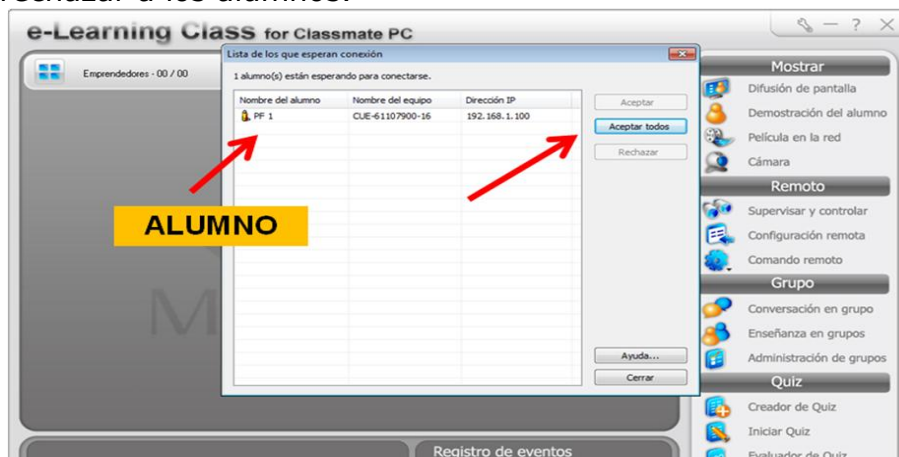
Esta barra presenta los siguientes botones:

1. Minimiza barra de herramientas
2. Conectar y unirse a la clase.
3. Desconectar de la clase actual.
4. Registrarse (se activa desde la máquina del docente).
5. Levantar la mano.
6. Enviar un mensaje al profesor.
7. Enviar archivos al profesor.
8. Ayuda en línea.

El alumno abre el primer icono y aparecen los profesores disponibles para unirse a la clase.

Se selecciona uno de ellos y aparece un cuadro que solicita nombre del alumno y se acepta. Esperar y se conecta al profesor con el nombre del alumno junto con los demás alumnos conectados.

En la pantalla del profesor: Aparece un botón en el programa profe para aceptar, seleccionar o rechazar a los alumnos.



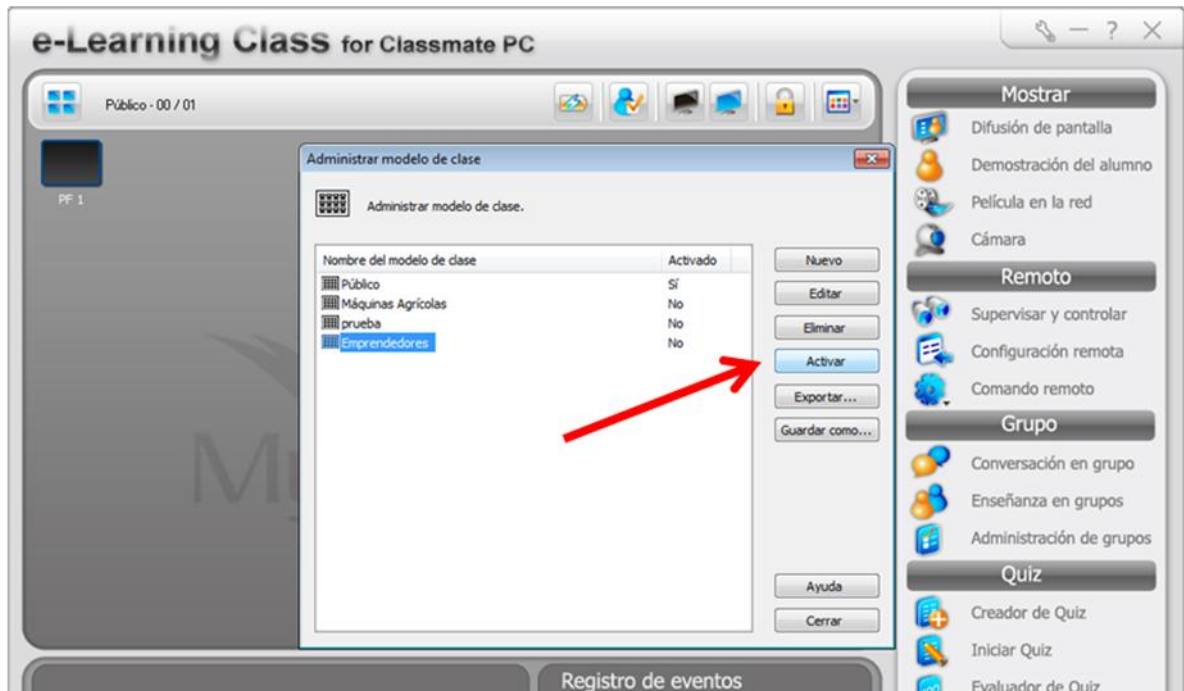
Cuando el profesor acepta, se activan los otros iconos en la pantalla del alumno para interactuar.

Comienzan a aparecer los nombres de ellos para que yo los acepte. Aparece cada alumno en forma de pantallita azul en el monitor del docente.



Hay que pintar todas las pantallas o solo la de los alumnos que queremos q participen o vean algo antes de cualquier control (funciona como cuando pintamos algo para modificar, deletrear, etc en la pc.)

Luego activamos clase creada, activamos y cerramos menú.



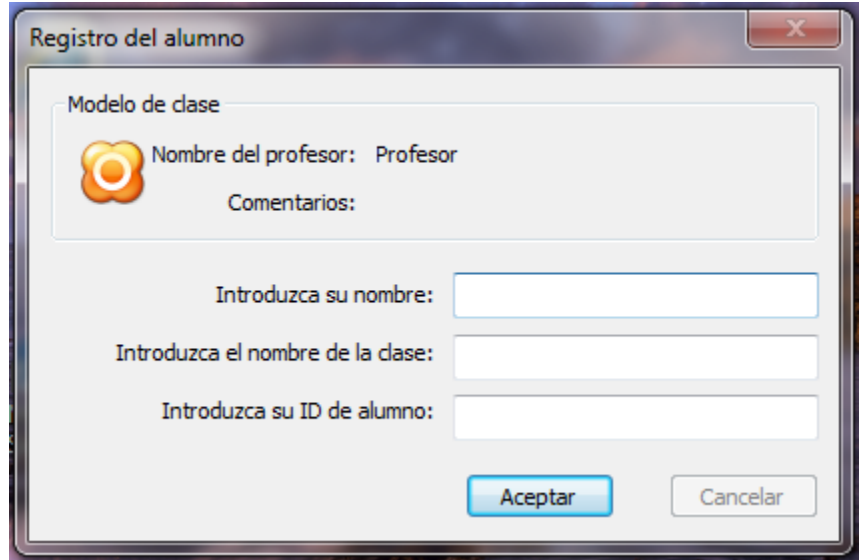
Levantar la mano:

Cuando el alumno levanta la mano, el docente puede enviarle un mensaje preguntándole lo que necesita. También puede bajar la mano, desde el menú contextual.

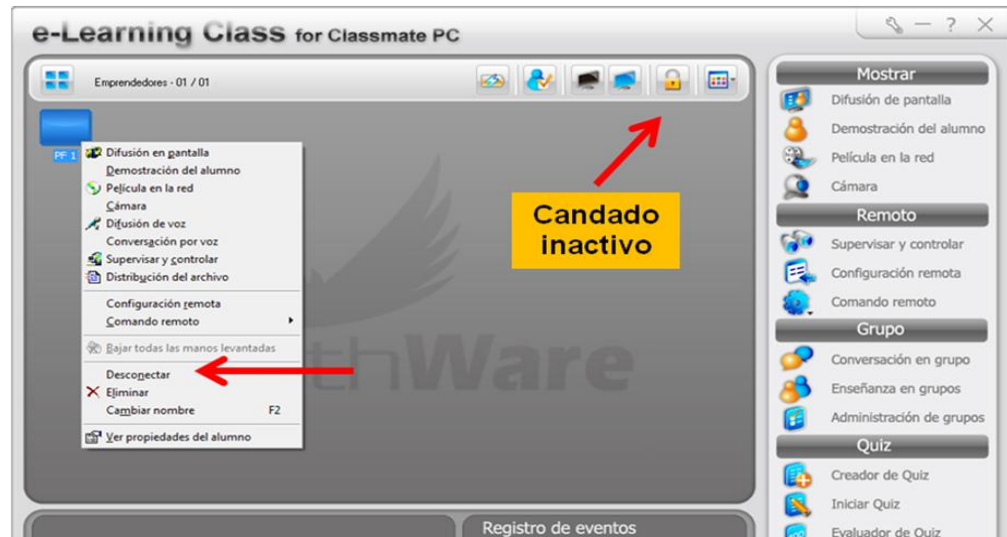
En la barra del **programa del docente** aparece:



1. Mostrar estado de alimentación.
2. Registro del alumno en un modelo de clase: el docente inicia el proceso de que el alumno se registre en su clase. Se abre en la computadora del alumno una ventana donde completa sus datos:
3. Silencio: se pone negra la pantalla del alumno.
4. Silencio desactivado.
5. Bloquear/desbloquear todos los alumnos en el modelo de clase.
6. Vistas: icono o informe.



Silencio: Bloquea la computadora del alumno. Podemos configurar un mensaje que aparecerá en las pantallas de ellos al silenciar el/los equipo/s seleccionados. El **candado activo** inhabilita al alumno a salirse por decisión propia de la clase.



Desconectar a un alumno:

Botón derecho desconectar. (Esto es válido si no está con candado activo la clase)