

ЎзДЖТУ хузуридаги  
РИАИМ

Филология ва тилларни  
ўқитиш:  
Испан тили йўналиши  
тингловчилари учун

Ўқув-услубий мажмуа

Филология ва тилларни ўқитиш:  
Испан тили

3.2. Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация  
технологиялари

**Modulning o'quv-uslubiy majmuasi Oliy va o'rta maxsus, kasb-hunar ta'limi o'quv-metodik birlashmalari faoliyatini Muvofiqlashtiruvchi kengashining 2019 yil 18 oktyabrdagi 5 – sonli bayonnomasi bilan ma'qullangan o'quv dasturi va o'quv rejasiga muvofiq ishlab chiqilgan.**

**Тузувчи: М.К.Абдуллаев- ЎзДЖТУ Испан тили назарияси ва амалиёти кафедраси катта ўқитувчиси**

**Такризчилар: Давид Соса Майор - ЎзДЖТУ Испан тили назарияси ва амалиёти кафедраси хорижий мутахассиси**

**Ўқув -услубий мажмуа ЎзРИАИМ Кенгашининг 2019 йил 27 сентябрдаги 9 – сонли қарори билан нашрга тавсия қилинган.**

## МУНДАРИЖА

<b>I. ИШЧИ ДАСТУР .....</b>	<b>4</b>
<b>II. МОДУЛНИ ЎҚИТИШДА ФОЙДАЛАНИЛАДИГАН ИНТЕРФАОЛ ТАЪЛИМ МЕТОДЛАРИ .....</b>	<b>10</b>
<b>III. НАЗАРИЙ МАТЕРИАЛЛАР.....</b>	<b>21</b>
<b>IV. АМАЛИЙ МАШҒУЛОТ УЧУН МАТЕРИАЛЛАР .....</b>	<b>43</b>
<b>V. КЕЙСЛАР БАНКИ .....</b>	<b>77</b>
<b>VI. ГЛОССАРИЙ .....</b>	<b>80</b>
<b>VII. АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ.....</b>	<b>83</b>

## I. ИШЧИ ДАСТУР

### Кириш

Маълумки, мамлакатимиз мустақиллиги миллий таълим соҳасида туб ислоҳотларни амалга ошириш учун замин яратди. Замонавий талаблар инобатга олинган ҳолда, олий ўқув юртларининг педагог кадрларини қайта тайёрлаш йўналишлари бўйича қайта тайёрлаш ва малака оширишнинг ўқув дастурларини мунтазам такомиллаштириб бориш ишларини ташкил этиш бугунги куннинг долзарб вазифаларидан бири ҳисобланади.

Дастур Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2015 йил 12 июндаги “Олий таълим муассасаларининг раҳбар ва педагог кадрларини қайта тайёрлаш ва малакасини ошириш тизимини янада такомиллаштириш чоратадбирлари тўғрисида”ги ПФ-4732-сонли, 2017 йил 7 февралдаги “Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегияси тўғрисида”ги ПФ-4947-сонли, 2019 йил 27 августдаги “Олий таълим муассасалари раҳбар ва педагог кадрларининг узлуксиз малакасини ошириш тизимини жорий этиш тўғрисида”ги ПФ-5789-сонли Фармонлари, шунингдек 2017 йил 20 апрелдаги “Олий таълим тизимини янада ривожлантириш чоратадбирлари тўғрисида”ги ПҚ-2909-сонли қарорида белгиланган устувор вазифалар мазмунидан келиб чиққан ҳолда тузилган бўлиб, у олий таълим муассасалари педагог кадрларининг касб маҳоратларини оширишга ҳамда олий таълим соҳасида амалга оширилаётган қатъий ислоҳотлар мазмунини очиқ беришни мақсад қилади.

Ҳозирги вақтда мамлакатимизнинг барча соҳаларида ислоҳотларни амалга ошириш, одамларнинг дунёқарашини ўзгартириш, етук ва замон талабига жавоб берадиган мутахассис кадрларни тайёрлашни ҳаётнинг ўзи тақозо этмоқда. Республикада таълим тизимини мустаҳкамлаш, уни замон талаблари билан уйғунлаштиришга катта аҳамият берилмоқда. Бунда мутахассис кадрларни тайёрлаш, таълим ва тарбия бериш тизими ислоҳотлар талаблари билан чамбарчас боғланган бўлиши муҳим аҳамият касб этади. Замон талабларига жавоб бера оладиган мутахассис кадрларни тайёрлаш,

Давлат талаблари асосида таълим ва унинг барча таркибий тузилмаларини такомиллаштириб бориш олдимизда турган долзарб масалалардан биридир.

Ишчи дастур доирасида берилаётган мавзулар таълим соҳаси бўйича педагог кадрларни қайта тайёрлаш ва малакасини ошириш мазмуни, сифати ва уларнинг тайёргарлигига қўйиладиган умумий малака талаблари ва ўқув режалари асосида шакллантирилган бўлиб, унинг мазмуни жамият ривожини ва таълим-тарбия жараёнининг инновацион масалалари, олий таълимнинг норматив-ҳуқуқий асослари ва қонунчилик ҳужжатлари, илғор таълим технологиялари ва педагогик маҳорат, таълим жараёнларида ахборот-коммуникация технологияларини қўллаш, амалий хорижий тил, тизимли таҳлил ва қарор қабул қилиш асослари, махсус фанлар негизида илмий ва амалий тадқиқотлар, ўқув жараёнини ташкил этишнинг замонавий услублари бўйича сўнгги ютуқлар, педагогнинг креатив компетентлигини ривожлантириш, глобал Интернет тармоғи, мультимедиа тизимларидан фойдаланиш ва масофавий ўқитишнинг замонавий шакллари қўллаш бўйича тегишли билим, кўникма, малака ва компетенцияларни ривожлантиришга йўналтирилган.

Қайта тайёрлаш ва малака ошириш йўналишининг ўзига хос хусусиятлари ҳамда долзарб масалаларидан келиб чиққан ҳолда дастурда тингловчиларнинг махсус фанлар доирасидаги билим, кўникма, малака ҳамда компетенцияларига қўйиладиган талаблар такомиллаштирилиши мумкин.

Ушбу ишчи дастурда олий таълимнинг норматив-ҳуқуқий асослари ва қонунчилик нормалари, илғор таълим технологиялари ва педагогик маҳорат, таълим жараёнларида ахборот-коммуникация технологияларини қўллаш, латин тили фанлар негизида илмий ва амалий тадқиқотлар, технологик тараққиёт ва ўқув жараёнини ташкил этишнинг замонавий методлар бўйича сўнгги ютуқлар, педагогнинг касбий компетентлиги ва креативлиги, глобал Интернет тармоғини ўзлаштириш бўйича янги билим, кўникма ва малакаларини шакллантириш назарда тутилган.

## **Модулнинг мақсади ва вазифалари**

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари”

**модулининг мақсади:** педагог кадрларни қайта тайёрлаш ва малака ошириш курси тингловчиларида таълимда интернет ресурслари ва улардан ўқув жараёнида фойдаланиш қоидалари ва технологиялари тўғрисида тасаввурга эга бўлиш, дастурий ва техник воситалари ҳақида маълумот бериш, мультимедиали ўқув иловаларини яратиш усуллари ва технологиялари ҳақида билимга эга бўлишидан иборат.

**Модулининг вазифалари:** АКТ воситалари ва тил ўқитиш. Онлайн воситалар орқали тил кўникмаларини шакллантириш ва ривожлантириш (Memrise, 24/7 Tutor Apps, Google Translate, FluentU, busu, babble, Lingvist, awabe, Lingdeer, LingQ, Hello talk ва бошқалар).

Компьютер орқали тил ўқитиш (Computer Assisted Language Learning: Cloze master, Lingualeo, Rosetta Stone, Duolingo. Интерактив мультимедиа воситаларидан фойдаланиш, интернет, телевизор, Интерактив доска ва бошқалардан фойдаланиш. Проектларга асосланган ўрганиш (Project based learning), Конструктив педагогика, дарсда технологияни сингдириш.

Электрон баҳолаш: Портфолио, саволнома, ва рубрикалар. Мулоқотни шакллантирувчи технологиялар. Электрон таълим материалларини яратиш, Электрон курс учун мультимедия компонентларидан ва унинг iSpring қўшма-модули ёрдамида интерактив ўқув материаллар яратиш. Онлайн луғатлардан фойдаланиш (Worldlingo, Oxford, Wordreference, Proz, IATE, My memory).

## **Модул бўйича тингловчиларнинг билими, кўникмаси, малакаси ва компетенцияларига қўйиладиган талаблар**

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” курсини ўзлаштириш жараёнида амалга ошириладиган масалалар доирасида:

### **Тингловчи:**

- замонавий ахборот-коммуникация техникаси ва технологияларини билиши;
- интернет ресурслари ва улардан фойдаланишни;

- мультимедиали ҳужжатлар яратишга мўлжалланган дастурий воситалар билан ишлашни билиши керак;
- график ва видео редакторлар билан ишлашни билиши керак;
- ўқув-тарбия жараёнининг ахборот-методик таъминотини, электрон ўқув материаллар базасининг тузилмаси ва таркибини амалиётда қўллай олиши;
- замонавий ахборот-коммуникация технологияларини амалиётда қўллаш кўникмалари **билимларга** эга бўлиши лозим.

**Тингловчи:**

- мультимедиа воситаларидан фойдаланишни билиш;
- интернет ресурслари ва улардан фойдаланишни;
- мультимедиали ҳужжатлар яратишга мўлжалланган дастурий воситалар билан ишлашни;
- ўқув-тарбия жараёнининг ахборот-методик таъминотини, электрон ўқув материаллар базасининг тузилмаси ва таркибини амалиётда қўллай олиши;
- видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар билан ишлаш;
- ўз касбий фаолият соҳаларида мультимедиа воситаларидан фойдаланиш;
- видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар билан ишлаш;
- мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали ўқув иловаларини ишлаб чиқишни билиш;
- муаллифлик дастурий таъминотларидан фойдаланган ҳолда электрон таълим ресурсларини яратиш каби мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали махсулотларни ишлаб чиқиш **кўникма ва малакаларини** эгаллаши лозим.

**Тингловчи:**

- мультимедиа воситаларидан фойдалана олиш;
- видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар ҳақида умумий билимларга эга бўлиш;
- мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали ўқув иловаларини ишлаб чиқишни билиш;

- муаллифлик дастурий таъминотларидан фойдаланган ҳолда электрон таълим ресурсларини ярата олиш **компетенцияларни** эгаллаши лозим.

### **Модулни ташкил этиш ва ўтказиш бўйича тавсиялар**

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” курси маъруза ва амалий машғулот шаклида олиб борилади.

Курсни ўқитиш жараёнида таълимнинг замонавий методлари, ахборот-коммуникация технологиялари қўлланилиши назарда тутилган:

- маъруза дарсларида замонавий компьютер технологиялари ёрдамида презентацион ва электрон-дидактик технологиялардан;

- ўтказиладиган амалий машғулотларда техник воситалардан, экспресс-сўровлар, тест сўровлари, ақлий ҳужум, гуруҳли фикрлаш, кичик гуруҳлар билан ишлаш, коллоквиум ўтказиш, ва бошқа интерактив таълим усуллари қўллаш назарда тутилади.

### **Модулнинг ўқув режадаги бошқа модуллар билан боғлиқлиги ва узвийлиги**

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” модули мазмуни ўқув режадаги “Электрон педагогика ва педагогнинг шахсий, касбий ахборот майдонини лойиҳалаш” ўқув модули билан узвий боғланган ҳолда педагогларнинг меъёрий - ҳуқуқий ҳужжатлар бўйича касбий педагогик тайёргарлик даражасини орттиришга хизмат қилади.

### **Модулнинг олий таълимдаги ўрни**

Модулни ўзлаштириш орқали тингловчилар мультимедиа воситаларидан фойдаланишни, видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар билан ишлаш кўникмасига эга бўлиши, мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиа махсулотларни ишлаб чиқа олиш каби касбий компетентликка эга бўладилар.

### **Модул бўйича соатлар тақсимооти**

№	Модул мавзулари	Тингловчининг ўқув юклариси, соат			
		Ҳаммас	Аудитория ўқув юклариси		Мустақил
			Жам	жумладан	

				Назай	Амалй мангулот	
1.	Усо las tecnologías innovadoras y informaciones en educación y penetración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo español	2	2	2	-	-
2.	Conocimiento básico para trabajar con el ordenador (SO, Microsoft Office y otros Aplicaciones)	2	2		2	2
3.	Redes de computación (WWW; LAN; WAN) Moodle - sistema de gestión del curso (e-estudio)	1	2	-	2	2
	<b>Жами:</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

## II. МОДУЛНИ ЎҚИТИШДА ФОЙДАЛАНИЛАДИГАН ИНТРЕФАОЛ ТАЪЛИМ МЕТОДЛАРИ. MÉTODOS DE ENSEÑANZA

### Clasificación General de los Métodos de Enseñanza Métodos de Enseñanza Individualizada y de Enseñanza Socializada



**Métodos y técnicas que enseñanza:** constituyen recursos necesarios de la enseñanza; son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje. Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a sus oyentes.

**Método** es el planeamiento general de La acción de acuerdo con un criterio determinado y teniendo en vista determinadas metas.

**Técnica de enseñanza** tiene un significado que se refiere a la manera de utilizar los recursos didácticos para un efectivización del aprendizaje en el educando. Conviene al modo de actuar, objetivamente, para alcanzar una meta.

**Método de enseñanza** es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del oyente hacia determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje y como principal ni en lo que atañe a la presentación de la materia y a la elaboración de la misma.

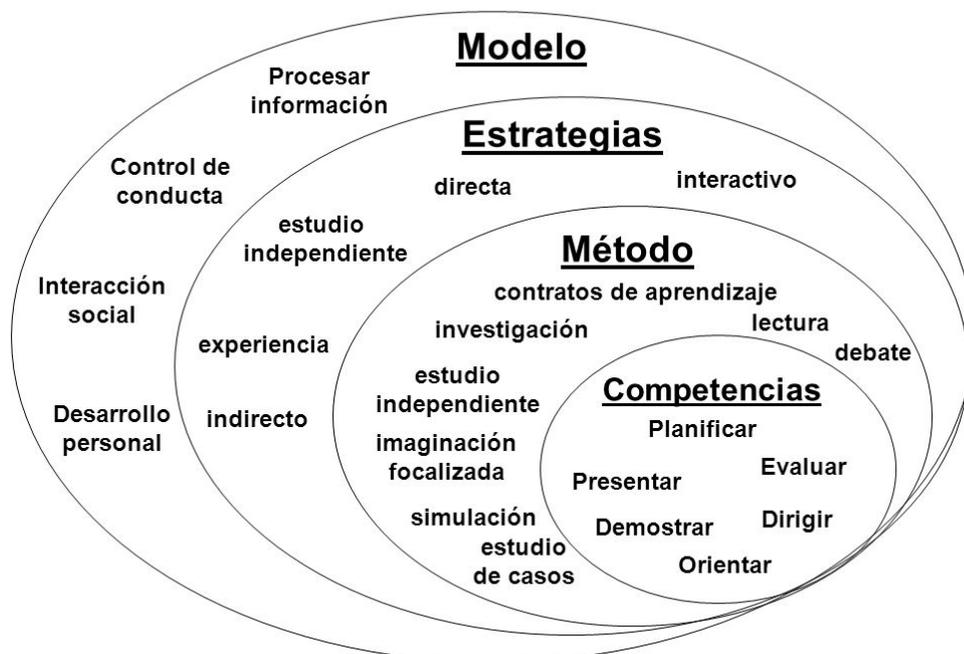
**Método didáctico** es el conjunto lógico y unitario de los procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje, incluyendo en él desde la presentación y elaboración de la materia hasta la verificación y competente rectificación del aprendizaje.

Los métodos, de un modo general y según la naturaleza de los fines que procuran alcanzar, pueden ser agrupados en tres tipos:

1. **Métodos de Investigación:** Son métodos que buscan acrecentar o profundizar nuestros conocimientos.

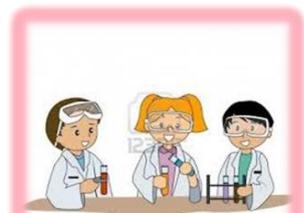
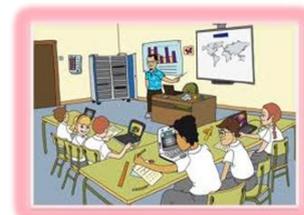
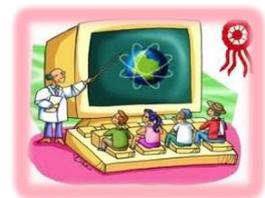
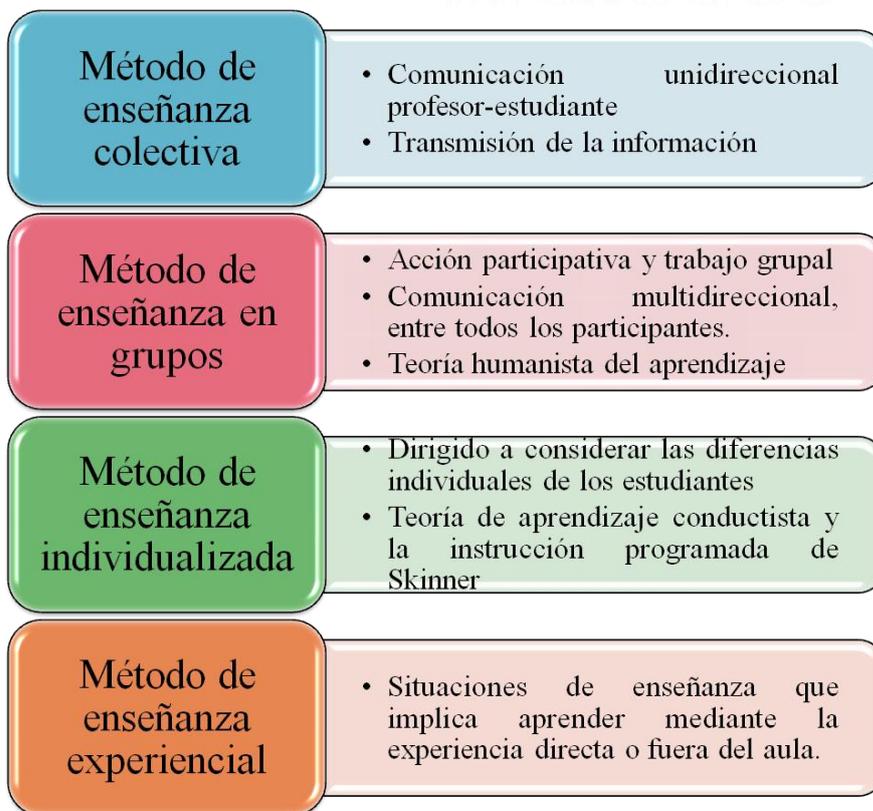
2. **Métodos de Organización:** Trabajan sobre hechos conocidos y procuran ordenar y disciplinar esfuerzos para que hay eficiencia en lo que se desea realizar.

3. **Métodos de Transmisión:** Destinados a transmitir conocimientos, actitudes o ideales también reciben el nombre de métodos de enseñanza, son los intermediarios entre el profesor y los oyentes en la acción educativa que se ejerce sobre éste último.



## Clasificación General de los Métodos de Enseñanza

# Métodos



Veremos ahora la clasificación general de los métodos de enseñanza, tomando en consideración una serie de aspectos, algunos de los cuales están implícitos en la propia organización de la escuela.

Estos aspectos realzan las posiciones del profesor, del oyente, de la disciplina y de la organización escolar en el proceso educativo. Los aspectos tenidos en cuenta son: en cuanto a la forma de razonamiento, coordinación de la materia, concretización de la enseñanza, sistematización de la materia, actividades del oyente, globalización de los conocimientos, relación del profesor con el oyente, aceptación de lo que enseñado y trabajo del oyente.

### 1. Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento

**1. Método Deductivo:** Es cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular.

**2. Método Inductivo:** Es cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige

**3. Método Analógico o Comparativo:** Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una conclusión por semejanza.

## **2. Los métodos en cuanto a la coordinación de la materia**

1. **Método Lógico:** Es cuando los datos o los hechos son presentados en orden de antecedente y consecuente, obedeciendo a una estructuración de hechos que van desde lo menos hasta lo más complejo.

2. **Método Psicológico:** Es cuando la presentación de los métodos no sigue tanto un orden lógico como un orden más cercano a los intereses, necesidades y experiencias del educando.

## **3. Los métodos en cuanto a la concretización de la enseñanza**

1. **Método Simbólico o Verbalístico:** Se da cuando todos los trabajos de la clase son ejecutados a través de la palabra. El lenguaje oral y el lenguaje escrito adquieren importancia decisiva, pues son los únicos medios de realización de la clase.

2. **Método Intuitivo:** Se presenta cuando la clase se lleva a cabo con el constante auxilio de objetivaciones o concretizaciones, teniendo a la vista las cosas tratadas o sus sustitutos inmediatos.

## **4. Los métodos en cuanto a la sistematización de la materia**

1. **Rígida:** Es cuando el esquema de la clase no permite flexibilidad alguna a través de sus ítems lógicamente ensamblados, que no dan oportunidad de espontaneidad alguna al desarrollo del tema de la clase.

2. **Semirígida:** Es cuando el esquema de la lección permite cierta flexibilidad para una mejor adaptación a las condiciones reales de la clase y del medio social al que la escuela sirve.

### **1. Métodos de Sistematización:**

2. **Método Ocasional:** Se denomina así al método que aprovecha la motivación del momento, como así también los acontecimientos importantes del medio. Las sugerencias de los oyentes y las ocurrencias del momento presente son las que orientan los temas de las clases.

## **5. Los métodos en cuanto a las actividades de los oyentes**

- a. Dictados
- b. Lecciones marcadas en el libro de texto, que son después reproducidas de memoria.
- c. Preguntas y respuestas, con obligación de aprenderlas de memoria.
- d. Exposición Dogmática

2. **Método Pasivo:** Se le denomina de este modo cuando se acentúa la actividad del profesor, permaneciendo los oyentes en actitud pasiva y recibiendo los conocimientos y el saber suministrado por aquél, a través de:

3. **Método Activo:** Es cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación del oyente. La clase se desenvuelve por parte del oyente, convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante.

## **6. Los métodos en cuanto a la globalización de los conocimientos**

1. **Método de Globalización:** Es cuando a través de un centro de interés las clases se desarrollan abarcando un grupo de disciplinas ensambladas de acuerdo con las necesidades naturales que surgen en el transcurso de las actividades.

2. **Método no globalizado o de Especialización:** Este método se presenta cuando las asignaturas y, asimismo, parte de ellas, son tratadas de modo aislado, sin articulación entre sí, pasando a ser, cada una de ellas un verdadero curso, por la autonomía o independencia que alcanza en la realización de sus actividades.

3. **Método de Concentración:** Este método asume una posición intermedia entre el globalizado y el especializado o por asignatura. Recibe también el nombre de *método por época* (o enseñanza epocal). Consiste en convertir por un período una asignatura en materia principal, funcionando las otras como auxiliares. Otra modalidad de este método es pasar un período estudiando solamente una disciplina, a fin de lograr una mayor concentración de esfuerzos, benéfica para el aprendizaje.

## **7. Los métodos en cuanto a la relación entre el profesor y el oyente.**

1. **Método Individual:** Es el destinado a la educación de un solo oyente. Es recomendable en oyentes que por algún motivo se hayan atrasado en sus clases.

2. **Método Recíproco:** Se llama así al método en virtud del cual el profesor encamina a sus oyentes para que enseñen a sus discípulos.

3. **Método Colectivo:** El método es colectivo cuando tenemos un profesor para muchos oyentes. Este método no sólo es más económico, sino también más democrático.

## **8. Los métodos en cuanto al trabajo del oyente**

1. **Método de Trabajo Individual:** Se le denomina de este modo, cuando procurando conciliar principalmente las diferencias individuales el trabajo escolar es adecuado al oyente por medio de tareas diferenciadas, estudio dirigido o contratos de estudio, quedando el profesor con mayor libertad para orientarlo en sus dificultades.

2. **Método de Trabajo Colectivo:** Es el que se apoya principalmente, sobre la enseñanza en grupo. Un plan de estudio es repartido entre los componentes del grupo contribuyendo cada uno con una parcela de responsabilidad del todo. De la reunión de esfuerzos de los oyentes y de la colaboración entre ellos resulta el trabajo total. Puede ser llamado también Método de Enseñanza Socializada.

3. **Método Mixto de Trabajo:** Es mixto cuando planea, en su desarrollo actividades socializadas e individuales. Es, a nuestro entender, el más aconsejable pues da oportunidad para una acción socializadora y, al mismo tiempo, a otra de tipo individualizador.

## **9. Los métodos en cuanto a la aceptación de los enseñados**

1. **Método Dogmático:** Se le llama así al método que impone al oyente observar sin discusión lo que el profesor enseña, en la suposición de que eso es la verdad y solamente le cabe absorberla toda vez que la misma está siéndole ofrecida por el docente.

2. **Método Heurístico:** (Del griego heurisko = yo encuentro). Consiste en que el profesor incite al oyente a comprender antes de fijar, implicando justificaciones o fundamentaciones lógicas y teóricas que pueden ser presentadas por el profesor o investigadas por el oyente.

## **10. Los métodos en cuanto al abordaje del tema de estudio**

1. **Método Analítico:** Este método implica el análisis (del griego análisis, que significa descomposición), esto es la separación de un todo en sus partes o en sus elementos constitutivos. Se apoya en que para conocer un fenómeno es necesario descomponerlo en sus partes.

2. **Método Sintético:** Implica la síntesis (del griego synthesis, que significa reunión), esto es, unión de elementos para formar un todo.

## Métodos de Enseñanza Individualizada y de Enseñanza Socializada



Los métodos de enseñanza actualmente pueden clasificarse en dos grupos: *los de enseñanza individualizada y los de enseñanza socializada*.

**Métodos de Enseñanza Individualizada:** Tienen como máximo objetivo ofrecer oportunidades de un desenvolvimiento individual a un completo desarrollo de sus posibilidades personales. Los principales métodos de enseñanza individualizada son: Métodos de Proyectos, El Plan Dalton, La Técnica Winnetka, La Enseñanza por Unidades y La Enseñanza Programada.

1. **Métodos de Proyectos:** Fue creado por W.H. Kilpatrick en 1918. Lo fundó en el análisis del pensamiento hecho por John Dewey, y su cometido fue el ensayo de una forma más efectiva de enseñar. Tiene la finalidad de llevar al oyente a realizar algo. Es un método esencialmente activo, cuyo propósito es hacer que el oyente realice, actúe. Es en suma, el método de determinar una tarea y pedirle al oyente que la lleve a cabo. Intenta imitar la vida, ya que todas las acciones del hombre no son otra cosa que realizaciones de proyectos. Podemos encontrar cuatro tipos principales de proyectos:

2. **Proyecto de Tipo Constructivo:** Se propone realizar algo concreto.

3. **Proyecto de Tipo Estético:** Se propone disfrutar del goce de algo como la música, la pintura, etc.

4. **Proyecto de Tipo Problemático:** Se propone resolver un problema en el plano intelectual.

5. **Proyecto de Aprendizaje:** Se propone adquirir conocimientos o habilidades

**Las etapas del proyecto son:**

1. Descubrimiento de una situación o relación del proyecto
2. Definición y Formulación del Proyecto
3. Planeamiento y Compilación de Datos
4. Ejecución
5. Evaluación del Proyecto

2. **Plan Dalton:** Se debe a Helen Parkhurst, que lo aplicó en la ciudad de Dalton, Massachussets, en el año de 1920. Se basa en la actividad, individualidad y libertad, y su objetivo principal consiste en desenvolver la vida intelectual. Cultiva también la iniciativa toda vez que deja al oyente la oportunidad de escoger los trabajos y los momentos de realizarlos. Dos de sus principales inconvenientes son: acentúa exageradamente la individualidad y su carácter es esencialmente intelectual.

**Otras particularidades del Plan son:**

1. Conferencias
2. Boletín Mural

### 3. Hoja de Tareas

**3. Técnica Winnetka:** Debida a Carleton W. Eashburne, fue aplicada por primera vez en las escuelas de Winnetka, Chicago. Procura conjugar las ventajas del trabajo individualizado con las del trabajo colectivo, sin perder de vista, empero, las diferencias individuales. La



doctrina del método se basa en algunos principios esenciales. Contiene medidas que permiten al oyente estudiar solo y controlarse a sí mismo. Al finalizar la unidad el oyente es sometido a un test de control y de acuerdo a los resultados continuará adelantando en los estudios o hará estudios suplementarios para vencer las deficiencias comprobadas.

**4. Enseñanza por Unidades:** Llamada también "Plan Morrison" o además "Plan de Unidades Didácticas", es debida a Henry C. Morrison. Guarda estrecha relación con los pasos formales de Herbart, que eran de modelo fuertemente intelectual. Los pasos formales de Herbart eran: 1er. Paso: Preparación; 2do. Paso: Presentación; 3er. Paso: Comparación; 4to. Paso: Recapitulación o Generalización y 5to. Paso: Aplicación. Como hemos dicho, las fases del Plan de Unidad de Morrison guardan mucha similitud con los pasos formales herbatianos, veámoslos: 1. Fase de Exploración; 2. Fase de Presentación; 3. Fase de Asimilación; 4. Fase de Organización y 5. Fase de Recitación. Morrison prevé tres tiempos para consolidar el aprendizaje: estimulación asimilación y reacción. Las dos primeras fases constituyen para él la estimulación; la tercera constituye la asimilación propiamente dicha y por último las fases cuarta y quinta representan la reacción.

Morrison establece los siguientes tipos de enseñanza, según su naturaleza, objetivos, procesos de enseñanza y productos del aprendizaje:

1. **Tipo Científico:** Que se preocupa por la comprensión y la reflexión.
2. **Tipo de Apreciación:** Que presta especial atención a los juicios de valor.

3. **Tipo de Artes Prácticas:** Que se ocupa de la acción sobre elementos concretos.

4. **Tipo de Lenguaje y Artes:** Que atiende a la expresión por medio de la palabra oral y escrita.

5. **Tipo de Práctica Pura:** Que se ocupa de aspectos prácticos de las diversas disciplinas.

**5. Enseñanza Programada:** Constituye la más reciente tentativa de individualizar la enseñanza, a fin de permitir que cada oyente trabaje según su propio ritmo y posibilidades. Su sistematización se debe a B. F. Skinner. Su aplicación es apropiada para los estudios de índole intelectual y sus resultados vienen siendo alentadores: casi de un 50% más de los que se tienen con la enseñanza colectiva. La instrucción programa se puede efectuar con el auxilio de máquinas, anotaciones o libros.

**Métodos de Enseñanza Socializada:** Tienen por principal objeto –sin descuidar la individualización- la integración social, el desenvolvimiento de la aptitud de trabajo en grupo y del sentimiento comunitario, como asimismo el desarrollo de una actitud de respeto hacia las demás personas.

**El Estudio en Grupo:** Es una modalidad que debe ser incentivada a fin de que los oyentes se vuelquen a colaborar y no a competir. M.y H. Knowles dicen que las características de un grupo son: 1) Una unión definible; 2) Conciencia de Grupo; 3) Un sentido de participación con los mismos propósitos; 4) Independencia en la satisfacción de las necesidades; 5) Interacción y 6) Habilidad para actuar de manera unificada.

**Algunos métodos basados en el estudio en grupo:** A continuación se presentan algunos métodos de enseñanza basados en el estudio en grupo. Ellos son: socializado-individualizante, discusión, asamblea y panel.

**1. Método Socializado-Individualizante:** Consiste en proporcionar trabajos en grupos e individuales procurando, también, atender a las preferencias de los educandos. Puede presentar dos modalidades:

**Primera Modalidad:** Consiste en seis pasos: Presentación, Organización de Estudios, Estudio propiamente dicho, Discusión, Verificación del Aprendizaje e Individualización. Es aplicable sobre todo en los últimos años de la escuela primaria en secundaria.

**Segunda Modalidad:** Comprende siete pasos que son los siguientes: Presentación Informal, Planeamiento, Estudio Sistemático, Presentación y Discusión, Elaboración Personal, Verificación del Aprendizaje e Individualización. Destinado sobre todo a los últimos años de colegio y a la enseñanza superior.

**2. Método de la Discusión:** Consiste en orientar a la clase para que ella realice, en forma de cooperación intelectual, el estudio de una unidad o de un tema. Hace hincapié en la comprensión, la crítica y la cooperación. Se desenvuelve a base de un coordinador, un secretario y los demás componentes de la clase.

**3. Método de Asamblea:** Consiste en hacer que los oyentes estudien un tema y los discutan en clase, como si ésta fuese cuerpo colegiado gubernamental. Este método es más aplicable en el estudio de temas controvertidos o que pueden provocar diferentes interpretaciones. Requiere, para su funcionamiento, un presidente, dos oradores como mínimo, un secretario y los restantes componentes de la clase.

**4. Método del Panel:** Consiste en la reunión de varias personas especialistas o bien informadas acerca de determinado asunto y que van a exponer sus ideas delante de un auditorio, de manera informal, patrocinando punto de vista divergentes, pero sin actitud polémica. El panel consta de un coordinador, los componentes del panel y el auditorio.

### III. НАЗАРИЙ МАШҒУЛОТЛАР МАЗМУНИ

#### 1-МАЪРУЗА

## USO LAS TECNOLOGÍAS INNOVADORAS Y INFORMACIONES EN EDUCACIÓN Y PENETRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN EL ÁMBITO EDUCATIVO ESPAÑOL

<b>Nuevas tendencias en educación y tecnologías Plan Ceibal</b>	
<b>Tendencias educativas</b>  Formación docente en tendencias pedagógicas innovadoras: <ul style="list-style-type: none"><li>• Aula invertida</li><li>• Gamificación</li><li>• Narrativas digitales</li><li>• Nuevas formas de evaluar</li></ul>	<b>Red global de aprendizajes</b>  Promueve el Aprendizaje Profundo y el diseño de actividades con foco en el desarrollo de habilidades clave: <ul style="list-style-type: none"><li>• Colaboración</li><li>• Pensamiento crítico</li><li>• Creatividad</li><li>• Ciudadanía</li><li>• Comunicación</li><li>• Carácter</li></ul>
<b>Nuevo curso: El proyecto de aprendizaje desde una construcción compartida</b>	<b>Nuevo curso: Profundización – Nivel 2 - Moderación</b>
<b>¿Qué logran los docentes?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dominar la metodología basada en proyectos de aprendizaje.</li><li>• Aplicar estrategias de diseño en el proceso de creación de un proyecto de aprendizaje.</li><li>• Desarrollar competencias de trabajo colaborativo y de creación, reflexión y pensamiento crítico.</li></ul> 	<b>¿Qué logran los docentes?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Perfeccionar el proceso de moderación de Actividades de Aprendizaje Profundo (AAP).</li><li>• Compartir y reflexionar sobre diferentes propuestas de aprendizaje</li><li>• Avanzar y profundizar en el nivel de perfeccionamiento sobre las Nuevas Pedagogías.</li></ul> 
<b>Departamento de Formación</b>  A través de cursos, programas y plataformas de uso educativo, Plan Ceibal propone estrategias que integran tecnologías digitales y promueven abordajes pedagógicos innovadores.	<b>Nuevo curso: Tablets</b> <b>¿Qué logran los docentes?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Seleccionar, analizar y evaluar aplicaciones para su utilización.</li><li>• Promover la inclusión de las tablets en el aula.</li><li>• Construir comunidades de práctica.</li></ul> 

El avance de la ciencia y de la tecnología, los procesos de cambio e innovación, el cambio de los actores en la economía o la reformulación de distintas disciplinas científicas nos conducen progresivamente a un nuevo tipo de sociedad, donde las condiciones de trabajo, el ocio o los mecanismos de transmisión de la información, por ejemplo, adoptan nuevas formas. Todas estas revoluciones plantean el cambio vital de los individuos y necesitan de un nuevo planteamiento educativo.

La capacidad que las últimas tecnologías (sobre todo las redes) han demostrado en aspectos como la transmisión de la información y del conocimiento

o hacia la comunicación han dado pie a la idea de incorporar estos recursos al proceso de formación.

Estamos asistiendo a un gran debate acerca de la utilidad de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas pedagógicas. Se suceden experiencias e investigaciones que intentan aplicar estas



herramientas a la enseñanza, aunque muchas veces se cae en el error de olvidar que el acto didáctico responde a un binomio compuesto en el cual también debe tenerse en cuenta el aprendizaje. Sólo en este sentido se contribuirá a la mejora de la calidad educativa.

Gimeno, teniendo en cuenta la función social de la enseñanza describe las novedades que introducen las nuevas tecnologías indicando que:

1. Integran la palabra hablada y la escrita con sonidos e imágenes generando nuevas formas de transformar los códigos de comunicación dominantes hasta ahora en los procesos educativos.
2. Generan temores y nuevas expectativas y posibilidades de integración de experiencias de aprendizaje.
3. Aumentan el carácter de universalidad ya iniciado con la lectoescritura facilitando la configuración de comunidades culturales más amplias.
4. Reordenan el espacio y el tiempo de cada sujeto abriendo nuevas posibilidades de elegir que los individuos antes no tenían aun cuando sea a costa de perder los lazos afectivos
5. Generan exclusión en aquellos que no tienen acceso o posibilidades de acceder al mundo de las nuevas tecnologías.

De todos modos, no existen conclusiones determinantes respecto a la utilización de las TIC como medios didácticos, pese a la creencia – que no

cuestionamos- de que pueden resultar fabulosos recursos facilitadores, siempre y cuando sean bien utilizados. Se trata, en definitiva, de generar propuestas viables para el uso de las TIC desde una perspectiva enriquecedora, capaz de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por tanto, cuestionarse cómo pueden ayudar a que se logren los objetivos educativos previstos en un programa de formación.

Cuando se habla de nuevas formas de aprendizaje debemos analizar si se trata de cambios e innovaciones en términos de los procesos cognitivos del individuo o de nuevos procedimientos, metodologías y modelos para promover el aprendizaje, aprovechando para ello diversos recursos y estrategias a nuestro alcance, en especial la introducción de las redes que en la educación ha venido a ampliar y acelerar el manejo e intercambio de información y de comunicación y en especial la educación a distancia.

La educación a distancia se ha venido consolidando con el uso de los medios informáticos y de telecomunicaciones como modelos virtuales de educación, que mantienen en común factores como; la no presencia física, el tiempo, el espacio y el modelo educativo.

Un elemento importante es la práctica pedagógica tendiente a generar espacios para producir conocimiento a través de diversos métodos; es decir, es la práctica pedagógica el elemento decisivo para hacer de los nuevos modelos y del uso de las nuevas tecnologías propuestas innovadoras para el aprendizaje, innovaciones educativas además de tecnológicas.

Así, el reto de la educación a distancia o educación virtual, podemos llamarles indistintamente, parece ser la forma de disponer un espacio educativo apoyado en lo tecnológico, para favorecer no la simple reproducción o adquisición del saber sino, por el contrario, las posibilidades de nuevas composiciones y creaciones a partir de las actuales condiciones del saber.

Los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual se

define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada.

Los entornos de aprendizaje virtuales son, por tanto, una innovación relativamente reciente y fruto de la convergencia de las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones que se ha intensificado durante los últimos diez años.

Los ambientes de aprendizaje son planeados para crear las condiciones pedagógicas y contextuales, donde el conocimiento y sus relaciones con los individuos son el factor principal para formar una "sociedad del conocimiento". Como innovaciones para el aprendizaje en dicha planeación deben atenderse sus componentes: los asesores, tutores o monitores, los estudiantes, los contenidos y su tratamiento o metodología didáctica y los medios tecnológicos.

En la actualidad hay diversas maneras de concebir un ambiente de aprendizaje en la educación formal, que contemplan no solamente los espacios físicos y los medios, sino también los elementos básicos del diseño instruccional. Existen al menos cinco componentes principales que lo conforman: el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos y los medios. Por supuesto que no son exclusivos de los ambientes de aprendizaje en modelos no presenciales, cualquier propuesta pedagógica tiene como base estos elementos. Por ello, la planeación de la estrategia didáctica es la que permite una determinada dinámica de relación entre los componentes educativos.

### **Desarrollo**

Hablar de Nuevas Tecnologías es referirse a la multimedia, la televisión por cable y satélite, al CD-ROM, y a los hipertextos donde su materia prima es la información, se consideran nuevas tecnologías esencialmente las computadoras y los programas informáticos que permiten el acceso a redes, básicamente porque los avances tecnológicos, han dado a la computadora un protagonismo como instrumento pedagógico ya que permite el acceso a grandes cantidades de información.

Son crecientes las investigaciones relacionadas con las redes de comunicación y el correo electrónico. Llama especial atención el énfasis existente en el estudio de la interactividad (particularmente desde entornos educativos), referida a distintos fines, paquetes y formatos de aprendizaje.

En este sentido, una de las clasificaciones más útiles que ha surgido para poder estudiar los medios se refiere a las posibilidades de interacción o "réplica" que presentan. Así, se habla de medios de "una vía" y medios de "dos vías", para diferenciar aquellos que operan bajo un esquema técnico y comunicacional basado en el flujo de información del emisor al receptor, pero no a la inversa, y aquellos que permiten esa reversibilidad.

La interactividad permite el desarrollo de procesos de comunicación e intercambio entre los sujetos rompiendo barreras temporales y espaciales, por tanto, el medio está jugando un papel socializador. Entonces, en los sistemas educativos las computadoras desempeñan principalmente tres funciones: la función tradicional de instrumento para que los alumnos adquieran un nivel mínimo de conocimientos informáticos; la de apoyar y complementar contenidos curriculares; y, la de medio de interacción entre profesores y alumnos, entre los mismos alumnos y entre los propios profesores. La incorporación de medios por consiguiente, obliga a los usuarios a tener una alfabetización tecnológica, lo cual se logra teniendo acceso a lecturas e ideas relacionadas con el uso de la tecnología; adquiriendo un marco de referencia tecnológico amplio que le permita saber por qué está haciendo lo que hace y por qué no hace otras cosas. Es importante que el estudiante y el docente se sientan seguros en su habilidad para apropiarse de la tecnología. Es recomendable que cuando sea posible, reflexionen acerca de su propia experiencia tecnológica, para no caer en la copia de modelos de implementación ajenos.

La alfabetización tecnológica no puede dejar de lado aspectos como el lenguaje, el aprendizaje, el conocimiento y la cultura. En este sentido, ya no será suficiente que los alumnos universitarios sepan leer con sentido para interpretar y apropiarse de los conocimientos, tendrán que llegar con habilidades que les permitan otros modos de relacionarse con las nuevas tecnologías, es decir, en sus empatías

cognitivas y, expresivas con ellas, y en los nuevos modos de percibir el espacio y el tiempo.

Es cierto que el trabajo en redes genera procesos de interacción y de diálogo entre personas donde la información adquiere nuevos significados mediante el intercambio de mensajes con otros, no debemos olvidar que el medio por sí mismo no hace de los estudiantes mejores aprendices, su incorporación requiere modelos de uso muy claros de manera que permitan la apropiación de los contenidos presentados.

Disponer de equipos y de aplicaciones no es garantía de utilización, ni de que el uso que se haga sea el óptimo, o el más adecuado. Representa para el profesor un trabajo extra en la planificación y gestión de la enseñanza.

Debemos comenzar por entender que la tecnología transforma nuestra relación con el espacio y con el lugar, la tecnología permite volver a localizar el aprendizaje en conexión con el mundo. Esta dispersión de poderes es lo que los expertos señalan como un potencial que brinda esta tecnología al ámbito educativo, ya que los educadores y los estudiantes podrán generar sus propios estilos, modos o maneras de aprender.

El acceso a redes de información en el ámbito escolar es prometedor, sin embargo no debemos dejar de lado la preocupación acerca del tipo de información que circula en ellas al momento de reflexionar sobre las Nuevas Tecnologías.

Con Internet, ha surgido una biblioteca mundial «virtual», interconectada y diseminada geográficamente, cuyos documentos puede consultar cualquier persona que posea una computadora, un mecanismo de comunicación (módem) y un teléfono. Además, distintos usuarios pueden colaborar a distancia en la creación de documentos (para lo que se creó inicialmente la World Wide Web).

No obstante, si no se dispone de instrumentos de navegación eficaces (mapas y brújulas, por así decirlo), los docentes y estudiantes se podrían pasar la vida "navegando" por Internet en busca de esa información.

Si bien es importante saber buscar y localizar bancos de información que enriquezcan y apoyen los procesos de aprendizaje, es necesario replantear las

maneras en que los alumnos pueden adquirir conocimientos e informaciones sin perder de vista que en toda situación didáctica el centro deberá ser el estudiante. La función del profesor será la de un facilitador que presta asistencia cuando el estudiante busca conocimientos.

Se trata entonces de nuevos esquemas donde las tecnologías de información y comunicación con apoyo de las telecomunicaciones constituyen un instrumento básico del trabajo intelectual cotidiano.

La herramienta utilizada es solo un medio para despertar el interés, mantener la motivación y la participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es por ello que no debemos ver a la computadora como nuevo objeto mágico que posibilita mejoras importantes en el entorno y las personas. La falta de conexión o coherencia entre los fines y los medios de enseñanza. La interacción cognitiva y emocional del alumnado con los medios se ha venido a denominar la cognición situada.

Es importante dejar en claro que la Internet informa, pero no transforma. El ser humano, es sobre todo búsqueda; espacio de construcción de amplias redes interdisciplinarias, entrelazando fragmentos de un todo, reuniendo lo disperso, elaborando en esa búsqueda su mensaje, original y único, que implica lectura de la realidad, interpretación del mundo y construcción de un sistema de códigos, moldeando con el cerebro, más que con las fibras ópticas el mensaje.

El conjunto de informaciones disponibles en Internet nos desafía a construir una sociedad del conocimiento. Desaparece el don de la verdad, aparece aquel que la consigue, o mejor dicho, aquel que la construye a partir de la información y en su interacción con los demás. Si la búsqueda es un proceso interactivo, rico y dialógico esa búsqueda se transforma en mensaje.

Buscar el mensaje es mucho más que recibirlo. Es construir un sistema de códigos que utilice el lenguaje para expresar la observación de la realidad y compartirla a través de las tecnologías de la comunicación.

Mediante las nuevas tecnologías, y de manera especial con Internet, se tiene acceso a información pero no al conocimiento, para analizar los efectos cognitivos

y para promover efectos deseables, debemos considerar además de las potencialidades y limitaciones de cada medio, la propuesta educativa dentro de la cual está inmerso, las actividades de aprendizaje propuestas y los contenidos a abordar.

El aprendizaje ya no es el mismo cuando está soportado con las nuevas tecnologías; el diseño conceptual para introducir estas tecnologías al servicio de la educación es una tarea primordialmente pedagógico-comunicacional.

Ante esto debemos diseñar y evaluar la introducción de nuevas tecnologías no solamente desde su aplicación educativa sino también desde su función comunicativa, debe mirarse el modelo de comunicación que subyace al sistema educativo específico, esto incluye la educación a distancia, la educación para los medios, la educación informal. En todos estos sistemas sucede lo mismo: el aprendizaje se da en la medida en que el individuo se siente involucrado y en este sentido es que el ambiente mediado por tecnologías provoca procesos de aprendizaje, no es la tecnología sino el uso didáctico, combinado con la práctica con/sobre medios.

Los medios son meros vehículos que proporcionan instrucción. Los atributos de un medio son sus capacidades, siempre presentes para ser usadas para influir en el aprendizaje de los estudiantes.

El debate sobre la influencia de los medios es valioso, porque nos ayuda a clarificar quiénes somos, qué estamos tratando de hacer, qué conocemos y cómo invertir mejor los limitados recursos dedicados a la investigación, parece más productivo considerar la efectividad de métodos que los medios de forma aislada.

La visión de la enseñanza y el aprendizaje que suelen tener en cuenta la mayoría de las personas que producen medios de enseñanza, se sustenta en la idea de que el medio o la planificación de la enseñanza que ellos han desarrollado, si se utiliza de la forma que ellos han pensado, que consideran 'la correcta', logrará que el alumnado adquiera un determinado aprendizaje. En este sentido suelen no tener en cuenta las características intrínsecas del estudiante, su biografía de aprendizaje, las expectativas y capacidades de quien va a interactuar con un medio, produciendo

procesos de muy distinto sentido y calidad, en definitiva, el aprendizaje y todo el conglomerado de elementos susceptibles de facilitar o inhibir su proceso de aprendizaje.

La planeación de las propuestas de innovación educativa con apoyo en estas nuevas tecnologías debe considerar, pues, cómo se sitúa el usuario ante la herramienta, qué actividades de aprendizaje realiza, qué valor educativo tienen, qué papel están representando en el proceso de adquisición o elaboración del conocimiento.

El conocimiento supone una relación de acción práctica entre la mente y el mundo.

El aprendizaje supone una iniciación cognitiva simultánea a ciertas actividades de cooperación y práctica múltiple.

El aprendizaje también es el puente entre el conocimiento y la experiencia, ya que cuando la experiencia es comprendida, apropiada, se convierte en una forma especial de conocimiento que genera capacidad para crear información y guiar la experiencia posterior.

Las computadoras, se están convirtiendo en un instrumento que facilita el aprendizaje, en razón de que parece más adaptada a la educación que las tecnologías anteriores, resultando igual o incluso más fácil su empleo, y además posee capacidades de comunicación. El problema o foco de atención son los métodos y enfoques para su mejor aprovechamiento. En general, no se han realizado investigaciones rigurosas que demuestren claramente que los alumnos asimilan un mayor volumen de conocimientos que en los procedimientos pedagógicos habituales, aparte de aprender a utilizar las nuevas tecnologías con distintos objetivos, aunque quizás este último aprendizaje es el que está resultando cada vez más útil en la vida cotidiana fuera de la escuela.

De acuerdo con esta función, los métodos o enfoques pedagógicos preferidos se han definido de formas diversas, como «aprendizaje mediante la experiencia», «aprendizaje mediante la investigación», «aprendizaje mediante el descubrimiento» y «aprendizaje en clase abierta».

Toman mayor relieve conceptos como aprender a aprender, aprender a ser, aprender a hacer y preguntas del tipo: cómo la gente conoce, cómo se percibe a sí misma, cómo usa y comparte información, cómo se relaciona con otros y cómo desarrolla sus capacidades para continuar aprendiendo.

El estudio independiente involucra al estudiante en la toma de decisiones sobre el espacio y el tiempo del aprendizaje, la identificación de sus propias necesidades y la auto-instrucción en ambientes en los que no cuenta con la presencia física del profesor.

En modelos no presenciales (a distancia o virtuales), la característica más distintiva en términos del estudiante, es que éste debe tener mayor responsabilidad que en la modalidad de tipo tradicional. El participante debe formarse una idea bien clara de las metas que persigue con el estudio independiente y escoger el programa, los medios, la estrategia de aprendizaje apropiada para lograr estos objetivos propuestos,

Se requiere por parte del estudiante, hoy día, que maneje los nuevos medios que abren otras posibilidades de comunicación como son las computadoras, el uso de Internet como recurso de aprendizaje, el uso de multimedia que integra diferentes lenguajes en un CD-ROM, las teleconferencias. Así mismo y a la par, es necesario que el estudiante despliegue su propia capacidad de generación de comunicaciones multimedia para hacer presentaciones de sus ideas, de su proyecto de investigación, etc.

En los modelos no presenciales con el uso de nuevas tecnologías, la participación en comunidades de aprendizaje es importante porque permite la socialización del conocimiento. En este sentido, el concepto de comunidad dentro de los ambientes virtuales se ha enriquecido, diversificado y ampliado.

Las comunidades pueden surgir, entonces, en función del gusto, de la ocasión o de la ocupación del momento. Las comunidades moldean también a la tecnología acorde con sus necesidades, audiencias e intereses.

Los entornos generados por esas comunidades se caracterizan porque promueven habilidades en individuos y grupos, para acceder, manipular y compartir información que pueda servir para solucionar problemas o crear productos.

Las investigaciones actitudinales suelen estar basadas en la teoría cognitiva que asume como cierto que la motivación influye a la hora de la implicación en una tarea y/o en la calidad del esfuerzo empleado a la hora de aprender. Las actitudes y creencias que tenemos hacia los medios determinan la forma en que interaccionemos con ellos y, en consecuencia, los productos que se obtengan.

Ya habíamos mencionado que una abundancia de información no es necesariamente de gran beneficio por sí misma. De hecho, esta explosión de información ha producido una correspondiente necesidad de procesamiento de información para lograr los resultados deseados.

Estamos hablando entonces de un cambio de paradigma en la educación donde el aprovechamiento pedagógico de las nuevas tecnologías demanda nuevas formas de atención, manejo de nuevos lenguajes, creación de nuevos espacios donde se requiere que el alumno tenga autonomía e independencia, para que él pueda administrar su tiempo, diseñar una metodología de estudio.

Un elemento no señalado en párrafos anteriores pero no por ello menos importante es que se tenga una fuerte motivación, el alumno en la modalidad a distancia o virtual, trabaja solo pero no en soledad porque está acompañado permanentemente por el sistema, por los materiales con las recomendaciones para su mejor aprovechamiento, por el apoyo docente, etc.

El alumno necesita tener compromiso con lo que está aprendiendo para llevar adelante las tareas y alcanzar los objetivos propuestos. Así pues, la base del estudio independiente es un sistema motivacional sólido que se adhiera a diversos componentes justificatorios del estudio y el aprendizaje. La motivación se compone de elementos internos y externos que en equilibrio sustentan el estudio. Los elementos externos ayudan a encontrar una dirección adecuada en la actividad concreta, mientras que los elementos internos mantienen el control del estudio.

Por su parte, si el estudiante está inmerso en un programa de educación formal, el sistema le dirá que espera de él, cuál será el rol que él tenga que cumplir, cuáles son las reglas de juego que el programa plantea, qué se espera del alumno en cuanto a estudio independiente y en cuánto al cumplimiento de determinados plazos para abordar un programa o para desarrollar el trabajo, en cuanto a las fechas de evaluación etc.

Lo más importante es que el estudiante sea consciente de su proceso de formación, y en esa medida, que él sepa tomar sus propias decisiones, estamos hablando de un aprendizaje 'autogestivo' donde el estudiante debe conocer sus propios estilos y sus propios modos de aprender, entendiéndolos mejor, podrá potenciarlos. Los usuarios potenciales para esta modalidad son predominantemente adultos, de hecho la modalidad a distancia tiene sus orígenes en la atención de adultos. Los adultos aprenden de manera distinta que los niños y que los jóvenes, en este sentido el adulto es responsable de sus propios aprendizajes, dispone de experiencias que facilitan y enriquecen su aprendizaje. Puede aprender lo que quiera pero necesita más tiempo para hacerlo, busca la aplicabilidad de sus conocimientos. Posee cuatro intereses fundamentales para estudiar: incentivo económico, capacitación profesional, deseo de continuar estudios superiores y socializarse. Es propicio al diálogo en un plano de igualdad con docentes y compañeros, en la búsqueda del conocimiento. Tiene capacidad de compartir experiencias, relacionarse con los demás, trabajar en equipo. Su nivel de aspiración le motiva en cuanto a la cantidad e intensidad de su aprendizaje. Es capaz de desarrollar y utilizar el pensamiento lógico.

Se espera de un estudiante de esta modalidad que pueda tomar sus propias decisiones, organizar y decidir su ritmo de avance, conocer algunas técnicas y procedimientos para estudiar mejor, que se relacione con otros que tengan intereses comunes que sea capaz de desarrollar un proceso de autoevaluación.

En cuanto a las interacciones que realiza, están relacionadas con los materiales que propone el sistema, con bibliografía, con docentes, con recursos didácticos varios, en contrapartida solicita que el sistema le diga qué le va a ofrecer, porqué y

cómo incluyendo todas aquellas cuestiones que le van a ayudar a entender mejor cuál es la propuesta educativa.

También el asesor o docente debe tener un rol que complemente esto y lo apoye, que no lo obstaculice, debe quedar claro que su función es orientar y promover la interacción, darle orientación al estudiante sobre como organizarse con otros compañeros y como trabajar de manera conjunta. El docente también puede desarrollar y apoyar mejores ambientes de aprendizaje a través de la planeación de los contenidos, generando propuestas tecnológicas, asesorando cuando se requiera su apoyo, proponiendo al estudiante instrumentos de evaluación con propósitos de acreditación, etc. Debe ser, en pocas palabras, un facilitador de los procesos de aprendizaje, que apoye y vaya contribuyendo a esta formación del estudiante que se apropia y se responsabiliza de su propio proceso de aprendizaje.

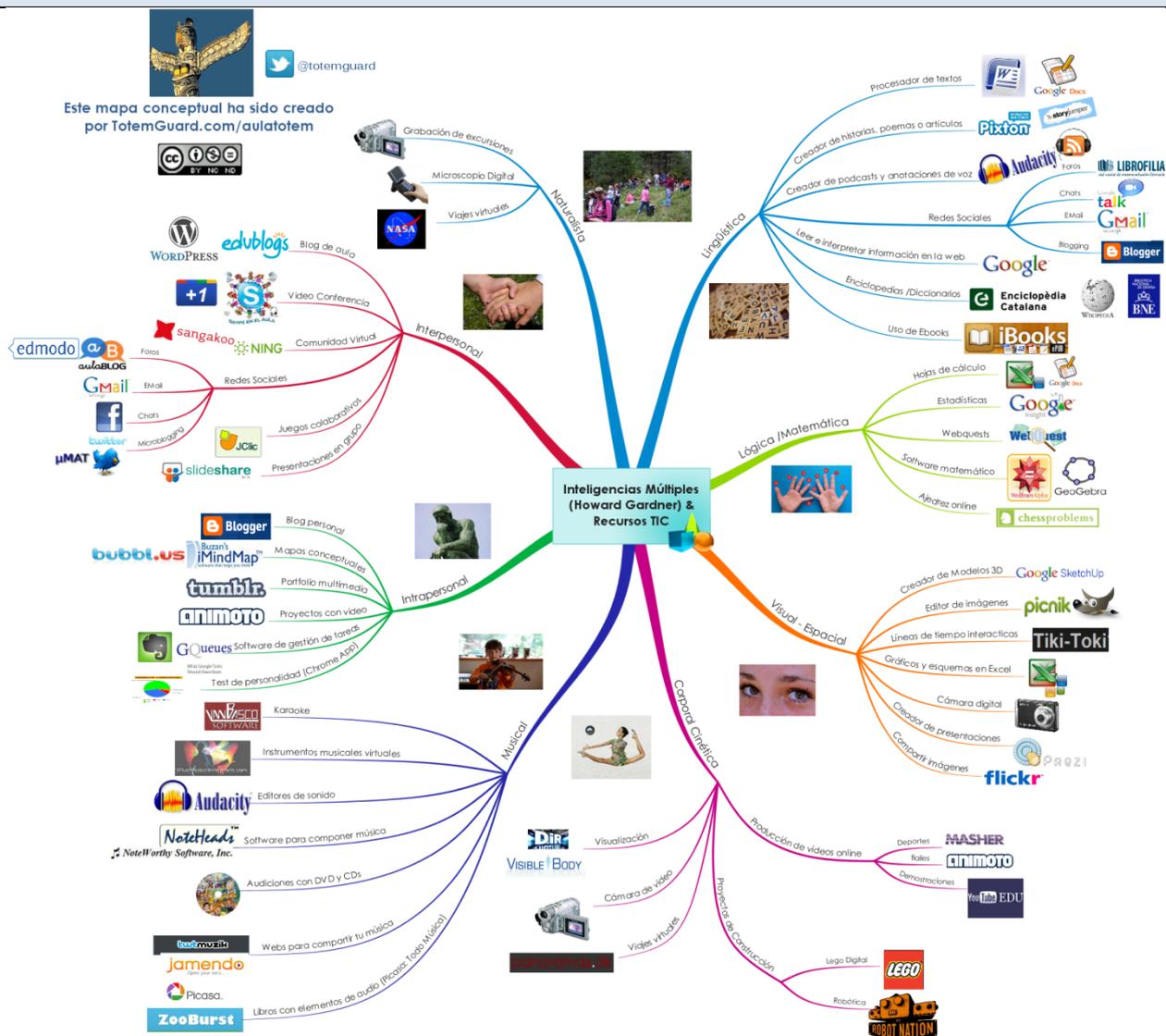
Podemos concluir que el uso de la Educación a Distancia e Internet:

- Rompe los límites de la clase tradicional.
- Revaloriza en gran medida el texto escrito y la destreza mental y operativa en los procedimientos de tratamiento de la información.
- Convierte a los usuarios en creadores y consumidores de información.
- Desarrolla actividades colaborativas de enseñanza-aprendizaje entre instituciones y otros actores externos incluyendo los de carácter internacional.
- Requiere realizar adecuaciones o cambios metodológicos, sin dejar de lado la evaluación.
- Promueve criterios y genera habilidades para la discriminación de la información encontrada la cual puede ser muy variada, contradictoria, inadecuada e incluso incomprensible.
- Revaloriza el papel de los docentes como orientadores y mediadores.

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.

Podríamos definir las TIC como:

**Tecnologías para el almacenamiento, recuperación, proceso y comunicación de la información**



Existen múltiples instrumentos electrónicos que se encuadran dentro del concepto de TIC, la televisión, el teléfono, el video, el ordenador. Pero sin lugar a duda, los medios más representativos de la sociedad actual son los ordenadores que nos permiten utilizar diferentes aplicaciones informáticas (presentaciones, aplicaciones multimedia, programas ofimáticos,...) y más específicamente las redes de comunicación, en concreto Internet.

1. Concepto de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)
2. Internet

3. Evolución de Internet
4. Integración de las TIC en la Educación
5. Las TICs en Pedagogía

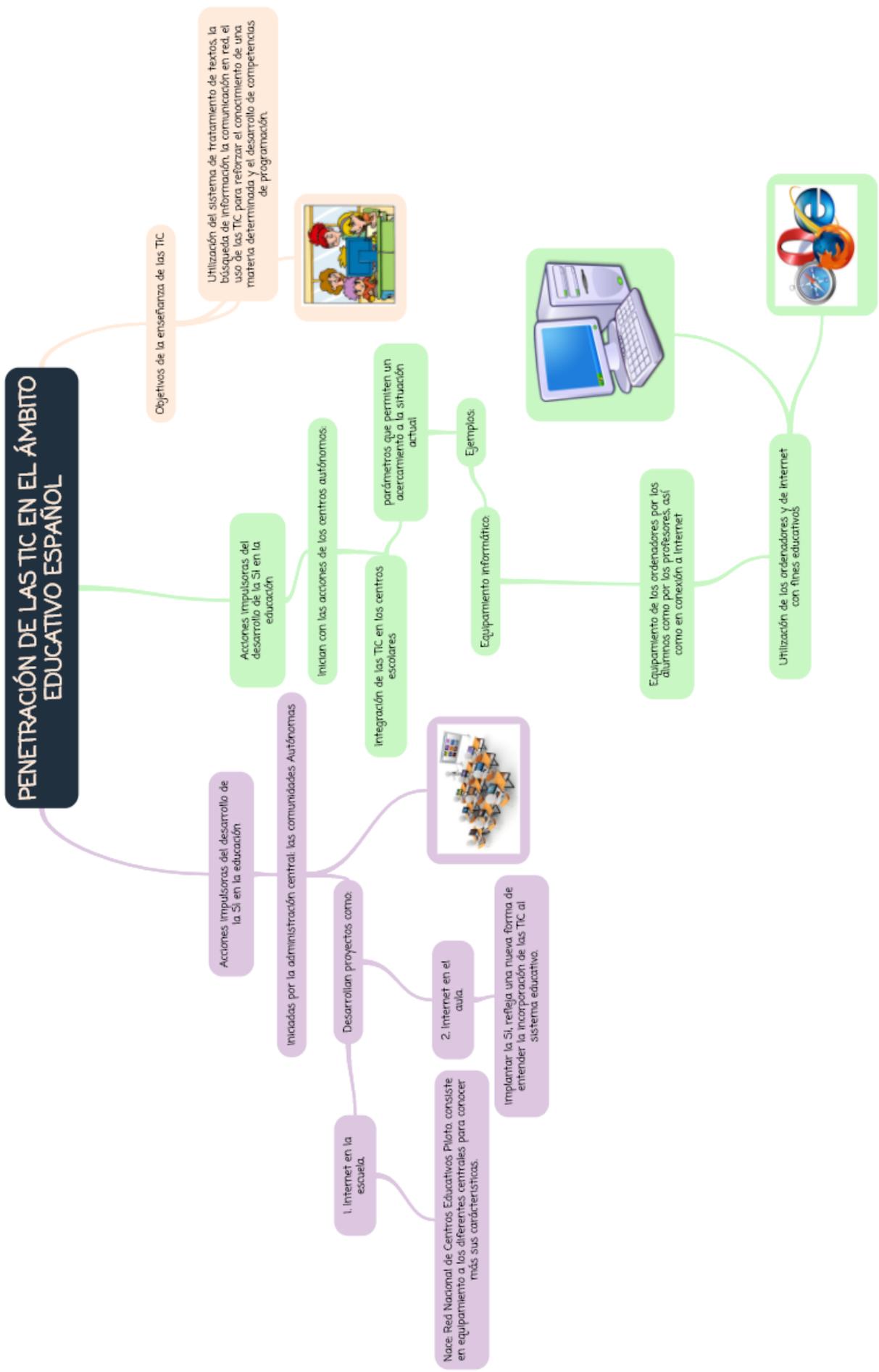
La Pedagogía, al igual que otras disciplinas científicas, encuentra en las TIC nuevas actividades profesionales:

- Análisis y evaluación de los recursos tecnológicos y su uso educativo.
- Integración de los medios de comunicación para lograr el aprendizaje.
- Diseño de estrategias educativas para favorecer la integración de recursos tecnológicos en diferentes ambientes de aprendizaje.
- Diseño de materiales multimedia para favorecer el proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Desarrollo de materiales digitales.
- Diseño y evaluación de software educativo.
- Diseño, desarrollo y evaluación de modelos de educación presencial y a distancia.
- Diseño, aplicación y evaluación de los recursos tecnológicos.
- Planificación y diseño de cursos apoyados en la tecnología.
- Desarrollo, implementación y evaluación de cursos mediados por la tecnología.

Actualmente las herramientas computacionales abordan con rapidez las necesidades que orientan a los individuos al uso de las tecnologías, la sociedad mundial se encuentra envuelta en una marea tecnológica, donde demanda el conocimiento de las mismas, el papel de la educación superior es fundamental, ya que debe revolucionar sus metodologías de enseñanza y utilizar las Tics como medio para enfrentar esta nueva era, la del conocimiento. Por lo que es vital que todo talento humano de cualquier empresa pero sobre todo en el nivel educativo conozca las estrategias o medios didácticos para gestionar y transferir conocimiento.

Actualmente han aparecido en la sociedad una serie de medios de comunicación y tecnología avanzada, entre ellos se encuentran: los videos interactivos, blog, Chat, aulas virtuales, sistemas multimedia como Youtube, y otros sistemas expertos de Internet, para ser incorporados en el desarrollo de las clases, pretendiendo que las tecnologías modernas desarrollen en el docente un medio de

aprendizaje para la enseñanza de sus aprendices, de esta forma los mismos fomentan el conocimiento hacia el uso de las Tics con el objeto de incorporarlas con éxito en el proceso de enseñanza – aprendizaje.



Ahora bien, con la enseñanza a través de las TIC, se busca que el estudiante sea más activo y colaborativo, que resuelva eficientemente los problemas, que sea integrador y que tome el aprendizaje para su vida cotidiana, con el fin de enfrentarse con excelencia a las situaciones que se le presenten en la sociedad.

No obstante, la transferencia del conocimiento a través de estas tecnologías fracasaría si el docente no maneja adecuadamente los medios didácticos que se utilizan para su ejecución.

Marqués Graells, (2004), Universidad de Barcelona, donde señala que los medios didácticos es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **Materiales didácticos**

Actualmente los materiales didácticos son de gran apoyo para la docencia en todos sus niveles, la importancia que tienen estos medios para la educación es vertiginosa, debido a que los estudiantes se encuentran inmersos en una sociedad donde el conocimiento de la tecnología y la velocidad con que la dominan son una prioridad. Es por ello, que la nueva sociedad de la información o sociedad del conocimiento, prepara las bases de la globalización cultural y económica y está presionando continuamente y con fuerza en todas las esferas universitarias, convirtiendo estos materiales en una herramienta vital para el desarrollo de la enseñanza, incluyendo en este proceso las tecnologías de la información.

Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual. Estas nuevas tecnologías permiten el desarrollo de nuevos materiales didácticos de carácter electrónico que utilizan diferentes soportes. Los nuevos soportes de información, como Internet o los discos digitales, más allá de sus peculiaridades técnicas, generan una gran innovación comunicativa, aportando un lenguaje propio, unos códigos específicos orientados a generar modalidades de comunicación alternativas (hipertextos, multimedias, hipermedias).

De lo anterior se desprende que el conocimiento de los nuevos medios didácticos depende generalmente de la formación y uso de las estrategias

tecnológicas de los docentes para un proceso exitoso de la enseñanza, no obstante, el no conocimiento sobre el uso de estos medios conllevaría al fracaso del aprendizaje.

Sin embargo, el sistema educativo universitario ante los requerimientos que demanda la sociedad actual debe estar a la vanguardia y proporcionar todas las herramientas tecnológicas para que los medios de enseñanza puedan ser utilizados eficazmente desde todos los niveles con el fin de buscar la excelencia educativa.

### **Funciones de los medios didácticos**

De acuerdo como se utilicen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, los medios didácticos y los recursos educativos en general pueden realizar diversas funciones, las más habituales son las siguientes:

1. Proporcionar información: prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, videos, programas informáticos...

2. Guiar los aprendizajes de los estudiantes, instruir. Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos... Es lo que hace un libro de texto por ejemplo.

3. Ejercitar habilidades, entrenar. Por ejemplo un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios.

4. Motivar, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.

5. Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen como lo hacen las preguntas de los libros de textos o los programas informáticos.

6. Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación. Por ejemplo un simulador de vuelo informático, que ayuda a entender cómo se pilotea un avión.

7. Proporcionar entornos para la expresión y creación. Es el caso de los procesadores de textos o los editores gráficos informáticos.

Es importante destacar, que con el uso de estos medios en el proceso de enseñanza - aprendizaje, se busca un estudiante activo, creativo, colaborador, integrador, investigador, que tenga iniciativa propia, que sea capaz de resolver

rápidamente los problemas preparándolo no solo en la parte académica sino también para la sociedad moderna.

### **Clasificación de los medios didácticos**

Los medios didácticos tienen diferentes clasificaciones:

#### 1. Medios Convencionales:

- Impresos: libros, fotocopias, periódicos, documentos...
- Tableros didácticos: pizarra, franelograma...
- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas...
- Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa...
- Materiales de laboratorio...

#### 2. Materiales audiovisuales:

- Imágenes fijas proyectables: diapositivas, fotografías...
- Materiales sonoros: casetes, discos, programas de radio...
- Materiales audiovisuales: montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión...

#### 3. Nuevas tecnologías:

- Programas informáticos
- Servicios telemáticos: páginas web, correo electrónico, chats, foros...
- TV y vídeo interactivos.

### **Antecedentes de investigación**

Según investigación de Dugarte y Guanipa (2008), titulada; Las Tic Medios Didácticos en Educación Superior. Universidad de Carabobo. Venezuela, página en línea: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n34/art5.pdf>, en su resumen establece "evidenciar la importancia de la Tecnología de la Información y la Comunicación como medios didácticos en educación superior, motivado a que el futuro de la sociedad del conocimiento descansa, en gran parte, en la excelencia y diversificación de una educación para todos y para toda la vida. Siendo la sociedad actual influenciada por paradigmas sintetizados en el desarrollo progresivo de las TIC, la educación superior demanda entonces, aspectos como: revolucionar en las metodologías de la enseñanza, usar las TIC en educación y enfrentar la

obsolescencia de los contenidos. En atención a esta realidad impostergable, se realizó una investigación de tipo documental, en la cual se evidenció la efectividad que tienen las TIC como estrategias de enseñanza en el acto educativo a nivel superior para la aproximación al conocimiento".

Esta investigación apoyó el desarrollo de este estudio en cuanto a la sustentabilidad de las TICs, como herramientas fundamentales para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje para la sociedad actual.

### **Estrategia didáctica a utilizar en el marco de las TICs**

En este estudio se escogió como estrategia didáctica el Chat, el cual consiste en una comunicación escrita que se desarrolla en tiempo real a través de la Internet.

Esta estrategia se aplica al curso con la finalidad que el estudiante pueda desarrollar su creatividad y conocimientos expositivos en tiempo real sobre los temas vistos en clases.

La normativa de utilización del mismo, se establece una vez por semana en un tiempo determinado de dos horas que incluye la explicación de cómo va a desarrollarse la comunicación.

Actualmente vivimos en una sociedad cambiante donde las tecnologías han tomado un papel fundamental en la vida cotidiana de todo individuo, por lo que las instituciones universitarias debido a los requerimientos empresariales han reformulado sus estrategias para adaptarlas a las demandas de esta nueva sociedad la del conocimiento.

Basándose en estas tecnologías el sistema educativo universitario debe proporcionar todos los medios necesarios para el desarrollo exitoso del proceso enseñanza – aprendizaje, a través del conocimiento y buen uso de estos materiales didácticos.

Finalmente, existen diferentes medios didácticos que ayudan al docente a prepararse en su proceso de enseñanza y así proporcionar un aprendizaje eficaz y significativo.

## **Таянч сўзлар**

Una cinta numérica. Un panel numérico grande. Un panel numérico pequeño. Una caja de numeración. Tres ruedas para la suma. Un juego de puntos para contar, sumar y multiplicar. Las TICs; educación; nuevas prácticas educativas; personalización; foco en los resultados de aprendizaje; ampliación de los tiempos; nuevas experiencias construcción colaborativa; gestión del conocimiento; medición de aprendizaje; qué medir; cómo medir; líneas de acción.

## **Назорат учун саволлари**

1. ¿Qué se busca con el material? ¿Qué se pretende con él? ¿Para qué se va a hacer este material?
2. ¿En respuesta a qué problema educativo se amerita desarrollar este material?
3. ¿Qué fases del proceso Enseñanza-Aprendizaje requieren especial apoyo en este caso?
4. ¿Qué carencias existen, en los ambientes y actividades de aprendizaje usuales, que este material deba atender?
5. ¿Qué conocimientos, habilidades o destrezas poseen, relevantes para el estudio del tema?
6. ¿Cómo pueden aportar la TICs al desarrollo de una educación relevante que considere el aprender a conocer, el aprender a ser, el aprender a hacer y el aprender a vivir juntos?
7. ¿Cómo pueden contribuir las TICs al desarrollo de propuestas pedagógicas pertinentes?
8. ¿Cómo se puede favorecer la equidad desde las TICs?
9. ¿Es eficiente y eficaz el uso de las TICs en los sistemas educativos?
10. ¿Qué tipo de uso y en qué condiciones hacen más eficaz y eficiente la inversión en TICs?

## IV. АМАЛИЙ МАШҒУЛОТЛАР МАЗМУНИ

### LECCIÓN 1.

## CONOCIMIENTO BÁSICO PARA TRABAJAR CON EL ORDENADOR (SO, MICROSOFT OFFICE Y OTROS APLICACIONES)

### Manejo básico del computador



#### **Presentación**

El presente módulo corresponde al curso básico de informática dirigido a formar y capacitar en el manejo y uso básico del computador.

#### **Objetivos**

Los objetivos de este módulo son:

1. Permitir al usuario reconocer cada uno de los componentes de la computadora y prepararlo para su manejo.
2. Manejar el sistema operativo de Windows.

#### **Competencias a lograr**

- Al término de este módulo usted podrá:
- Identificar las partes físicas de una computadora;
- Diferenciar los programas (software) que activan las computadoras;
- Inicializar una computadora;
- Ingresar a un programa o aplicación; y

- Cerrar sesión o salir de Windows.

## El computador

El computador es una máquina diseñada para facilitar el trabajo y la vida de las personas. Con ella realizamos cálculos y diseños, escribimos textos guardamos información, enviamos y recibimos mensajes, accedemos a cursos de nuestro interés, navegamos en el Internet, entre otras cosas.

Los microcomputadores o computadores personales (PC's) tuvieron su origen por la necesidad de facilitar la comunicación por intermedio de una red, la más conocida se llama Internet. La parte fundamental en un computador es su microprocesador. Un microprocesador es "una computadora en un chip", o sea un circuito integrado independiente. Las PC's son computadoras para uso personal y actualmente se encuentran muy difundidas en todas partes: oficinas, escuelas, hogares, etc.

Hoy existen diversos tipos de micro computadoras, dependiendo del tipo de uso para el que han sido diseñadas. Por ejemplo, tenemos: la PC (Personal Computer), la Notebook, el PDA (Personal Digital Assistant) que es una microcomputadora de bolsillo.

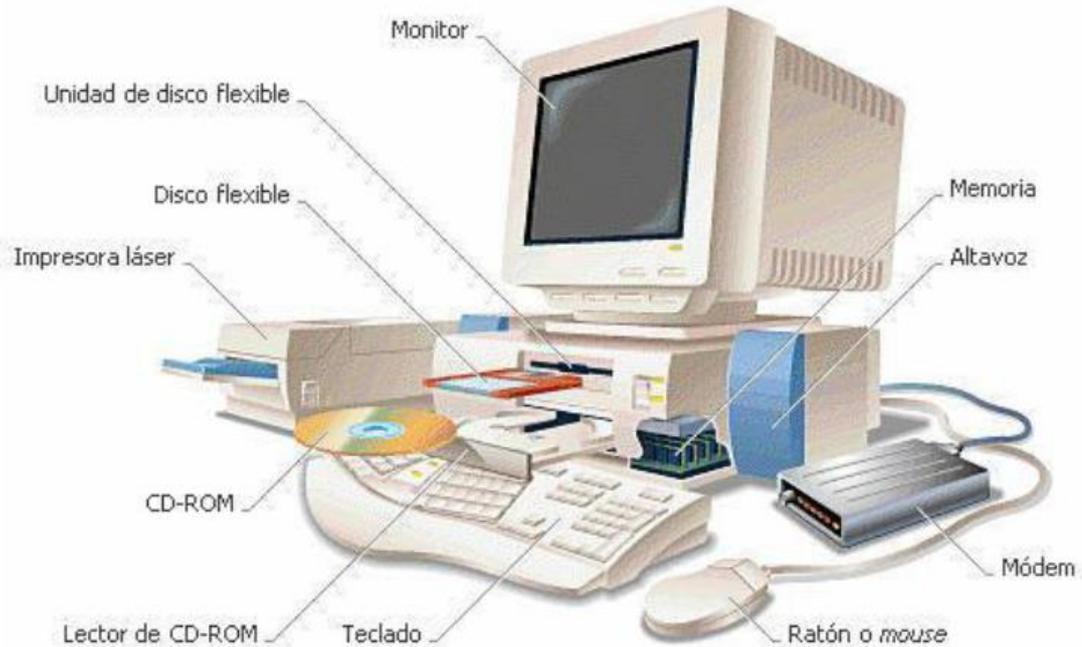
<p>Computadores Personales, con el gabinete tipo minitorre, separado del monitor.</p>	
<p>Computadores Personales Portátiles "Laptop" o "Notebook" que están diseñadas para poder ser transportadas de un lugar a otro.</p>	
<p>“PDA” computadoras pequeñas (de bolsillo), provistas de los aplicativos disponibles en una PC, y diseñadas también para almacenar los datos de la agenda, citas, etc.</p>	

A continuación describiremos los componentes o partes de un computador.

## **Partes de una computadora**

### **El Equipo (Hardware)**

El hardware (equipo) es la parte física de una computadora. Esta palabra se emplea para designar todos aquellos componentes de la PC que son tangibles como son el monitor, el cpu (unidad central de procesos), el “mouse”, la impresora, las unidades de almacenamiento secundario (disquete, cd, dvd), etc.



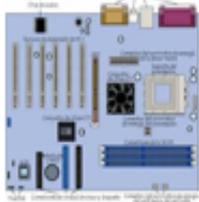
### **La cpu (unidad central de procesos)**

La CPU es la unidad central de procesos. Esta unidad se encarga de interpretar y ejecutar instrucciones que se dan a través de los dispositivos o periféricos como son el teclado, el mouse, etc.

El funcionamiento de la computadora es muy simple. Todos los procesos que usted puede realizar con ella se resumen en: entrada de datos, proceso y salida de datos. Para el ingreso de datos a la computadora, se utilizan diferentes dispositivos, como por ejemplo:





PARTE	FUNCION
	1. Este es un aparato que permite visualizar la información que se ingresa a la computadora, así como conocer la información que se obtiene de ella.
	2. Dispositivo de particular importancia que principalmente sirve para mover el puntero o flechita para fácil ubicación y desplazarse de lugar a lugar en los trabajos.
	3. Es la tarjeta de circuitos más grande del computador. En ella se encuentran conectados el disco duro, la unidad de DVD, la memoria, el procesador, las demás tarjetas del computador, y los buses de comunicación del computador.
	4. Sirve para obtener impreso lo que desarrollamos en algún programa y lo que visualizamos a través de la pantalla.
	5. Dispositivo que utilizamos con la finalidad de digitar datos y de esta manera dialogar con la computadora.
	6. Es un dispositivo de almacenamiento permanente de la información. Cuando se encuentra trabajando en algún programa usted puede guardar los archivos en este medio de almacenamiento.
	7. Es una caja por donde entra la alimentación de energía del computador, y convierte el voltaje que entra al computador en un voltaje apto para los circuitos del computador.
	8. Es un almacén temporal de información. Mientras trabajamos en el computador podemos trabajar en ella. Sin embargo, si el computador se reinicia, o se apaga perdemos toda la información y lo que hemos trabajado en el programa que estamos trabajando.
	9. Este es el cerebro del computador, realiza millones de operaciones por segundo, y sincroniza muchos procesos el computador, y divide las tareas y las realiza al mismo tiempo para que parezcan que no son interrumpidas, sino continuas.

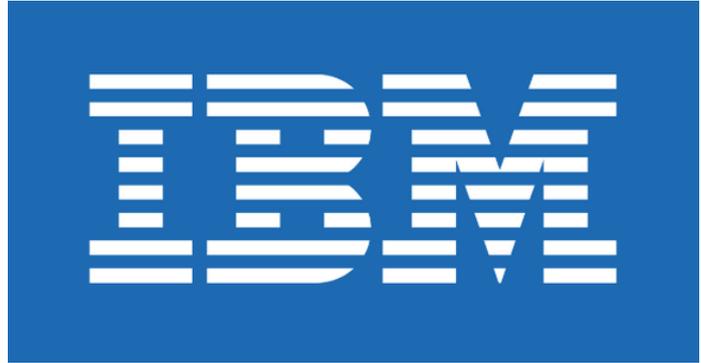
## Los Programas (Software)

El software (programas) es la parte lógica y se utiliza para identificar los programas, que son intangibles y sólo pueden emplearse a través de la computadora, instalándose en ella e ingresando información, para desarrollar diversas tareas como son el redactar informes o cartas, hacer cuadros, fotos, etc. Dependiendo de la necesidad del usuario, tenemos los siguientes programas:

<p><b>Microsoft Word: Es el editor de textos más usado en la actualidad.</b></p>		
<p><b>Microsoft Excel: Hoja de cálculo, diseñada para realizar cálculos, cuadros, etc.</b></p>		
<p><b>Microsoft Power Point: Diseñado para realizar presentaciones multimedia.</b></p>		
<p><b>Microsoft Access: Diseñado para crear una base de datos que almacene sistemáticamente abundante y variada información.</b></p>		
<p><b>CorelDraw o Photoshop: Es una herramienta de diseño gráfico para la edición de carátulas, revistas, libros, etc.</b></p>		

### **Cómo ingresar a un computador**

Para que un computador funcione necesita tener instalado un Sistema Operativo, los más conocidos son DOS, Windows, Linux, entre otros. El Sistema Operativo es el programa más importante de una computadora, ya que se encarga de conectar el software (programas) y el hardware (equipo) para que los programas funcionen. Entre los diferentes sistemas operativos tenemos:



Estos dos sistemas operativos pertenecen a Microsoft, pero existen otros como “Apple Macintosh”, “OS/2” de IBM, “UNIX” de los laboratorios Bell, “Linux” desarrollado por Linus Torvalds, etc.

A continuación describiremos cómo ingresar a un computador:

### Inicio de sesión

Para iniciar una sesión en un computador con el sistema operativo Windows 98 o XP (los comúnmente usados) seguiremos los siguientes pasos:

#### PASO 1

El primer paso básico para iniciar o ingresar a una computadora es poner en funcionamiento el equipo, para ello deberá presionar el botón de encendido que se encuentra en el CPU (unidad central de procesos).

#### PASO 2

Al encender el computador, el sistema operativo que está instalado cargará automáticamente – en este caso trabajaremos con Windows XP – y mostrará la siguiente pantalla, donde usted deberá hacer “clic” sobre su *nombre de usuario* o el *icono* representativo:

Hacer "clic" sobre el nombre de usuario



*Note que una computadora puede ser usada por varias personas; para ello el Windows le permite crear cuentas de usuarios diferentes para el uso personalizado de cada uno de ellos.*

**PASO 3**

A continuación deberá ingresar contraseña y presionar enter o puede puntero del mouse hasta el icono de aceptar y hacer clic.

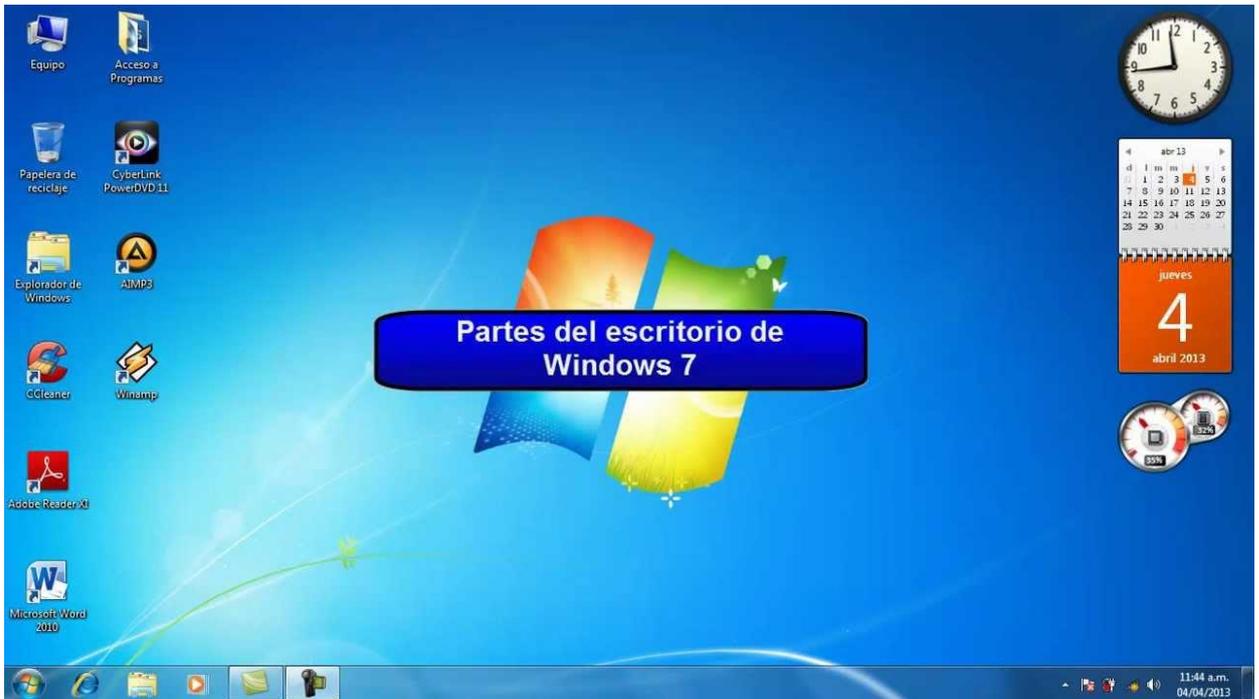


su clave o arrastrar el



Hacer "clic" sobre el icono aceptar

Automáticamente el sistema se inicializará y mostrará la pantalla del escritorio de Windows, donde encontramos algunos de los iconos de los programas instalados en el computador:



*El escritorio de Windows es la parte donde se alojan los íconos de los programas instalados en la computadora. Si desea acceder a algún programa, sólo bastará con hacer doble “clic” sobre el ícono del programa deseado.*

## Menú de Inicio

El Menú de Inicio está conformado por todos los programas y las herramientas que se encuentran instalados en el computador.

Para ingresar al Menú de Inicio, deberá realizar la siguiente acción:

### PASO 4

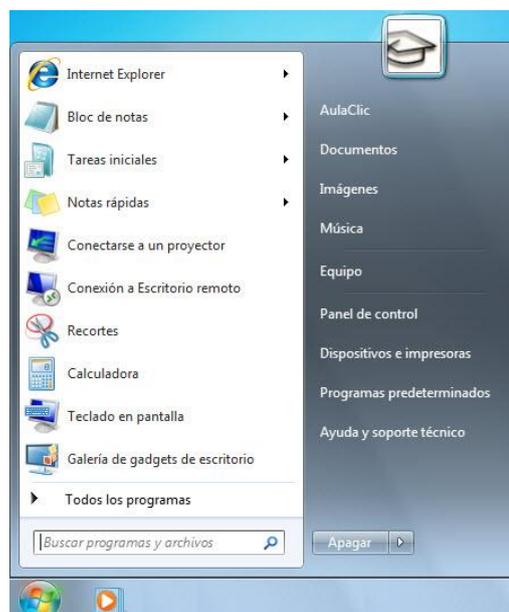
Hacer clic sobre el  
que se encuentra alojado



icono de Inicio  
en la parte

inferior izquierda del  
Windows, como se muestra  
pantalla:

En este menú se van  
íconos de los programas que  
diariamente, como se  
imagen: **Menú 1**. Desde este  
ingresar al **Panel de Control**  
**Mis sitios de red, Mi PC** o,



de  
en la siguiente

alojando los  
usamos  
muestra en la  
punto podemos  
**del Windows**,  
si deseamos

configurar las impresoras, a Impresoras y Faxes.

A continuación mostramos los íconos de configuración del Menú de Inicio:

<p>Si desea visualizar las unidades del computador, deberá hacer “clic” sobre el icono <b>Mi PC</b>.</p>	 El icono 'Mi PC' muestra un escritorio con un monitor, una torre y una impresora, con un cursor azul que apunta a la torre. Debajo del escritorio, el texto 'Mi PC' está escrito en grandes letras azules.
<p>Para configurar los sitios de red, deberá ingresar a <b>Mis sitios de red</b>.</p>	 El icono 'Mis sitios de red' muestra un monitor con una pantalla roja y un globo terráqueo azul y blanco superpuesto en el centro. Debajo del monitor hay una barra decorativa azul y amarilla.
<p>Desde el <b>Panel de Control</b> usted podrá controlar todas las herramientas de configuración del Windows. Para acceder deberá hacer “clic” sobre el icono <b>Panel de Control</b>.</p>	 El icono 'Panel de Control' muestra un escritorio con un monitor que contiene un gráfico de sectores naranja y azul, y tres barras de configuración horizontales. Debajo del monitor hay un mouse gris.
<p>Si desea configurar la impresora que está utilizando, deberá hacer clic en <b>Impresoras y Faxes</b>.</p>	 El icono 'Impresoras y Faxes' muestra una impresora blanca y gris con una hoja de papel saliendo de la bandeja de salida. Una tarjeta de identificación con una imagen de un animal está saliendo de la bandeja de salida.

En la imagen: **Menú 2**, podemos apreciar cómo el Menú de Inicio se desglosa para mostrar todas las aplicaciones o programas que se encuentran en el computador.

Para acceder a alguno de ellos, sólo bastará hacer “clic” sobre la aplicación deseada.

**Importante:** Si desea hacer algún cambio en la configuración actual de Windows, comuníquese con el administrador del área de informática.

### Ingresar a un programa o aplicación

#### PASO 5

Para ingresar a un programa o aplicación, deberá realizar la siguiente acción:

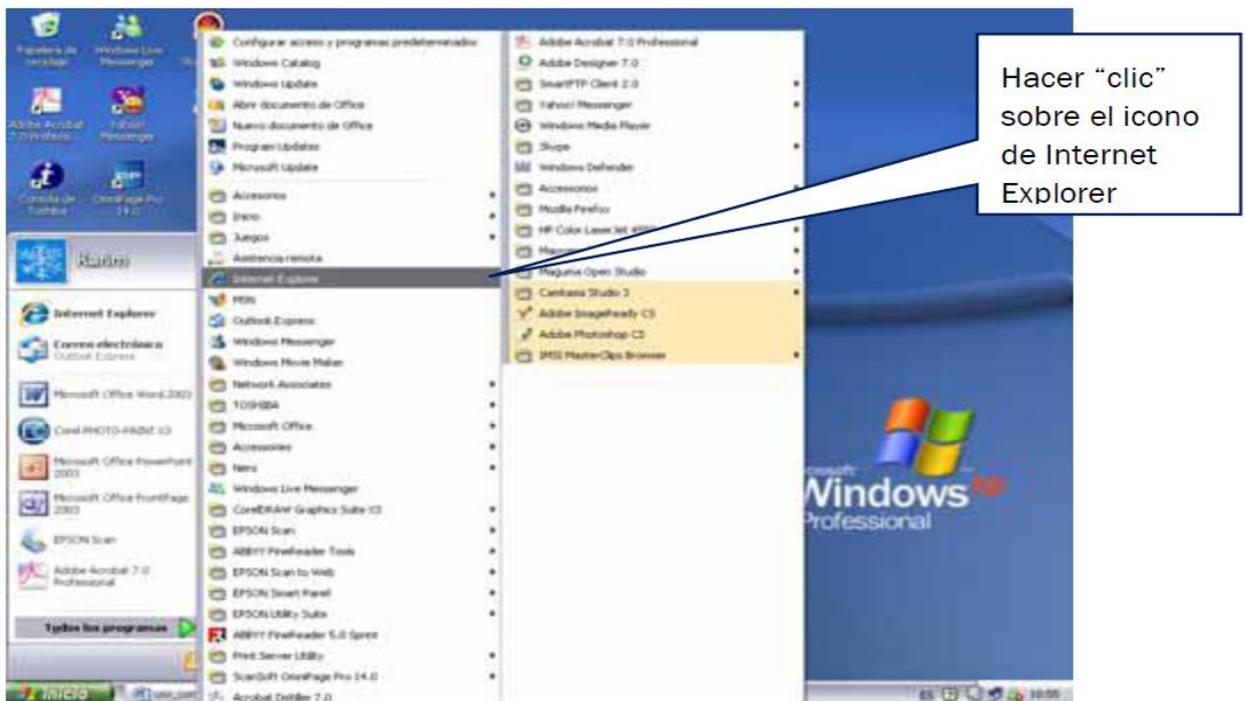
Hacer clic sobre el icono de Inicio que se encuentra alojado en la parte inferior izquierda del escritorio de Windows, como se muestra en la siguiente pantalla:

Hacer clic sobre el icono de Inicio que se encuentra alojado en la parte inferior izquierda del escritorio de Windows, como se muestra en la siguiente pantalla:



**PASO 6**

En seguida deberá hacer clic sobre el icono de la aplicación deseada. En el ejemplo a continuación ingresaremos al Internet Explorer que se encuentra en la lista de **Todos los Programas del Menú de Inicio Windows**.



## Cerrar sesión o apagar el equipo

Finalizar nuestro trabajo con el computador es sumamente sencillo. Aquí se le indica a usted los pasos a seguir:

### Cerrar sesión de usuario en Windows

Esta opción le permite cambiar la sesión de usuario, pero no apaga el equipo.

#### PASO 7

Cerrar todos los programas activos que esté utilizando, por ejemplo: Word, Excel, Power Point, etc. Recuerde guardar los archivos creados, porque de lo contrario perderá su información.

#### PASO 8

Una vez que haya cerrado todos los programas activos, deberá hacer “clic” en el icono del Menú de Inicio:



#### PASO 9

Si desea cambiar de usuario, deberá hacer clic en el icono Cerrar Sesión:



## Apagar el equipo

Si desea apagar el equipo definitivamente, deberá repetir el paso anterior 1 y luego hacer clic en el icono **Apagar equipo**.



A continuación se mostrará una pantalla con tres iconos:



Para suspender el trabajo momentáneamente, deberá hacer clic sobre el icono de <b>Suspende</b> :	
Para apagar el computador, deberá hacer clic sobre el icono <b>Apagar</b> :	
Si desea continuar el trabajo, deberá hacer clic sobre el icono de <b>Reiniciar</b> :	

## **Таянч сўзлар**

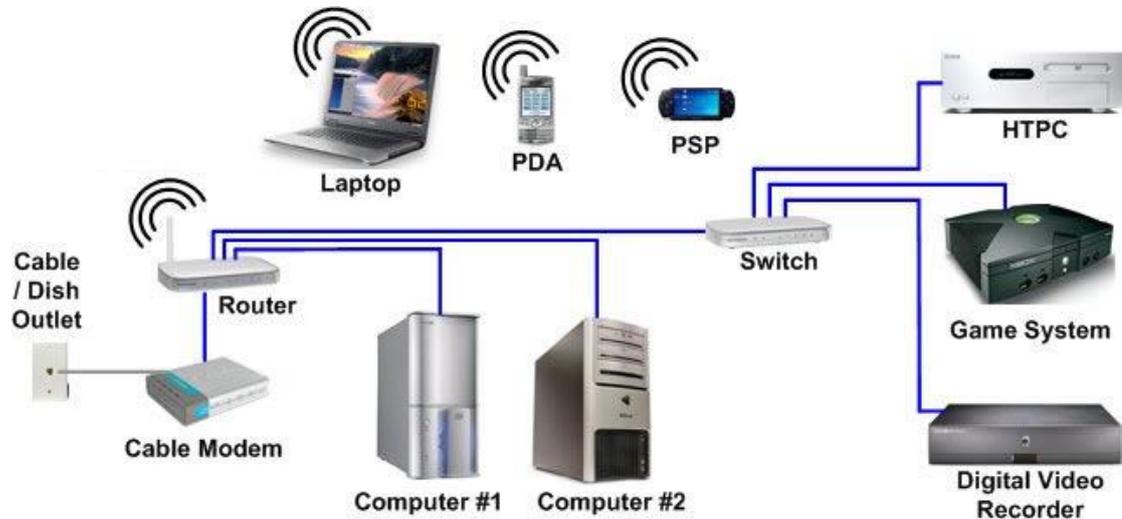
Maquina electrónica; hardware; software; equipo; lógico; entrada de un computador; señales de control; mouse; teclado; webcam; escáner; micrófono; lápiz óptico; periféricos de entrada; entrada; proceso; salida; almacenamiento; cerebro; velocidad; precisión; memoria.

## **Назорат учун саволлари**

1. ¿Qué es el software?
2. ¿Cuál no es software?
3. ¿Qué es una supercomputadora?
4. ¿Cómo se llama el software que no es libre?
5. ¿Software libre implica software gratis? ¿Software gratis implica software libre?
6. ¿Se puede hacer negocio gracias al software libre?
7. ¿Todo Software libre es público?
8. ¿Sólo hay programas libres para Linux?
9. ¿Todo programa que funciona para Linux es libre? ¿y gratis?
10. ¿Cuál es la diferencia entre Software libre (Free Software) y Software de Fuentes abiertas (Open Source Software)?
11. ¿Es más seguro el software libre que el software privativo?
12. ¿Tiene más potencial de mejora el software libre o el privativo?
13. ¿Por qué es importante conocer cómo usar una computadora?
14. ¿Qué es una computadora?
15. ¿Qué tipos de cosas puede hacer, ya hace o desea hacer con la computadora?
16. ¿Podemos hacer estas cosas sin una computadora?

## LECCIÓN 2.

### REDES DE COMPUTACIÓN (WWW; LAN; WAN) MOODLE - SISTEMA DE GESTIÓN DEL CURSO (E-ESTUDIO)



1	Definición
2	Clasificación
3	Componentes básicos
4	Transmisiones Inalámbricas
5	Equipos de Conexión
6	Internet

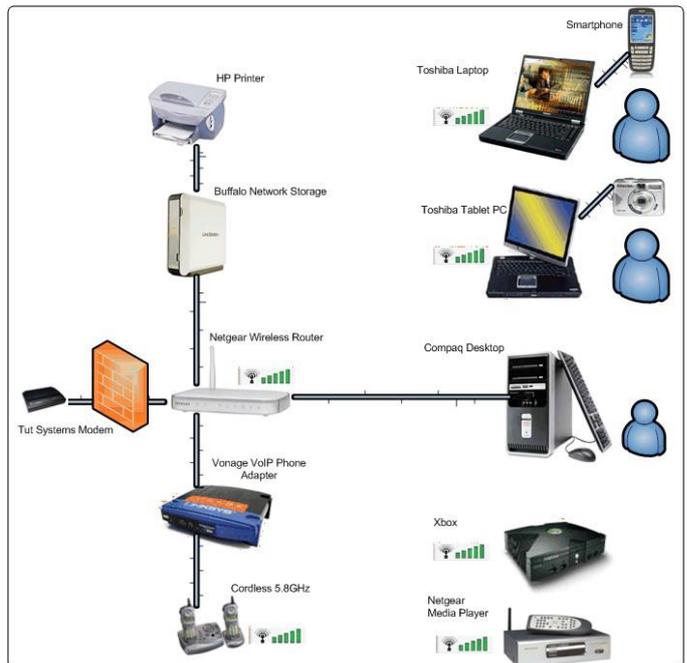
Una red de computadoras (también llamada red de ordenadores, red de comunicaciones de datos, red informática) es un conjunto de equipos informáticos y software conectados entre sí por medio de dispositivos físicos que envían y reciben impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas o cualquier otro medio para el transporte de datos, con la finalidad de compartir información, recursos y ofrecer servicios.

Como en todo proceso de comunicación, se requiere de un emisor, un mensaje, un medio y un receptor. La finalidad principal para la creación de una red de ordenadores es compartir los recursos y la información en la distancia, asegurar la confiabilidad y la disponibilidad de la información, aumentar la velocidad de transmisión de los datos y reducir el costo. Un ejemplo es Internet, el cual es una gran red de millones de ordenadores ubicados en distintos puntos del planeta interconectados básicamente para compartir información y recursos.

# 1

## Definición

Una red de computadoras (también llamada red de ordenadores o red informática) es un conjunto de equipos (computadoras y dispositivos), conectados por medio de cables, señales, ondas o cualquier otro método de transporte de datos, para compartir información (archivos), recursos (discos, impresoras, programas, etc.) y servicios (acceso a una base de datos, internet, correo electrónico, chat, juegos, etc.). A cada una de las computadoras conectadas a la red se le denomina un nodo.



### Tipos de Red de Computadoras:

Dependiendo de la distancia que abarca la red, esta se clasifica en:

- ▶ **Pan:** Red de área personal, abarca hasta 10 metros cuadrados.
- ▶ **Lan:** Red de área local, esta abarca hasta un kilómetro cuadrado. Es utilizada mucho en las oficinas, puede enlazar dos o más computadoras.
- ▶ **Can:** Red de área del campus, conecta dos o más LANs a un área geográfica privada como un campus universitario, un complejo industrial, o una base militar.
- ▶ **Wan:** Red de área metropolitana, cubre un área geográfica relativamente amplia, conecta computadoras que distan mucho entre sí.

Además de los tipos de red arriba mencionados, las siguientes características también se utilizan para categorizar los diferentes tipos de redes:

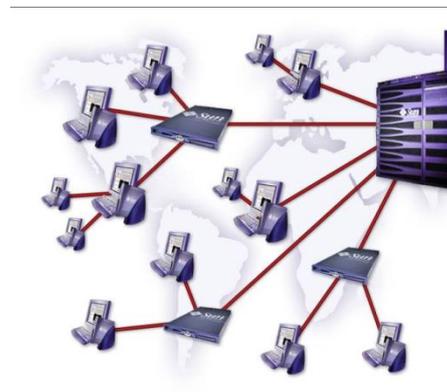
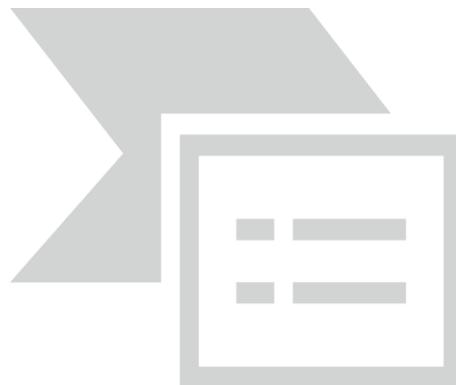
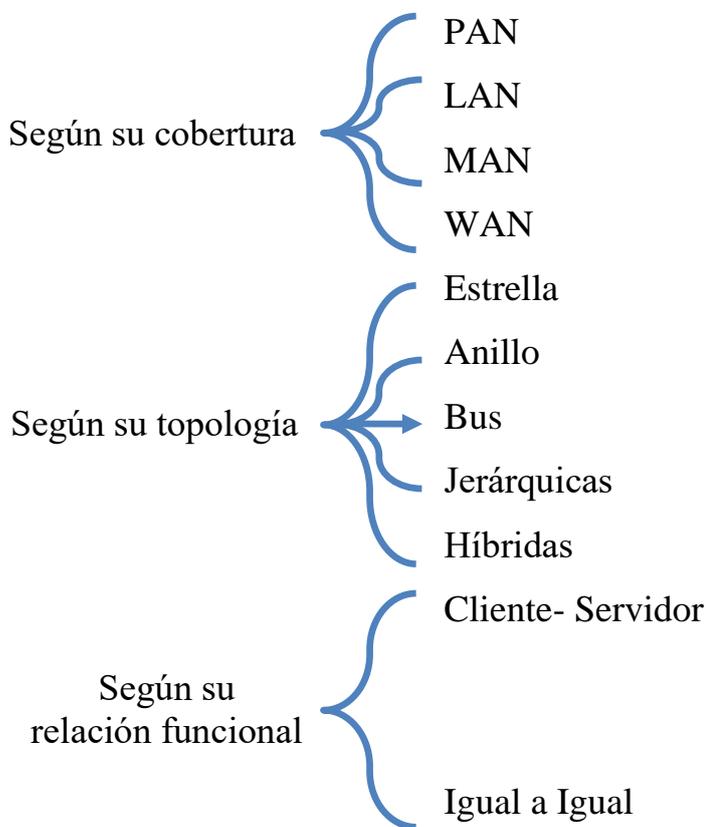
- ▶ **Topología:** La disposición geométrica de un sistema informático. Topologías comunes incluyen un bus, estrella y anillo.

► **Protocolo:** El protocolo define un conjunto común de normas y señales de que los ordenadores de la red utilizan para comunicarse. Uno de los protocolos más populares para las LAN se llama Ethernet. Otro protocolo LAN popular para PC es la red Token Ring de IBM.

► **Arquitectura:** Los equipos de una red a veces se llaman nodos. Los computadores y dispositivos que asignan recursos para una red se denominan servidores.



## Clasificación



### *¿Para qué sirve una red de computadoras?*

Las redes de computadoras se utilizan para:

► Facilitar la comunicación por correo electrónico, videoconferencia, mensajería instantánea, etc.

► Permitir que varios usuarios compartan un único dispositivo de hardware como una impresora o un escáner

- ▶ Activar el intercambio de archivos a través de la red
- ▶ Permitir el intercambio de programas de software o de operación en sistemas remotos
- ▶ Hacer que la información más fácil de acceder y mantener entre los usuarios de la red

También conocida como red de ordenadores o red informática es aquella estructura formada por dos o más computadora y/o dispositivos intercomunicados entre sí; a través de medios físicos (medios guiados) ó inalámbricos (medios no guiados); las cuales comparten algunos elementos del hardware y/o software.



### Según su cobertura

**PAN** (red de área Personal): es una red de ordenadores usada para la comunicación entre los dispositivos de la computadora (teléfonos incluyendo las ayudantes digitales personales) cerca de una persona. El alcance de una PAN es de algunos metros. Se pueden conectar con cables a los USB y FireWire de la computadora.

Una red personal sin hilos del área (WPAN) se puede también hacer posible con tecnologías de red tales como IrDA y Bluetooth.

**LAN** (red de área local): una red que se limita a un área tal como un cuarto, un solo edificio o una nave. Una LAN grande se divide generalmente en segmentos lógicos más pequeños llamados grupos de trabajo.

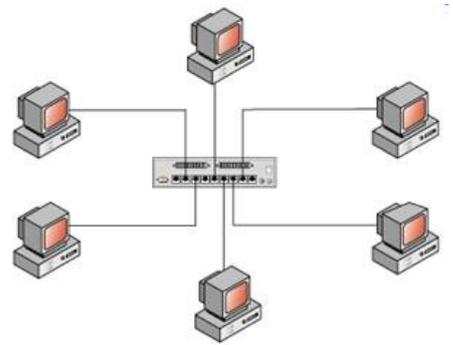
**MAN** (red de área metropolitana): una red que conecta las redes de dos o más locales pero no se extiende más allá de los límites de la una ciudad.

**WAN** (red de área mundial): es una red que cubre un área geográfica amplia y en gran parte de su estructura utiliza instalaciones de transmisión telefónicas.

**Según su topología:** la topología o forma lógica de una red se define como la forma de tender el cable a estaciones de trabajo individuales

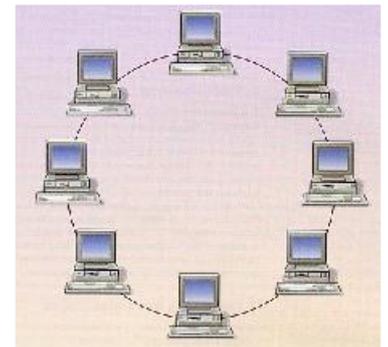
### Estrella

Según su topología: la topología o forma lógica de una red se define como la forma de tender el cable a estaciones de trabajo individuales La red se une en un único punto; un concentrador de cableado o HUB que a través de él los bloques de información son dirigidos hacia las estaciones. Su ventaja es que el concentrador monitorea el tráfico y evita las colisiones y una conexión interrumpida no afecta al resto de la red. La desventaja es que los mensajes son enviados a todas las estaciones, aunque vaya dirigido a una.



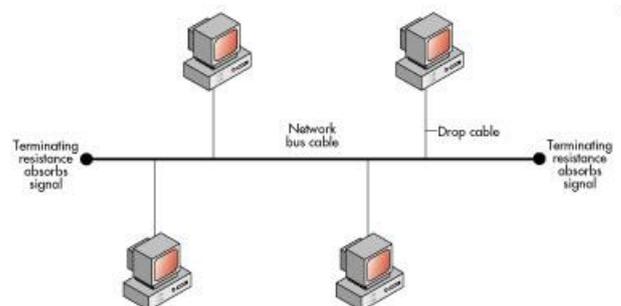
### Anillo

Las estaciones están unidas unas con otras formando un círculo por medio de un cable común. Las señales circulan en un solo sentido alrededor del círculo, regenerándose en cada nodo. Cada nodo examina la información que es enviada a través del anillo, si no está dirigida a él la pasa al siguiente nodo. La desventaja es que si se rompe una conexión, se cae la red completa.



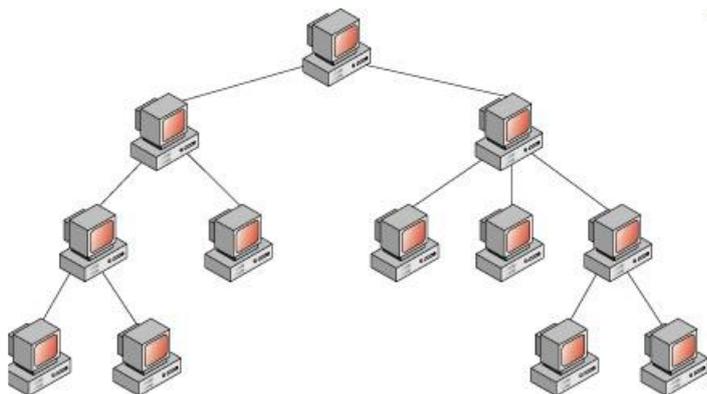
### Bus

Las estaciones están conectadas por un único segmento de cable. A diferencia del anillo, el bus es pasivo, no se produce regeneración de las señales en cada nodo. Los nodos en una red de "bus" transmiten la información y esperan que ésta no vaya a chocar con otra información transmitida por otro de los nodos. Si esto ocurre, cada nodo espera una pequeña cantidad de tiempo al azar, después intenta retransmitir la información.



## Jerárquica

Los nodos están colocados en forma de árbol. Es parecida a una serie de redes en estrella interconectadas, con la diferencia que no tiene un nodo central sino un nodo de enlace troncal, generalmente ocupado por un hub

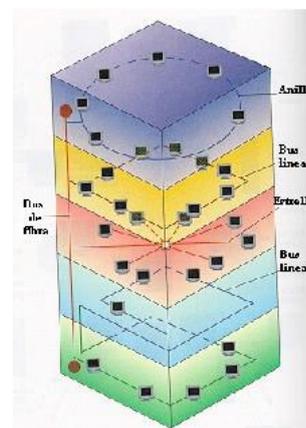


o switch, desde el que se ramifican los demás nodos. Es una variación de la red en bus, la falla de un nodo no implica interrupción en las comunicaciones porque se comparte el mismo canal de comunicaciones.

## Híbridas

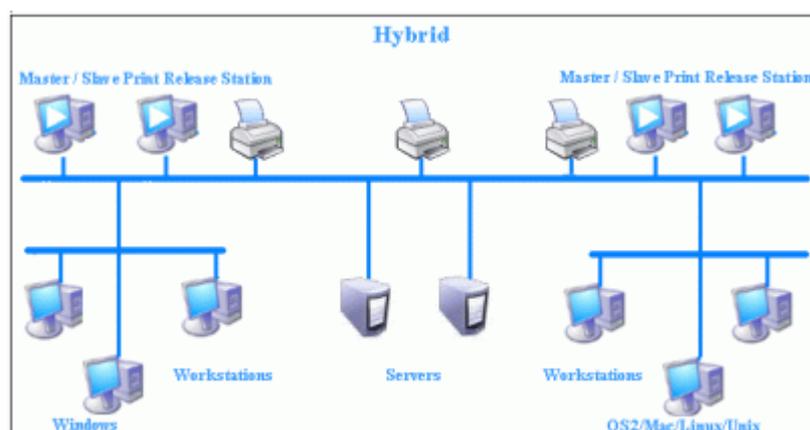
El bus, la estrella y el anillo se combinan algunas veces para formar redes híbridas.

\*Anillo en estrella: se utiliza con el fin de facilitar la administración de la red. Físicamente, la red es una estrella centralizada en un concentrador, mientras que a nivel lógico, la red es un anillo.



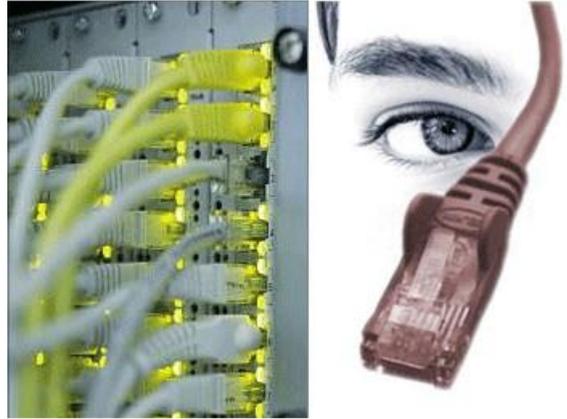
\* Bus en estrella: el fin es igual a la topología anterior. En este caso la red es un "bus" que se cablea físicamente como una estrella por medio de concentradores.

\* Estrella jerárquica: esta estructura de cableado se utiliza en la mayor parte de las redes locales actuales, por medio de concentradores dispuestos en cascada para formar una red jerárquica.



## Según su relación funcional

**Cliente-Servidor:** en este caso el servidor es una máquina específica que usa un sistema operativo desarrollado especialmente para este tipo de red. Las estaciones de trabajo comparten recursos disponibles a partir de este servidor. La ejecución de las tareas está dividida entre



el cliente (o estación) y el servidor. Este tipo de red proporciona un mejor rendimiento y niveles de seguridad más adecuados para el trabajo profesional en red.

**Par a par:** punto a punto (P2P) es un tipo de red donde todos los equipos conectados pueden desempeñar el papel de servidor y de estación de trabajo al mismo tiempo. En este caso, si alguien quisiera compartir un recurso podría ofrecerlo a los demás. Este es un tipo de red para trabajos simples, donde el volumen de información intercambiado es pequeño y la seguridad no es un factor crítico.



## Componentes básicos

### Computadoras y Periféricos

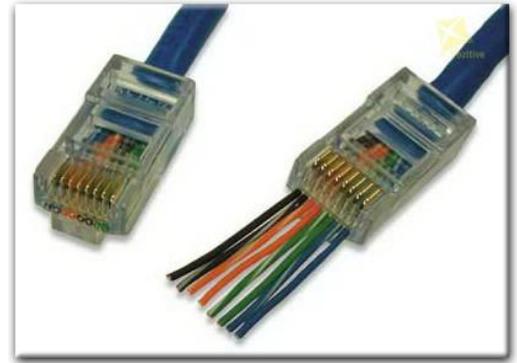
Placas de comunicación

**Placa de red:** permite la conexión con otras computadoras utilizando un cable. Alcanza gran velocidad de transmisión.

**Modem:** cuando la PC se conecta por medio de la línea telefónica.

### Cables de conexión

Coaxial: similar al utilizado para la TV por cable. Transmite información a 10 Mbps sobre distancias de casi 600 metros. Ej.: RG58 o banda base (utilizado en redes LAN de pequeña cobertura) y RG59 (utilizado para señales de televisión).



Par trenzado: sus alambres conductores están enrollados, logra mayor inmunidad al ruido electromagnético. Velocidad de hasta 1 Mbps a aprox. de 100 metros. Son similares a los que conectan los aparatos telefónicos. Ej.: STP y UTP (se utiliza en redes de computadoras en topología de estrella).

**Fibra óptica:** en lugar de usar señales eléctricas para transmitir la información usa señales de luz, solucionando el problema de ruido. Ofrece un ancho de banda mucho mayor, por eso transmite a velocidades de cientos de Mbps.



## Transmisiones Inalámbricas

**Definición:** subred de comunicación con cobertura geográfica limitada, cuyo medio físico de comunicación es el aire.

No pretende reemplazar una red cableada, sólo la complementa en situaciones donde es difícil realizar una conexión o para alcanzar grandes distancias.

Presenta la desventaja de cobertura y velocidad limitada y es una tecnología relativamente nueva. Este tipo de comunicación es hecha por compañías especializadas que además suministran los equipos como antenas, codificadores, etc.

Ejemplos: Radio, Infrarrojos, Microondas, BlueTooth, Satelital



**Aplicación:** para expandir una red, movilidad de equipos, crear una nueva red, instalación de red en áreas poco accesibles para cablear, colocación de LAN temporal, enlace entre edificios, etc.

Alcance	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Largo alcance:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• CDPD (cellular digital data packet)               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Módems inalámbricos</li> </ul> </li> <li>• SMS (short message service)               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mensajería y correo electrónico (teléfonos celulares)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Corto alcance:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• IEEE 802.11               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Redes Inalámbricas</li> <li>○ DSSS</li> </ul> </li> <li>• Bluetooth               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Redes usuario – usuario</li> <li>○ FHSS</li> <li>○ Cel – PC; PC – PC; PC – Palmpilot.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

Área de Cobertura			
Tipo	Barreras (techo, pared, piso)	Confiable (metros)	Probable (metros)
Área Abierta	vista directa	120	200
Área Semiabierta	madera, material sintético	30	50
Área Cerrada	ladrillo	15	25
Área Obstruída	metal, concreto	-	10



## Equipos de Conexión

Dependiendo de la cantidad de equipos existentes, de la distancia física entre ellos y del tipo de red elegida, puede ser indispensable la adquisición de equipos electrónicos que sirven para para una comunicación eficiente y confiable.

**Hubs o Concentradores:** son equipos que permiten estructurar el cableado de las redes. El hub da conectividad pero lo que entra por una boca se repite en todas y son las terminales las que tienen que rechazar



lo que no es para ellas. Ejemplo se usa para unir los brazos de una red en estrella, siendo su núcleo.

**Switch:** es parecido al hub pero lo que entra por una boca solo sale por la que tiene conectada la terminal destino haciendo que la red tenga menos tráfico, se dice que es un hub inteligente porque sabe a quien enviar cada paquete.

**Puentes (Bridges):** puede unir segmentos o grupos de trabajo LAN, pero puede dividir una red para aislar el tráfico o los problemas.

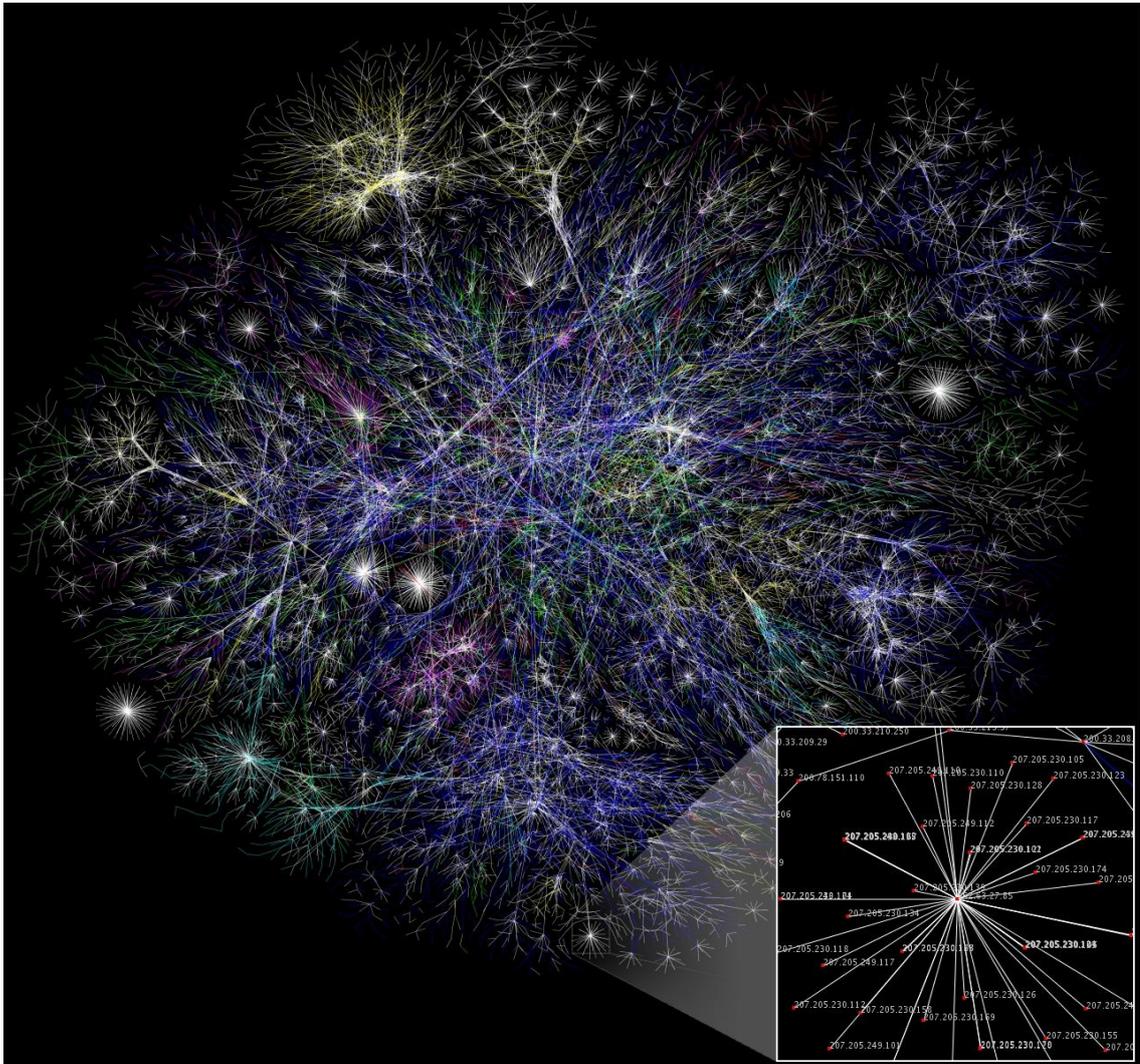
**Enrutadores (Routers):** conecta redes o segmentos red con distintos protocolos y arquitecturas. El bridge podría resultar inadecuado para asegurar una comunicación rápida entre todos los segmentos. Una red de esta complejidad necesita un dispositivo que no sólo conozca las direcciones de cada segmento, sino también, que sea capaz de determinar el camino más rápido para el envío de datos y filtrado del tráfico de difusión en el segmento local.

**Repetidores (Repeaters):** amplían la longitud de la red uniendo dos segmentos y amplificando la señal, pero junto con ella amplifican también el ruido. La red sigue siendo una sola, con lo cual, siguen siendo válidas las limitaciones en cuanto al número de estaciones que pueden compartir el medio.

**Pasarelas (Gateways):** son equipos para interconectar redes con protocolos y arquitecturas completamente diferentes a todos los niveles de comunicación, al igual que un router, pero se lo emplea como puerta de salida de una red a otra más grande (digamos... Internet)



**Internet**



## 1.- ¿Qué es una página web?

Computadora que publica documentos (denominados 'páginas Web') en World Wide Web (WWW). Estos documentos están compuestos por texto, elementos multimedia (gráficos, sonido, vídeo digital...) y vínculos (punteros con la dirección de otras páginas Web, empleados para establecer una conexión automática). Un lugar en Web mantiene en ejecución un programa llamado 'servidor de páginas Web' que procesa las peticiones de información, típicamente solicitudes de páginas. Cada documento en uno de estos lugares tiene asignada una dirección única denominada URL.



## 2.- ¿Qué significa w.w.w.?

Significa World Wide Web (también conocida como Web o WWW) es una colección de ficheros, que incluyen información en forma de textos, gráficos, sonidos y vídeos, además de vínculos con otros ficheros. Los ficheros son identificados por un localizador universal de recursos (URL, siglas en inglés) que especifica el protocolo de transferencia, la dirección de Internet de la máquina y el nombre del fichero. Por ejemplo, un URL podría ser `http://www.encarta.es/msn.com`. Los programas informáticos denominados exploradores —como Navigator, de Netscape, o Internet Explorer, de Microsoft— utilizan el protocolo http para recuperar esos ficheros. Continuamente se desarrollan nuevos tipos de ficheros para la WWW, que contienen por ejemplo animación o realidad virtual (VRML). Hasta hace poco había que programar especialmente los lectores para manejar cada nuevo tipo de archivo. Los nuevos lenguajes de programación (como Java, de Sun Microsystems) permiten que los exploradores puedan cargar programas de ayuda capaces de manipular esos nuevos tipos de información.

### 3.- ¿Qué es Internet?

Interconexión de redes informáticas que permite a los ordenadores o computadoras conectadas comunicarse directamente. El término suele referirse a una interconexión en particular, de carácter planetario y abierto al público, que conecta



redes informáticas de organismos oficiales, educativos y empresariales. También existen sistemas de redes más pequeños llamados intranet, generalmente para el uso de una única organización.

La tecnología de Internet es una precursora de la llamada “superautopista de la información”, un objetivo teórico de las comunicaciones informáticas que permitiría proporcionar a colegios, bibliotecas, empresas y hogares acceso universal

a una información de calidad que eduque, informe y entretenga. A finales de 1998 estaban conectados a Internet unos 148 millones de ordenadores, y la cifra sigue en aumento.

#### **4.-Historia de Internet.**

El Protocolo de Internet (IP) y el Protocolo de Control de Transmisión (TCP) fueron desarrollados inicialmente en 1973 por el informático estadounidense Vinton Cerf como parte de un proyecto dirigido por el ingeniero estadounidense Robert Kahn y patrocinado por la Agencia de Programas



Avanzados de Investigación (ARPA, siglas en inglés) del Departamento Estadounidense de Defensa. Internet comenzó siendo una red informática de ARPA (llamada Arpanet) que conectaba redes de ordenadores de varias universidades y laboratorios de investigación en Estados Unidos. La World Wide Web fue desarrollada en 1989 por el informático británico Timothy Berners-Lee para la Organización Europea para la Investigación Nuclear, más conocida como CERN.

#### **5.-Evolución de Internet (desde la década de los 60 hasta 2017).**

Internet es un conjunto de redes locales conectadas entre sí a través de una computadora especial por cada red, conocida como gateway. Las interconexiones entre gateways se efectúan a través de diversas vías de comunicación, entre las que figuran líneas telefónicas, fibras ópticas y enlaces por radio. Pueden añadirse redes adicionales conectando nuevas puertas. La información que debe enviarse a una máquina remota se etiqueta con la dirección computerizada de dicha máquina.

Los distintos tipos de servicio proporcionados por Internet utilizan diferentes formatos de dirección (Dirección de Internet). Uno de los formatos se conoce como decimal con puntos, por ejemplo 123.45.67.89. Otro formato describe el nombre del ordenador de destino y otras informaciones para el encaminamiento, por ejemplo “mayor.dia.fi.upm.es”. Las redes situadas fuera de Estados Unidos utilizan sufijos que indican el país, por ejemplo (.es) para España o (.ar) para Argentina. Dentro de Estados Unidos, el sufijo anterior especifica el tipo de organización a que pertenece la red informática en cuestión, que por ejemplo puede ser una institución educativa (.edu), un centro militar (.mil), una oficina del Gobierno (.gov) o una organización sin ánimo de lucro (.org).

## Evolución de la Seguridad en la empresa

The infographic illustrates the evolution of security in a company from 1970 to 2020, using a timeline with human evolution figures. The timeline is divided into five main periods, each with a corresponding icon and a list of key security challenges and measures.

- 1970: Desastres naturales -> Seguridad física**
  - Empleados poco conocedores de los riesgos asociados a la información que manejan.
  - No existen copias de seguridad generalizadas.
  - Medidas de seguridad física inadecuadas.
- 1980: Primeros virus -> Antivirus**
  - Los sistemas informáticos disponen de pocas medidas de seguridad.
  - Comienzan a comercializarse los antivirus.
  - Guardias de seguridad para la protección de ciertas instalaciones.
- 1990: Primeros ataques a través de internet -> Protección de la red**
  - Uso de internet sin concienciación adecuada de los empleados.
  - Comienza la dependencia hacia los proveedores sin establecer medidas de seguridad adecuadas.
  - Las seguridad física de las instalaciones siguen siendo insuficientes.
  - La información se almacena en dispositivos extraíbles con pocas medidas de seguridad.
- 2000: Ataques a la red corporativa -> Seguridad de la información**
  - Los ataques empiezan a dirigirse a las herramientas encargadas de proteger la información y la red corporativa.
  - Comienzan a extenderse de forma masiva el uso de las redes sociales.
  - Riesgos de seguridad derivados de empleados insatisfechos.
  - Comienzan a producirse fraudes online.
- 2010: Dispositivos móviles -> Gestión de la seguridad**
  - Los dispositivos móviles disponen de pocas medidas de seguridad que impidan la fuga de información corporativa.
  - Planes sólidos de concienciación de los empleados sobre seguridad de la información.
  - Legislación de protección de infraestructuras críticas.
  - Mayor control relacionados con la privacidad de la información para evitar su fuga.
  - Uso de herramienta de cifrado de información a nivel corporativo y personal.
- 2020: Internet de las cosas -> Especialización de la seguridad**
  - El teletrabajo y el uso compartido de la información en la nube se convierten en una tendencia global. Los electrodomésticos disponen ya de acceso a internet y los riesgos amplían su alcance, el riesgo está en casa.

**GOBIERNO DE ESPAÑA** | **MINISTERIO DE INDUSTRIA, ENERGÍA Y TURISMO**

**incibe**  
 INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD  
 www.incibe.es

Una vez direccionada, la información sale de su red de origen a través de la puerta. De allí es encaminada de puerta en puerta hasta que llega a la red local que contiene la máquina de destino. Internet no tiene un control central, es decir, ningún ordenador individual que dirija el flujo de información. Esto diferencia a Internet y a los sistemas de redes semejantes de otros tipos de servicios informáticos de red como CompuServe, America Online o Microsoft Network.

Aunque la interacción informática todavía está en su infancia, ha cambiado espectacularmente el mundo en que vivimos, eliminando las barreras del tiempo y la distancia y permitiendo a la gente compartir información y trabajar en colaboración. El avance hacia la “superautopista de la información” continuará a un ritmo cada vez más rápido. El contenido disponible crecerá rápidamente, lo que hará más fácil encontrar cualquier información en Internet. Las nuevas aplicaciones permiten realizar transacciones económicas de forma segura y proporcionan nuevas oportunidades para el comercio. Las nuevas tecnologías aumentarán la velocidad de transferencia de información, lo que hará posible la transferencia directa de “ocio a la carta”. Es posible que las actuales transmisiones de televisión generales se vean sustituidas por transmisiones específicas en las que cada hogar reciba una señal especialmente diseñada para los gustos de sus miembros, para que puedan ver lo que quieran en el momento que quieran.

El crecimiento explosivo de Internet ha hecho que se planteen importantes cuestiones relativas a la censura. El aumento de las páginas Web que contenían textos y gráficos en los que se denigraba a una minoría, se fomentaba el racismo o se exponía material pornográfico llevó a pedir que los suministradores de Internet cumplieran voluntariamente unos determinados criterios.

La censura en Internet plantea muchas cuestiones. La mayoría de los servicios de la red no pueden vigilar y controlar constantemente lo que los usuarios exponen en Internet a través de sus servidores. A la hora de tratar con información procedente de otros países surgen problemas legales; incluso aunque fuera posible un control supranacional, habría que determinar unos criterios mundiales de comportamiento y ética.

## 6.-Servicios de Internet.

Los sistemas de redes como Internet permiten intercambiar información entre computadoras, y ya se han creado numerosos servicios que aprovechan esta función. Entre ellos figuran los siguientes: conectarse a un ordenador desde otro lugar (telnet); transferir ficheros entre una computadora local y una computadora remota (protocolo de transferencia de ficheros, o FTP) y leer e



interpretar ficheros de ordenadores remotos (gopher). El servicio de Internet más reciente e importante es el protocolo de transferencia de hipertexto (http), un descendiente del servicio de gopher. El http puede leer e interpretar ficheros de una máquina remota: no sólo texto sino imágenes, sonidos o secuencias de vídeo. El http es el protocolo de transferencia de información que forma la base de la colección de información distribuida denominada World Wide Web.

## 7.- ¿Qué es HTML?

Acrónimo de Hypertext Markup Language, lenguaje de marcas de hipertexto. En informática, formato estándar de documentos de texto que se utiliza desde 1989 en World Wide Web (WWW). Los documentos HTML contienen dos tipos de información: la que se muestra en pantalla y códigos (tags o etiquetas),



transparentes al usuario, que indican cómo mostrar esa información. El lenguaje HTML es un subconjunto de SGML (acrónimo de Standard Generalized Markup Language, lenguaje estándar de marcado de documentos), que es un estándar de descripción de página independiente del dispositivo.

En un documento HTML, hay etiquetas que indican los atributos del texto (negrita, centrado,...). Otras indican al sistema cómo responder a eventos que genera el usuario, como señalar con el mouse a un icono que representa una película y en

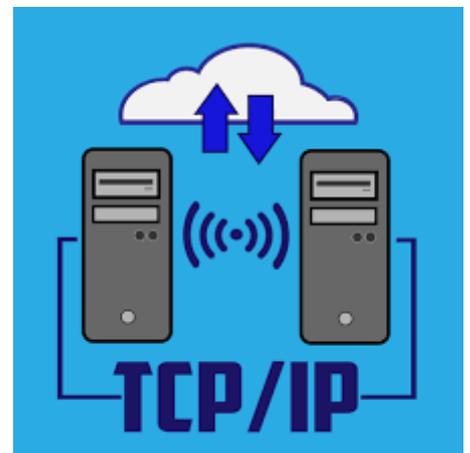
respuesta ejecutar el programa que reproduce vídeo en formato digital. La etiqueta más importante es el vínculo (link), que puede contener el URL de otro documento. Este documento puede residir en el mismo lugar en Web que el documento actual o en cualquier otro ordenador de WWW. El usuario 'navega' de documento en documento seleccionando estos vínculos con el mouse. El lenguaje HTML también incluye marcas para rellenar formularios (forms), que permiten al usuario enviar la información necesaria para realizar consultas en bases de datos, comprar o solicitar un servicio.

El software que permite al usuario consultar documentos en World Wide Web se denomina explorador o navegador. Es el encargado de interpretar las etiquetas y de mostrar el documento en pantalla. La ventaja de este formato es que constituye un estándar aceptado y de fácil implementación. Asimismo, el lenguaje HTML evoluciona porque se van creando nuevas etiquetas acompañadas de exploradores capaces de interpretarlas. Todo esto ha contribuido al crecimiento exponencial que ha experimentado WWW.

### 8.- ¿Qué es TCP/IP?

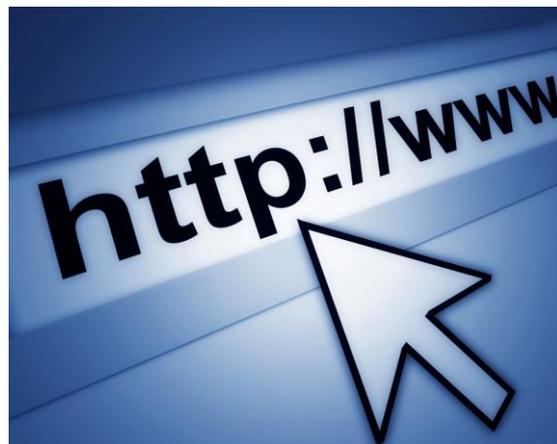
Acrónimo de Transmission Control Protocol/Internet Protocol, protocolos usados para el control de la transmisión en Internet. Permite que diferentes tipos de computadoras se comuniquen a través de redes heterogéneas.

Se desarrolló originalmente para la comunicación de computadoras con sistema operativo UNIX a través de Arpanet, pero ahora está disponible para establecer una conexión a través de Internet usando cualquier sistema operativo. TCP define distintos parámetros de transmisión de datos. IP define el modo en que los datos se dividen en bloques, denominados paquetes, y establece el camino que recorre cada paquete hasta su destino.



### 9.- ¿Qué es URL?

Acrónimo de Universal Resource Locator, método de identificación de documentos o lugares en Internet, que se utiliza principalmente en World Wide Web (WWW). Un URL es una cadena de caracteres que identifica el tipo de documento, la computadora, el directorio y los subdirectorios en el que se encuentra el documento y su nombre.



Por ejemplo, el URL de la página WEB inicial del instituto Cervantes es `http://www.cervantes.es/internet/indice.html`. El URL distingue entre mayúsculas y minúsculas. La parte del URL antes de los dos puntos indica el protocolo necesario para acceder al documento. La etiqueta `http` indica que el documento se encuentra en WWW. Si aparece `ftp`, indica que se puede acceder al documento utilizando FTP. Otros indicadores son `gopher`, un sistema de envío de documentos seleccionables por menú; `news`, que indica que el documento se encuentra en un grupo de interés de USENET; y `telnet` que indica que el documento se puede conseguir conectándose a un sistema remoto mediante el protocolo Telnet.

La siguiente parte del URL, `www`, indica un nombre para la computadora donde se encuentra el documento (una máquina puede tener más de un nombre o alias). El nombre `cervantes` indica el nombre del dominio o red local donde se encuentra la máquina (puede haber más subdominios separados por puntos). La extensión `.es` indica que está en España.

Después de los nombres de la computadora y el dominio vienen los directorios y subdirectorios donde se puede encontrar el documento (en este caso, `/internet`) y, finalmente, el nombre del documento (`indice.html`).

## 10.-Defina: correo electrónico, telnet, hipertexto, hipermedia.

Correo Electrónico: En este tipo de servicio, los terminales transmiten documentos, como cartas, informes y télex a otras computadoras o terminales. Para acceder a este servicio la mayor parte de los terminales utilizan la red pública. Source Mail y e-mail permiten a los terminales enviar documentos a un ordenador o computadora central, y desde allí podrán recuperarlos otros terminales.



Telnet: Protocolo de comunicaciones que permite al usuario de una computadora con conexión a Internet establecer una sesión como terminal remoto de otro sistema de la Red. Si el usuario no dispone de una cuenta en el ordenador o computadora remota, puede conectarse como usuario anonymous y acceder a los ficheros de libre distribución. Muchas máquinas ofrecen servicios de búsqueda en bases de datos usando este protocolo. En la actualidad se puede acceder a través de World Wide Web (WWW) a numerosos recursos que antes sólo estaban disponibles usando Telnet.

Hipertexto: En informática, método de presentación de información en el que el texto, las imágenes, los sonidos y las acciones están unidos mediante una red compleja y no secuencial de asociaciones que permite al usuario examinar los distintos temas, independientemente del orden de presentación de los mismos. Normalmente es el autor el que establece los enlaces de un documento hipertexto en función de la intención del mismo. Por ejemplo, viajando a través de los enlaces de Encarta, la palabra hierro dentro de un artículo puede llevar al usuario a un sistema periódico de elementos o a un artículo referido a la edad del hierro. El término hipertexto fue creado por Ted Nelson en 1965, con el fin de describir los documentos que se presentan en un ordenador o computadora, o sea, expresando la estructura no lineal de las ideas, al contrario de la estructura lineal de los libros, las películas y el habla. El término hipermedia es prácticamente un sinónimo, pero recalca los componentes no textuales del hipertexto, como animaciones, sonido y vídeo.

**Hipermedia:** En informática, integración de gráficos, sonido y vídeo en cualquier combinación para formar un sistema de almacenamiento y recuperación de información relacionada y de control de referencias cruzadas. La hipermedia, y especialmente en el formato interactivo, en el que el usuario controla las opciones, se estructura alrededor de la idea de ofrecer un entorno de trabajo y de aprendizaje similar al pensamiento humano. Un entorno de este tipo debe permitir al usuario establecer asociaciones entre los distintos temas, en lugar de desplazarse secuencialmente de uno en uno, como ocurre en las listas alfabéticas. Por ello, los temas hipermedia están vinculados entre sí para permitir al usuario saltar de un concepto a otro relacionado para buscar más información. Por ejemplo, una presentación hipermedia acerca de navegación puede incluir enlaces a temas como la astronomía, la migración de las aves, la geografía, los satélites y el radar. Si la información se encuentra primordialmente en forma de texto, el producto es de hipertexto. Si por el contrario se incluyen vídeos, música, animación u otros elementos, como en el caso de Encarta, se habla de un producto hipermedia.

### **Таянч сўзлар**

Unidad de procesamiento central; hardware; software del sistema; software de aplicaciones; archivos; entrada de un computador; señales de control; dispositivos de entrada; carpeta; webcam; escáner; micrófono; periféricos de entrada.

### **Назорат учун саволлари**

1. ¿Qué es un computador?
2. ¿Qué es internet?
3. ¿Qué es un servidor?
4. ¿Qué es un nodo?
5. ¿Qué es un blog?
6. ¿Qué son correos electrónicos?
7. ¿Qué son redes sociales?
8. ¿Qué son los virus y que son antivirus?
9. ¿Qué es un sistema operativo?
10. ¿Qué son presentaciones multimedia?
11. ¿Qué son animaciones, efectos y transiciones?
12. ¿Qué es un navegador?

## V. КЕЙСЛАР БАНКИ

### SITUACIÓN #1

27. DEL MISMO PALO	VOCABULARIO
Tipo de juego	Computación
Objetivo Lingüístico	Información personal
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.
Tiempo	15'-40'
Destrezas en juego	Comprensión escrita
Materiales	Sitio web
Preparación: Traer varios periódicos del día. Cortar 25-30 tarjetas en forma de cartas.	

#### Procedimiento:

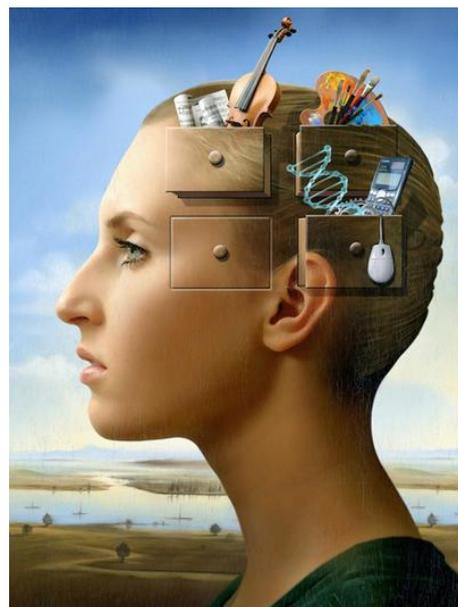
1. De la tapa o las primeras hojas de diferentes Sitios web, los estudiantes deben extraer nombres, escribirlos en una tarjeta y colocarles debajo una de estas cuatro categorías: Político, farándula, deportista, persona común.

2. Hacen esto hasta obtener 25 ó 30 cartas.

3. Mezclar y repartir todas las cartas, luego se baja una carta y en orden cada uno debe bajar una carta de la misma categoría o que coincida en alguna de las iniciales del nombre.

4. Si no tiene ninguna, pasa.

5. Gana el que primero se descarta.



## SITUACIÓN #2

22. TRES ADJETIVOS		VOCABULARIO
Tipo de juego	Crear	
Objetivo Lingüístico	Cualquier red léxica	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5'- 10'	
Destrezas en juego	Expresión oral	
Materiales	—	
Preparación: —		

Procedimiento:

1. Los estudiantes deben decir tres adjetivos en voz alta.

2. La primera persona en lograr encontrar un objeto que posea los tres adjetivos, gana un punto. Por ejemplo: "Alto, pesado, transparente. Un florero de vidrio".

3. Se repite varias veces y quien gane más puntos, gana el juego.

Variantes:

1. Se pueden luego buscar los tres opuestos de los adjetivos usados y buscar un nuevo objeto, en nuestro ejemplo serían "Bajo, liviano y opaco. Un cenicero de madera".

2. Se puede hacer en equipos y los equipos eligen los tres adjetivos para los otros y compiten a ver quién logra encontrar un objeto antes.



## SITUACIÓN #3

11. COARTADA		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Convencer	
Objetivo Lingüístico	Pasados	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso o cierre.	
Tiempo	30'-40'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral y escrita	
Materiales	—	
Preparación: —		

Procedimiento:

1. Separar a dos alumnos del resto del grupo. Ellos serán los asesinos.

2. Establecer una escena del crimen, por ejemplo: " El sábado, entre las 12 y las 5 de la tarde, asesinaron al director de la escuela, lo encontraron degollado en su oficina.

3. Sabemos que los asesinos son ellos porque tienen motivos suficientes, le debían un año de clases!, pero no podemos probarlo.

4. Los dos alumnos se van a otra aula y preparan una coartada para todo el día sábado, estuvieron juntos e hicieron muchas cosas sin otros testigos.

5. Por otro lado, los estudiantes que quedan deben elaborar un cuestionario que usarán en el interrogatorio que harán a los sospechosos por separado. Deben planear qué van a preguntar según lo que respondan a las preguntas básicas.

6. Los "detectives" se separan en dos grupos y entrevistan a los sospechosos por separado.

7. Luego del interrogatorio individual, los detectives se juntan para comparar sus notas y encontrar diferencias en las respuestas dadas, si hay, al menos una, entonces los encontraron culpables y la justicia triunfará, si no, los asesinos saldrán libres ganando el juego.



## VI. ГЛОССАРИЙ

Термин	Испан тилидаги шарҳи	Ўзбек тилидаги шарҳи	Рус тилидаги шарҳи
<b>Address (Dirección)</b>	Existen diferentes tipos de dirección dentro de Internet: "Dirección de correo electrónico" (email address), "IP" (dirección Internet), etc.	Internetda turli turdagi manzillar mavjud: "Elektron pochta manzili" (email), "IP" (Internet-manzil) va boshqalar.	В Интернете существуют различные типы адресов: «Адрес электронной почты» (email), «IP» (интернет-адрес) и т. д.
<b>Arrastrar</b>	Posicionar, ubicar.	Joylashuv	Позиционирование
<b>Chip</b>	Es un circuito integrado que posee componentes electrónicos para realizar una función determinada.	Muayyan funktsiyani bajarish uchun elektron komponentlarga ega integral.	Это интегральная схема, в которой электронные компоненты выполняют определенную функцию.
<b>Clic</b>	Es la acción que se realiza presionando o pulsando el botón izquierdo o derecho del mouse.	Sichqoncha chap yoki o'ng tugmasini bosib yoki bosib amalga oshiriladigan ish.	Это действие выполняется нажатием левой или правой кнопки мыши.
<b>Contraseña (Password)</b>	Palabra clave secreta que sirve para acceder a algo definido.	Belgilangan narsaga kirish uchun xizmat qiluvchi maxfiy kalit so'z.	Секретное ключевое слово, которое служит для доступа к определенному контенту.
<b>Browser (Navegador)</b>	Aplicación para visualizar documentos WWW y navegar por Internet.	WWW hujjatlarini ko'rish va Internetda foydalanish uchun dastur.	Приложение для просмотра документов WWW и Интернета.
<b>Disco duro</b>	Unidad de almacenamiento interno de una computadora.	Kompyuterning ichki xotirasi.	Внутренняя память компьютера.
<b>DVD</b>	Disco que posee gran capacidad de almacenamiento y sirve para almacenar	Katta hajmli xotirasi bo'lgan va filmlarni saqlashga xizmat qiladigan disk.	Диск с большой емкостью - служит для хранения фильмов.

	películas.		
<b>Download</b>	Descargar información del Internet.	Internetdan ma'lumotlarni yuklamok.	Загрузите информацию из Интернета.
<b>E-mail</b>	Correo electrónico.	Elektron pochta	Электронная почта
<b>Enter</b>	Botón del teclado que sirve para aceptar una acción.	Harakatni qabul qilish uchun klaviatura tugmasi ishlatiladi.	Кнопка клавиатуры, используемая для принятия действия.
<b>Ficheros</b>	Archivos.	Fayllar	Файлы
<b>File Transfer</b>	Copia de un archivo desde una computadora a otra a través de una red de computadoras.	Faylni kompyuterdan boshqa kompyuterga ko'chirish.	Копирует файл с одного компьютера на другой через компьютерную сеть.
<b>Guardar (Save)</b>	Es la acción de mantener guardado un archivo dentro de una unidad de almacenamiento (disco duro, disquete, cd, dvd, etc.).	Xotirada saqlangan faylni saqlab qo'yish (qattiq disk, floppi, CD, DVD, va hokazo).	Это действие сохранения файла, сохраненного внутри блока хранения (жесткий диск, гибкий диск, компакт-диск, dvd и т. Д.).
<b>Hardware</b>	Es la parte física de una computadora, por ejemplo el monitor, el cpu (unidad central de procesos), el mouse, la impresora, las unidades de almacenamiento secundario (disquete, cd, dvd), etc.	Kompyuterning jismoniy qismi, masalan, monitor, CPU (markaziy protsessor), sichqonchani, printer, ikkilamchi saqlash qurilmalari (floppi, CD, DVD) va boshqalar.	Это физическая часть компьютера, например, монитор, процессор (центральный процессор), мышь, принтер, вторичные блоки хранения (дискета, компакт-диск, dvd) и т. Д.
<b>Home page</b>	Página inicial o portada.	Bosh sahifa.	Главная страница или обложка.
<b>Icono</b>	Imagen representativa de un programa o botón de acción.	Dastur yoki harakat tugmasi vakili surati.	Репрезентативный образ программы или кнопки действий.
<b>Internet</b>	Es el conjunto de redes de	Bu o'zaro bog'liq kompyuter	Это набор взаимосвязанных компьютерных сетей.

	computadoras interconectadas entre sí.	tarmoqlarining to'plamidir.	
<b>Link</b>	Enlace o conexión.	Ulanish	Ссылка или соединение.
<b>Multimedia</b>	Material digitalizado que combina texto, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido.	Matn, grafikalar, harakatsiz va harakatli tasvirlarni birlashtirgan raqamli material, shuningdek ovoz.	Оцифрованный материал, который сочетает в себе текст, графику, неподвижные и движущиеся изображения, а также звук.
<b>Navegador</b>	Son programas diseñados para facilitar la visualización de páginas Web en Internet. (Ver Browser).	Ular Internetdagi veb-sahifalarni ko'rishni osonlashtirish uchun mo'ljallangan dasturlar. (Qarang: Brauzer).	Это программы, предназначенные для облегчения визуализации веб-страниц в Интернете. (См. Раздел «Браузер»).
<b>Network (Red)</b>	Una red de computadoras es un sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos situados en diferentes lugares.	Kompyuter tarmog'i - bu turli joylarda joylashgan kompyuter tizimlarini birlashtiradigan ma'lumotlar uzatish tizimi.	Компьютерная сеть представляет собой систему передачи данных, которая соединяет компьютерные системы, расположенные в разных местах.
<b>Página Web</b>	Es un documento de la World Wide Web (Internet).	Bu World Wide Web (Internet) hujjati.	Это документ Всемирной паутины (Интернет).

## VII. АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ

### Махсус адабиётлар

1. CARABALLO, José (2004). Software educativo para la capacitación del docente de la II etapa de educación básica en el manejo de las nuevas tecnologías. Trabajo Especial de Grado para optar al título de Ingeniero en Informática, Facultad de Ingeniería, Escuela de Informática, Universidad Dr. Rafael Beloso Chacín, Maracaibo. Venezuela.

2. CENTRO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN (CNTI) (2004). Desarrollo de contenidos de TI en Educación. Extraído el 03 de Abril de 2005 de: [http://www.cnti.ve/cnti\\_docmgr/detalle\\_proyectos.html?categoria=163](http://www.cnti.ve/cnti_docmgr/detalle_proyectos.html?categoria=163). Última actualización: 04 de Abril de 2005.

3. COLOM, Antonio; SUREDA, Jaume y SALINAS, Jesús (1988). Tecnología y medios educativos. Serie. Educación y Futuro. Monografías para la reforma. No. 3. Madrid. España: Cincel.

4. DELGADO, Mercedes (2005). Propuesta a docentes de educación mediadiversificada y profesional para la utilización óptima de las TIC. Trabajo de ascenso para optar a la categoría de asociada. Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela. GALVIS, Álvaro (2001). El impacto de las NTIC sobre el proceso educativo II. Revista

5. CANDIDUS, No. 16. Año 3, 24-25. GÁMEZ, Rosalba (2000). Información o formación en el ciberespacio. Revista digital de educación y nuevas tecnologías: Contexto educativo. No. 23. Año IV. Extraído el 01 de febrero de 2005 de: <http://contexto-educativo.com.ar/2002/3/nota-08.htm> Uso de las tic en educación, una propuesta para su optimización 75

6. MUÑOZ, José y REQUENA, Karen (2004). La educación por Internet en países subdesarrollados. Caso: Venezuela. Revista digital de educación y nuevas tecnologías. Contexto Educativo. No. 34. Año VI. Extraído el 01 de marzo de 2005 de: <http://contexto-educativo.com.ar/2005/1/no-ta-09.htm>

7. NAVA, Beanet (2005). Software Educativo para la Capacitación

Docente en el Manejo del Computador. Trabajo de Grado para obtener el título de Magíster Scientiarum en Informática Educativa, Decanato de Investigación y Postgrado, Maestría en Informática Educativa, Universidad Dr. Rafael Beloso Chacín, Maracaibo, Venezuela.

8. QUERO, Sandra (2003). Enseñanza y aprendizaje de Introducción a la Computación en los estudiantes de Educación de LUZ. Propuesta constructivista. Trabajo de ascenso, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela

9. RINCÓN, Nervis (2004). Las Nuevas Tecnologías y la enseñanza aprendizaje de la Geografía. Trabajo especial de grado para optar al título de Magíster Scientiarum en Geografía, mención docencia, División de Estudios para Graduados de la Facultad de Humanidades y Educación, Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela.

10. RIVEROS, Víctor (2002). Reflexiones acerca del uso de las TIC en la enseñanza – aprendizaje de la matemática. Trabajo de ascenso, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela.

11. RIVEROS, Víctor y MENDOZA, María (2008). “Consideraciones teóricas del uso de Internet en educación”. Revista OMNIA, Año 14, No. 1, Venezuela. Universidad del Zulia, pp. 27-46

12. RODRÍGUEZ, Lucía y RODRÍGUEZ, Fernando (2003). ¿Valores vía Internet? Revista digital de educación y nuevas tecnologías. Contexto Educativo. Número 29. Año V. Extraído el 01 de febrero de 2005 de: <http://contexto-educativo.com.ar/2003/5/nota-09.htm>

### **Интернет ресурслари**

1. Ўзбекистон Республикаси Олий ва ўрта махсус таълим вазирлиги: [www.edu.uz](http://www.edu.uz).

2. Компютерлаштириш ва ахборот-коммуникация технологияларини ривожлантириш бўйича Мувофиқлаштирувчи кенгаш: [www.ictcouncil.gov.uz](http://www.ictcouncil.gov.uz).

3. Тошкент ахборот технологиялари университети: [www.tuit.uz](http://www.tuit.uz),  
[www.etuit.uz](http://www.etuit.uz)
4. [http://oscurvetecnologia.blogspot.com/2012/06/cuadernos-sociedad-de-la-informacion-5\\_06.html](http://oscurvetecnologia.blogspot.com/2012/06/cuadernos-sociedad-de-la-informacion-5_06.html)
5. <http://www.mecd.gob.es/biblioteca-central/recursos-electronicos/enlaces-interes/portales-educacion.html>
6. <http://www.internetworldstats.com/stats7.htm>
7. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
8. <http://www.fundeu.es/recomendacion/internet-diez-terminos-relacionados-1315/>
9. <http://www.microsiervos.com/archivo/internet/el-verdadero-origen-de-internet.html>
10. [https://web.archive.org/web/20110719235238/http://www.merit.edu/networkresearch/projecthistory/nsfnet/nsfnet\\_article.php](https://web.archive.org/web/20110719235238/http://www.merit.edu/networkresearch/projecthistory/nsfnet/nsfnet_article.php)