

ЎзДЖТУ ҳузуридаги
РИАИМ

Ўқув-услубий
мажмуа

Испан тили йўналиши
тингловчилари учун

Ўқув-услубий
мажмуа

Филология ва тилларни ўқитиш:
Испан тили
3.5. Технологияга асосланган тил ўқитиш



Мазкур ўқув-услугий мажмуа Олий ва ўрта махсус таълим вазирлигининг 2020 йил 7 декабрдаги 648-сонли буйуғи билан тасиқланган ўқув-режа ва дастур асосида тайёрланди.

Тузувчилар: Н.Мирзаева, Б.Ҳамрақулова

Тақризчилар: Т.Олтиев, Д.Баҳранова

Ўқув-услугий мажмуа ЎзДЖТУ хузуридаги РИАИМ Илмий-методик Кенгашининг 2020 йил 25 декабрдаги 10 - сонли қарори билан тасдиққа тавсия қилинган.

МУНДАРИЖА

I.	ИШЧИ ДАСТУРИ.....	3
II.	МОДУЛНИ ЎҚИТИШДА ФОЙДАЛАНИЛАДИГАН ИНТЕРФАОЛ ТАЪЛИМ МЕТОДЛАРИ.....	13
III.	НАЗАРИЙ МАШҒУЛОТ УЧУН МАТЕРИАЛЛАР.....	24
IV.	АМАЛИЙ МАШҒУЛОТ УЧУН МАТЕРИАЛЛАР.....	32
V.	КЕЙСЛАР БАНКИ.....	79
VI.	ГЛОССАРИЙ.....	82
VII.	АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ.....	85

I. ИШЧИ ДАСТУР

Кириш

Дастур Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 7 февралдаги “Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегияси тўғрисида” ги ПФ-4947-сон, 2019 йил 27 августдаги “Олий таълим муассасалари раҳбар ва педагог кадрларининг узлуксиз малакасини ошириш тизимини жорий этиш тўғрисида” ги ПФ-5789-сон, 2019 йил 8 октябрдаги “Ўзбекистон Республикаси олий таълим тизимини 2030 йилгача ривожлантириш концепциясини тасдиқлаш тўғрисида” ги ПФ-5847-сон ва 2020 йил 29 октябрдаги “Илм-фанни 2030 йилгача ривожлантириш концепциясини тасдиқлаш тўғрисида” ги ПФ-6097-сонли Фармонлари ҳамда Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2012 йил 10 декабрдаги “Чет тилларни ўрганиш тизимини янада такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида” ги ПҚ-1875-сон ҳамда Ўзбекистон Республикаси Вазирлар Маҳкамасининг 2019 йил 23 сентябрдаги “Олий таълим муассасалари раҳбар ва педагог кадрларининг малакасини ошириш тизимини янада такомиллаштириш бўйича қўшимча чора-тадбирлар тўғрисида” ги 797-сонли қарорларида белгиланган устувор вазифалар мазмунидан келиб чиққан ҳолда тузилган бўлиб, у олий таълим муассасалари педагог кадрларининг касб маҳорати ҳамда инновацион компетентлигини ривожлантириш, соҳага оид илғор хорижий тажрибалар, янги билим ва малакаларни ўзлаштириш, шунингдек амалиётга жорий этиш кўникмаларини такомиллаштиришни мақсад қилади.

Ҳозирги даврда “Технологияга асосланган тил ўқитиш” модули дунёнинг барча ривожланган мамлакатларида барча таълим йўналишларининг асосий фундаментал фанидан бирига айланиб улгурган. Шу сабабли, бу фан бизнинг мамлакатимиз таълим соҳасига киритилишига катта эътибор қаратилмоқда.

Ушбу ўқув дастур “Технологияга асосланган тил ўқитиш” ахборот-коммуникация технологиялари ва улардан чет тилини ўрганишда фойдаланиш асосларини ўзида мужассамлаштирган бўлиб, унда турли компьютер

қурилмалари билан ишлаш, соҳага оид ахборотни қайта ишлаш усул ва воситалари, зарурий дастурий таъминотлар, турли кўринишдаги ҳужжатлар, графика, аудио ва видео материалларни тайёрлаш ва ишлов бериш, Интернет тармоғи ва ундан фойдаланиш кўникмалари, мультимедиа тизимлари учун дастурий воситалар, чет тилларини ўргатишда мультимедиани қўллаш, чет тилини ўрганишда турли компьютерли усул ва воситалардан фойдаланиш каби билим ва кўникма ҳосил қилишга йўналтирилган материаллар акс этирилган. Унда модулни ўзлаштиришни назорат қилиш ҳамда баҳолашнинг кўрсаткич ва мезонларини белгилашда ҳам ривожланган мамлакатлар методикаси жумладан, Буюк Британиянинг NILE университети методикасидан фойдаланилди.

Бундан ташқари маҳсулотларни олиб боришда ҳозирги пайтда катта аҳамият касб этиб бораётган илғор педагогик технологиялардан фойдаланиш, жумладан кичик гуруҳларда ишлаш, кейс стади, ақлий хужум каби усулларни кенг жорий этишга аҳамият қаратилган.

Модулнинг мақсади ва вазифалари

Ахборот ва коммуникация технологиялари (АКТ) замонга ҳамнафас тарзда ривожланиб бормоқда. Бугунги кунда АКТ кундалик турмуш тарзининг ҳар бир жабҳасида бўлганидек, таълим тизимида ҳам намоён. АКТнинг тил ўрганишга тадбиқ этилган унинг таълим тизимида намоён бўлишининг яққол мисолларидан биридир. АКТ ва тил ўрганиш соҳалари ўзаро бир-бирларининг ривожига замин яратишини назарда тутадиган бўлсак, АКТнинг тил ўрганиш тизимидаги интеграцияси табиий ҳол ҳисобланади.

Фаннинг мақсади – тингловчиларга замонавий ахборот- технологиялари асослари билан таништириш, эришилган ютуқлар ва ахборот технологияларининг имкониятлари моҳиятини тушунтириш ва уларни амалда татбиқ этиш кўникмасини ҳосил қилишнинг назарий ва амалий томонларини ўрганишга йўналтирилган.

Фаннинг вазифаси - тингловчиларни назарий билимлар, тил ўрганиш самарадорлигини оширишда замонавий ахборот технологияларидан фойдаланиш асослари, тил ўрганиш учун Смарт-ўқитиш муҳити, электрон

хужжатлар яратиш ва ишлов бериш воситалари, фаолият доирасида тақдимот яратиш воситалари билан ишлаш, график ахборотларга ишлов беришнинг замонавий воситаларидан фойдаланиш, ўқув анимацион лавҳаларни тайёрлашнинг замонавий воситалари, ўқув аудио ва видео материалларини яратиш ва ишлов бериш воситалари, таҳлимда WEB-технологиялар усул ва воситаларидан фойдаланиш, Online ўқув курсларни ишлаб чиқишнинг замонавий воситаларидан фойдаланиш, ўқитишни бошқариш тизимлари билан ишлаш, тил компетенциясини ривожлантиришда АКТни ўрни ва моҳияти, ўзлаштиришни назорат қилишда АКТни қўллаш усул ва воситалари, CEFR талаблари бўйича матн қийинлик даражасини аниқлаш, э-портфолио яратиш, Тинглаб тушинишга қаратилган ресурслар (аудио ва видео матерриаллар) билан ишлаш, турли дастурлар асосида талаффуз устида ишлаш, Очиқ таълим манбалари, масофавий, виртуал, юзма-юз ва масофавий таълим интеграцияси, тилга оид маълумотларини Интернет тармоғидан излаш техникалари, Онлайн ва офлайн тил ўрганиш манбалари, Онлайн чет тилидаги муҳокамаларни ташкил этиш, мобил ва планшет дастурлар орқали тил ўрганиш бўйича назарий-амалий билимларни узвийлик ва узлуксизликда ўргатишдан иборат.

“Технологияга асосланган тил ўқитиш” модулини ўзлаштириш жараёнида амалга ошириладиган масалалар доирасида **ТИНГЛОВЧИ:**

- тил ўқитувчилари учун матн ва тақдимот дастурларини;
- Мавжуд тижорат ва бепул дастурлар асосида мултимедиа материалларини яратиш ва улардан фойдаланиш хусусиятларини;
- тил ўрганиш самарадорлигини оширишда замонавий ахборот технологияларидан фойдаланиш усул ва воситаларини билиш;
- Рақамли технологияларнинг имкониятлари ва муаммоларини;
- Блендед (аралаш) таълимда аудитория ва ундан ташқарида технологиянинг ўрни;
- тил ўрганиш учун Смарт-ўқитиш турлари ва воситалари;
- тил ўрганиш ва ўқитишда мултимедиадан самарали фойдаланишни;

- график ахборотларга ишлов беришнинг замонавий воситалари ҳақида **билимларга** эга бўлиши;

Тингловчи:

- ўқув анимацион лавҳаларни тайёрлашнинг замонавий воситаларидан фойдаланиш;
- ўқув аудио ва видео материалларини яратиш ва ишлов бериш воситалари билан ишлашни билиши ва улардан фойдалана олиши;
- таълимда WEB-технологиялар усул ва воситаларидан фойдаланишни билиш;
- online ўқув курсларни ишлаб чиқишнинг замонавий воситаларидан фойдаланиш;
- ўқитишни бошқариш тизимлари билан ишлаш кўникмасига эга бўлиш;
- тил компетенциясини ривожлантиришда АКТни қўллаш;
- ўзлаштиришни назорат қилишда АКТни қўллашни билиши ва улардан фойдалана олиши;
- CEFR талаблари бўйича матн қийинлик даражасини аниқлаш;
- е-портфолио яратиш;
- Тинглаб тушинишга қаратилган ресурслар (аудио ва видео матерриаллар) билан ишлаш кўникмаларига эга бўлиш;
- Турли дастурлар асосида талаффуз устида ишлаш;
- Очиқ таълим манбалари, масофавий, виртуал, юзма-юз ва масофавий таълим интеграциясини тахминлаш **кўникмасига** эга бўлиш;

Модулни ташкил этиш ва ўтказиш бўйича тавсиялар

“Технологияга асосланган тил ўқитиш” модули назарий ва амалий машғулотлар шаклида олиб борилади.

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

- дарсларда 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 кўллаш назарда тутилади.

- Модулни ўзлаштиришда дарслик ва о`қув қўлланмалар, маъруза ва амалий машғулотлар ишланмалари, тарқатма материаллар ва электрон материаллардан фойдаланилади. Машғулотларида Ақлий ҳужум, Тарози, Бумеранг каби педагогик технологияларидан, кичик гуруҳлар мусобақалари, гуруҳли фикрлаш педагогик технологияларини қўллаш назарда тутилади.

Модулнинг ўқув режадаги бошқа модуллар билан боғлиқлиги ва узвийлиги

“Технологияга асосланган тил ўқитиш” модули мазмуни ўқув режадаги тил ва таълимга интегратив ёндашув: Пост-метод даври ўқув модули билан узвий боғланган ҳолда педагогларнинг тил кўникмаларини талаб даражасида кўллай олиш малакасини орттиришга хизмат қилади.

Модулнинг илм-фан ва ишлаб чиқаришдаги ўрни

Модулнинг илм-фан ва ишлаб чиқаришдаги ўрни замонавий ахборот-коммуникация технологиялари республикамизнинг барча соҳасига кириб борган ва соҳалар фаолиятида муҳим ўрин тутди. Барча соҳа вакиллари иш фаолиятлари самарадорлигини белгиловчи омиллардан бири бу ахборот технологиялари усул ва воситалари ҳисобланади. Шу боисдан ҳам “Технологияга асосланган тил ўқитиш” модули тил ўрганиш соҳасида фаолият олиб борувчилар учун ахборот технологияларининг турли воситаларидан кенг фойдаланишда муҳим рол ўйнайди.

Модул бўйича соатлар тақсимоти

№	Модул мавзулари	Tinglovchining o'quv юкламаси, соат				
		Жами	Аудитория ўқув юкламаси			Мустақил таълим
			Жами	жумладан		
				Назарий	Амалий машғулот	
1.	Programas de texto y presentaciones para profesores de las lenguas extranjeras	2	2	2	-	
2.	La creación y el uso de materiales de multimedia basados en software comercial y gratuito	2	2		2	
3.	Creación de los materiales didácticos referidos al texto usando diferentes programas	2	2	-	2	
4.	Habilidades principales referidos al uso de internet, los foros, conferencias, búsqueda de las páginas web, creación y análisis de las páginas web	2	2		2	
5.	Trabajar con podcasts y experiencia de lectura y escritura en los foros	2	2		2	
6.	Herramientas para crear y completar proyectos a pequeña escala, como planes de lecciones, materiales de aprendizaje electrónico y diseño de sitios web.	2	2		2	

7.	Oportunidades y desafíos de las tecnologías digitales.	2	2		2	
	Jami:	14	14	2	12	

Ўқув материаллар мазмуни

1- Tema: Programas de texto y presentaciones para profesores de las lenguas extranjeras.

Las TIC tienen un papel fundamental en cuanto a la innovación pedagógica se refiere y esto se debe a diversos motivos. Las TIC pueden contribuir a poner en práctica las premisas de los enfoques comunicativos y, más concretamente, de la enseñanza mediante tareas; puesto que, promueven el trabajo colaborativo entre los alumnos y proporcionan un contexto real y auténtico para las actividades propuestas. Pensemos en actividades en las que los alumnos usan herramientas en línea como el chat, el correo electrónico, el foro o el blog para llevarlas a cabo.

De esta manera los alumnos adquieren y/o aprenden la lengua de forma comunicativa, significativa (existe una necesidad de comunicación real) y constructiva (resuelven tareas para lo cual adoptan un papel activo). Además, las TIC favorecen la autonomía del estudiante y el conocimiento de sí mismo. Éste es un importante argumento a favor ya que la tendencia actual en la educación tiene como uno de sus principales objetivos enseñar al alumno a ser cada vez más autónomo.

2 - La creación y el uso de materiales de multimedia basados en software comercial y gratuito.

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.

3- Tema: Creación de los materiales didácticos referidos al texto usando diferentes programas.

en la actualidad existen herramientas muy útiles que nos pueden servir para implementar el aprendizaje a distancia con nuestros alumnos, por lo que podemos convertir esta contingencia en una oportunidad para explorar otras alternativas de enseñanza. en este sentido, es recomendable familiarizarse con estos recursos e identificar aquellos que mejor responden a las necesidades y características de nuestro contexto.

4 - Tema: Habilidades principales referidos al uso de internet, los foros, conferencias, búsqueda de las páginas web, creación y análisis de las páginas web.

Escribir un blog es similar a escribir un diario personal y el blogger tiene la libertad de transmitir lo que desee y crea adecuado. Otra característica propia del blog es un carácter dialógico puesto que otros usuarios interactúan en correspondencia a un tema, con lo que se comparten conocimientos (Salinas, 2011). Precisamente este carácter dialógico o la conectividad es lo que diferencia un blog de un diario personal.

Los blogs originalmente no fueron creados con los objetivos didácticos, sino más bien los educadores empezaron a emplearlos en los contextos de enseñanza (Salinas, 2011). Dado que la presente investigación se centra en el uso del blog educativo en la enseñanza de eLE, en el siguiente capítulo se presentará este tipo de blog, es decir, se explicará el término blog educativo, su funcionamiento y el potencial que tiene para la enseñanza.

5 – Tema: Trabajar con podcasts y experiencia de lectura y escritura en los foros.

Trabajar con las nuevas tecnologías en la clase de español como lengua extranjera es una necesidad que exige a los profesores ponerse al día tanto en los aspectos técnicos, como en la adaptación de los enfoques pedagógicos al mundo de Internet.

Entre las herramientas informáticas a las que se le puede sacar más rendimiento están los cuadernos de bitácora o blogs. esta edición on-line en forma de diario permite fomentar el aprendizaje colaborativo y el intercambio de experiencias entre

los alumnos. La posibilidad de acceder a un espacio en la web de manera sencilla e intuitiva permite tanto a los profesores como a los estudiantes ampliar el aula de español hacia la red de Internet.

6 – Tema: Herramientas para crear y completar proyectos a pequeña escala, como planes de lecciones, materiales de aprendizaje electrónico y diseño de sitios web.

Recursos y Materiales educativos en el Proceso de enseñanza Aprendizaje. Los recursos didácticos son una herramienta eficaz para impartir las clases de manera amena y divertida. Son Materiales diversos que ayuda a facilitar la enseñanza con el propósito de dar información al alumno.

Mientras el material didáctico está diseñado y producido para enseñar, un recurso de enseñanza es cualquier material o medio que podemos utilizar para enseñar, pero que no ha sido específicamente diseñado para ello.

7 - Tema: Oportunidades y desafíos de las tecnologías digitales. enseñanza mixta en la enseñanza de idiomas. el papel de la tecnología en la audiencia y aprendizaje mixto.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y su gran impacto en todos los ámbitos de nuestra vida hace que cada vez sea más difícil prescindir de ellas para comunicarnos, relacionarnos y acceder al conocimiento. Crear materiales usando herramientas de las TIC en la educación las convierte en herramientas capaces de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la relación entre el profesor y sus alumnos. Por ello es importante que su incorporación no sea espontánea o azarosa, sino que se sustente en un modelo pedagógico.

Амалий машғулотларни ташкил этиш бўйича кўрсатма ва тавсиялар

Амалий машғулотларини ўтказишда қуйидаги дидактик тамойилларга амал қилинади:

- ✓ амалий машғулотларининг мақсадини аниқ белгилаб олиш;
- ✓ ўқитувчининг инновацион педагогик фаолияти бўйича билимларни чуқурлаштириш имкониятларига талабаларда қизиқиш уйғотиш;

- ✓ талабада натижани мустақил равишда қўлга киритиш имкониятини таъминлаш; талабани назарий-методик жиҳатдан тайёрлаш;
- ✓ амалий машғулотлари нафақат аниқ мавзу бўйисҳа билимларни яқунлаш, балки талабаларни тарбиялаш манбаи ҳамдир.

Дастурнинг ахборот-методик таъминоти

Модулларни ўқитиш жараёнида ишлаб чиқилган ўқув-методик материаллар, тегишли соҳа бўйича илмий журналлар, Интернет ресурслари, мультимедиа маҳсулотлари ва бошқа электрон ва қоғоз вариантдаги манбалардан фойдаланилади.

II. МОДУЛНИ ЎҚИТИШДА ФОЙДАЛАНАДИГАН ИНТЕРФАОЛ ТАЪЛИМ МЕТОДЛАРИ

Métodos de la enseñanza



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 oentes.

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 efectivizarían 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 oente 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 oentes 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 oente, 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 oente, globalización de los conocimientos, relación del profesor con el oente, aceptación de lo que enseñado y trabajo del oente.

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 oentes 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 oentes

- 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 oentes 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 oente. La clase se desenvuelve por parte del oente, 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 oente.

1. **Método Individual:** es el destinado a la educación de un solo oente. es recomendable en oentes 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 oentes para que enseñen a sus condiscípulos.

3. **Método Colectivo:** el método es colectivo cuando tenemos un profesor para muchos oentes. este método no sólo es más económico, sino también más democrático.

8. Los métodos en cuanto al trabajo del oente

1. **Método de Trabajo Individual:** Se le denomina de este modo, cuando procurando conciliar principalmente las diferencias individuales el trabajo escolar es adecuado al oente 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 oentes 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 oente 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 oente a comprender antes de fijar, implicando justificaciones o fundamentaciones lógicas y teóricas que pueden ser presentadas por el profesor o investigadas por el oente.

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.



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 oente a realizar algo. es un método esencialmente activo, cuyo propósito es hacer que el oente realice,

actúe. es en suma, el método de determinar una tarea y pedirle al oente que la lleve a cabo. Intenta imitar la vida, ya que todas las acciones del hombre no son otra cosa que realizaciones de proectos. Podemos encontrar cuatro tipos principales de proectos:

2. **Proecto de Tipo Constructivo:** Se propone realizar algo concreto.
3. **Proecto de Tipo estético:** Se propone disfrutar del goce de algo como la música, la pintura, etc.
4. **Proecto de Tipo Problemático:** Se propone resolver un problema en el plano intelectual.
5. **Proecto de Aprendizaje:** Se propone adquirir conocimientos o habilidades

Las etapas del proecto son:

1. Descubrimiento de una situación o relación del proecto
2. Definición y Formulación del Proecto
3. Planeamiento y Compilación de Datos
4. ejecución
5. evaluación del Proecto

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 oente 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. **Técnica Winnetka:** Debida a Carleton W. eashburne, fue aplicada por primera vez en las escuelas de Winnetka, Chicago. Procura

conjuguar 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 oente estudiar solo y controlarse a sí mismo. Al finalizar la unidad el oente 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 herbartianos, 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 oente 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 respecto hacia las demás personas.

El estudio en Grupo: es una modalidad que debe ser incentivada a fin de que los oentes se vuelquen a colaborar y no a competir. M.y H. Knowles dicen que las característica 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 oentes 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-Мапуза

Programas de texto y presentaciones para profesores de las lenguas extranjeras

Actualmente, la definición de procesador de texto es muy sencilla: es un programa que permite crear, editar y modificar todos los aspectos de un documento de texto sin tener que reescribirlo. esto incluye el cambio de tipografías, tamaños, colores...

Tipos De Procesadores De Texto



Microsoft Word

Considerado como el procesador de textos más completo de todos, el cual está patentado bajo la ponderada marca de Microsoft, esta trata de un programa en el que es posible la creación de textos con variadas características.

Tomando en cuenta que el mismo brinda un sinfín de opciones para los usuarios, siendo las más famosas la inclusión de plantillas para la creación de distintos documentos, como informes, síntesis curriculares, folletos y panfletos, además de ser posible la creación de cartas, invitaciones y trípticos.

Este programa, además permite la creación de diferentes tipos de letras, presentaciones en los documentos, al poder rotarse la dirección de la hoja, crearse columnas, además incluirse viñetas, caracteres diferentes e imágenes, como también tablas y gráficos.



Word perfect

Creado bajo la marca Word Perfect, pero actualmente patentado bajo la marca de Corel, es catalogado el primer procesador de texto de la historia de la informática, el cual resulta compatible con cualquier versión o programa.

Era común encontrarlos en las computadoras IBM, y actualmente puede coexistir en ciertas versiones de Windows, o bien disponerse como software libre, lo que permite al usuario su descarga y licencia sin contar con una licencia.

Presenta una facilidad para el manejo de los archivos que tienen un tamaño grande, corriendo con gran facilidad, motivo por el cual, es solicitado por aquellos que utilizan archivos de gran tamaño, por igual, presenta una simplicidad para el manejo de las tablas.



Block de notas

Bajo la firma de Microsoft se creó esta sencilla herramienta, que facilita la creación de documentos de forma rápida, el cual, facilita el almacenamiento de información de modo libre (ya que no cuenta con herramientas que permita la creación de algún tipo de formato).

Sin embargo, guarda una importancia vital, en el área de la informática, donde desempeña una serie de características notorias, al servir como exportador de archivos y almacenamiento de datos (suele emplearse como base de datos para la creación de páginas webs).



Google Docs

Aplicación disponible para Android e iPhone, la cual se presenta con gran similitud a Microsoft Word, permite la creación de documentos, inserción de imágenes, creación de tablas como también, el guardado rápido de notas.

Tipos de los programas de presentaciones

Un programa de presentación es un tipo de software o aplicación informática utilizada principalmente para mostrar o exponer información mediante un conjunto de diapositivas.

Típicamente, un programa de presentación incluye tres funciones principales:

1. Un editor que permite insertar textos y darle formateo.
2. Un método para insertar y manipular imágenes y gráficos.
3. Un sistema para mostrar el contenido en forma continua.

Para editar o ejecutar una presentación es necesario utilizar algún tipo de aplicación informática instalado en la computadora o dispositivo móvil, o a través del navegador web.



Power Point o PowerPoint es el nombre de uno de los programas más populares creados por Microsoft. Se trata de un software que permite realizar presentaciones a través de diapositivas.

El **programa** contempla la posibilidad de utilizar texto, imágenes, música y animaciones. De este modo, la creatividad del usuario resulta decisiva para que las presentaciones sean atractivas y consigan mantener la atención del receptor.

Power Point forma parte del paquete de oficina **Microsoft Office** junto a **Word**, **excel** y otros programas. Por sus características, es la mejor opción ofrecida por **Microsoft** para dictar una clase, lanzar un producto o comunicar una idea ante una audiencia.

Software en-línea



Presentaciones de Google es una aplicación que te permite crear presentaciones online y darles formato, así como trabajar con otros usuarios.



Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que **ofrece herramientas online para crear tus propios diseños**, tanto si son para ocio como si son profesionales. Su método es el de ofrecer un servicio freemium, que puedes utilizar de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas.

Sirve tanto para diseñadores aficionados como para los más experimentados, incluyendo su propio banco de imágenes y una serie de herramientas variadas. Si eres un diseñador experimentado podrás obtener muy buenos resultados de forma rápida y sencilla, y si eres un aficionado no necesitarás conocimientos para obtener resultados decentes.

Canva ofrece una colección de 8000 plantillas gratuitas para 100 tipos de diseño con múltiples finalidades. **También te permite hacer tus propios diseños desde cero**, añadiéndoles imágenes, otros elementos y textos. Para ello utiliza una interfaz en la que sólo tienes que mover con el ratón los elementos del menú a la composición.

Entre los diseños que puedes crear con Canva tienes logos, posters y tarjetas de visita. **También puede crear flers, portadas, programas e invitaciones**, así como folletos, calendarios, horarios, encabezados para correos electrónicos y publicaciones para redes sociales entre otras muchas cosas.

Pero esta web no sólo te permite crear los diseños, en el caso de que estés creando el diseño para algo público **también le va a permitir comprar la impresión para que se le envíe lo que has diseñado**. Por lo tanto, además de diseño también ofrece servicios de papelería.

Canva es lo suficientemente flexible como para hacer cosas simples como imprimir tus fotografías, aunque debes recordar que no es una herramienta de retoque fotográfico, sino de composición de imágenes para la comunicación. esto quiere decir que **si quieres editar una de sus fotos tendrá que hacerlo en otra aplicación** y luego subirla.

¿Qué son las TICs?

Las tecnologías de Información y Comunicación (TICs) son el conjunto de herramientas relacionadas con la *transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de la información*. Un aliado del emprendimiento, tanto en nuevos conceptos como en lo tradicional.

Las nuevas tecnologías en el área de didáctica de lenguas han cambiado de modo significativo diferentes aspectos de nuestra vida y han abierto la puerta a las nuevas posibilidades en el aula de lenguas extranjeras. existen múltiples aplicaciones y plataformas virtuales que permiten a los docentes dinamizar el proceso de la enseñanza y motivar a los alumnos. Las nuevas tecnologías se han convertido en una alternativa innovadora para el trabajo colaborativo y la interacción de los estudiantes fuera del aula. Se ha comprobado que el uso adecuado de las TICs permite “potenciar sus conocimientos y desarrollar su capacidad adquisitiva de la lengua y

de la cultura” (Carrión Peña 35). Asimismo, desde el punto de vista didáctico, las TICS ofrecen varias posibilidades de explotación y de integración de múltiples competencias que condicionan una adquisición exitosa de una lengua extranjera.

No cabe duda de que los discentes, denominados en varias ocasiones como “nativos digitales”, consideran las nuevas tecnologías como una modalidad de formación atractiva y motivadora, que rompe con los esquemas didácticos preestablecidos. Sin embargo, somos conscientes de que el nivel de la competencia digital entre los alumnos difiere en función del grupo. Por consiguiente, hemos optado por el empleo de una herramienta de uso poco complicado y que no genera problemas a la hora de realizar las actividades. el blog nos ha parecido un instrumento que cumple con el requisito de sencillez y que, al mismo tiempo, posibilita la comunicación y el aprendizaje de la forma idónea e innovadora. en el siguiente apartado vamos a abordar las principales ventajas del blog como herramienta educativa.

Ventajas y desventajas de TICS en la clase de eLE



En una sociedad la educación superior es uno de los motores de desarrollo económico y uno de los polos de la educación a lo largo de la vida, en las últimas décadas ha aumentado la población que solicita o requiere ingresar a instituciones de educación superior como uno de los caminos que le permite ascender en el nivel social.

El uso de las TICs en el aula tiene varios beneficios tanto para alumnos como profesores:

Motivación: El alumno se encontrará más motivado si la materia es atractiva, amena, divertida, si le permite investigar de una forma sencilla utilizando las herramientas.

Interés: El interés por algunas materias es algo que a los docentes puede costar. Sin embargo, el profesor que imparte la materia a través de las TICs hace más sencillo que el alumno tome más interés por las diversas áreas del conocimiento.

Interactividad: El alumno puede interactuar, se comunica, intercambia experiencias. Esto enriquece en gran medida su aprendizaje.

Aprendizaje en “Feed Back”: Es llamada como retroalimentación, es decir, es más sencillo corregir los errores que se producen en el aprendizaje, puesto que éste se puede producir “justo a tiempo” aprendo, cometo errores y sigo aprendiendo, sin necesidad de que el profesor esté pendiente de dicho proceso.

Cooperación: Las TICs facilitan la realización de experiencias, trabajos o proyectos en común. Es más fácil trabajar juntos, aprender juntos e incluso enseñar juntos, si hablamos del papel de los docentes.

Comunicación: La comunicación es más abierta y muy necesaria.

Autonomía: Con la llegada de las TICs el alumno dispone de infinito número de canales e información.

imagino que, a estas alturas de curso, todo el mundo lo sabe, pero es mejor pecar por exceso que por defecto cuando se trata de enseñar y de aprender.

Son las siglas de tres palabras: Tecnologías, Información y Comunicación, La web social se ha extendido a la vida privada de las personas que se comunican a través de Internet y, hoy en día, la vida no se puede concebir sin el uso de Internet, sobre todo para las personas que están en activo. Para las personas mayores de 70 años es más difícil, pero algunas se atreven a usar el ordenador y navegar por Internet.

Como docente, pienso que cualquier profesor podría contribuir a la innovación de la enseñanza de la escuela en las aulas y vía online, dependiendo de sus conocimientos informáticos que deberían ir en aumento y dependiendo también del proceso didáctico.

Todo profesor, tiene que evolucionar al mismo tiempo que el progreso tecnológico y social y debería de aprender nuevas técnicas de programación y de enseñanza. Las TICs ayudarían a incorporar nuevos medios en los procesos de enseñanza aprendizaje y debería de haber cambios significativos en el rol del

profesorado y de los alumnos ya que esto es muy importante para la organización de los centros educativos. Por lo tanto, repito, habría que aplicar las nuevas tecnologías tanto a la docencia presencial como a la docencia vía online. Todos sabemos que la comunicación personal y directa es obviamente la mejor pero si nos podemos ayudar con los medios multimediales, sería incluso más positivo.

Teniendo en cuenta todo esto, yo creo que las TICS en la enseñanza del español, hacen que dicho aprendizaje sea mucho más atractivo y mucho más motivador.

Las TICS ayudan al profesor y al alumno, siempre que se sepan usar, por eso los profesores tendríamos que aprender muchísimas cosas relacionadas con el mundo de la informática.

Las TICS ofrecen muchas oportunidades para mejorar el trabajo educativo en el aula y al mismo tiempo ofrecen la ocasión de la educación a distancia.

Las TICS están relacionadas directamente con la palabra "innovación" y, creo que toda innovación significa un cambio de actitud en el profesor, mediante su uso, con vistas a lograr un mayor progreso humano.

¿Qué se puede hacer utilizando las tics en la enseñanza del español?

- Saber qué es la **herramienta Wiki** y saber usarla es un sitio de web que puede ser editado por varios usuarios. estos pueden así crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen de una Wiki una herramienta efectiva para un trabajo colaborativo

Crear un blog

- Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Crear una presentación Power Point

Microsoft PowerPoint es una aplicación desarrollada por Microsoft para Windows y Mac OS, que permite desarrollar presentaciones multimediales. es ampliamente usada en el mundo empresarial y educativo. Microsoft PowerPoint es

parte del paquete Microsoft Office. PowerPoint permite manipular texto, gráficos, videos y otros objetos, para la creación de presentaciones multimediales. Por lo general, las presentaciones son en forma de diapositivas con un orden lógico. Suelen utilizarse para proyectarse en pantallas gigantes o televisores, aunque también pueden ser impresas.

Crear un foro

- Un foro representa a un grupo de personas que mantienen conversaciones más o menos en torno a un tema en común y específico o bien cualquier tema de actualidad. en todo foro aparecen las figuras del administrador
Crear un Foro: Un foro representa a un grupo de personas que mantienen conversaciones más o menos en torno a un tema en común y específico o bien cualquier tema de actualidad. en todo foro aparecen las figuras del administrador (súper usuario), moderadores y usuarios. Normalmente en los foros aparecen una serie de normas para pedir la moderación a la hora de relacionarse con otras personas y evitar situaciones tensas y desagradables. Si nos referimos a Internet por lo general los foros disponen de formas de personalizar la apariencia a la que le resulte más cómoda al usuario e inclusive algunas formas mixtas Son muchos los soportes disponibles para crear un foro en Internet.

Como profesores de lenguas, nuestro papel es contextualizar, o sea, pensar y posibilitar maneras y oportunidades para que nuestros alumnos puedan hacer uso de las tecnologías y puedan realizar prácticas de letramientos dentro de sus contextos. Y cuando tratamos de "letramientos" estamos refiriéndonos a los más variados tipos de letramientos que vengán a ser útiles para ellos, incluso, el letramiento digital.

IV. АМАЛИЙ МАШҒУЛОТЛАР МАЗМУНИ

Lección 1.

La creación y el uso de materiales de multimedia basados en software comercial y gratuito



Multimedia es un término que procede de la lengua inglesa y que refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto.

La **comunicación multimedia** facilita la comprensión y el **aprendizaje**, ya que resulta muy parecida a la comunicación humana directa (**cara a cara**). en una conversación, observamos al interlocutor (lo que sería equivalente a un vídeo) y lo escuchamos (audio) mientras acompaña sus palabras con gestos y movimientos corporales (animaciones).

Un **curso de español a distancia** es un ejemplo de información multimedia. Ya sea online o mediante un CD-ROM o DVD-ROM, el estudiante puede observar vídeos para familiarizarse con el idioma, escuchar audios para aprender la pronunciación,

participar de juegos interactivos con animaciones y leer textos con explicaciones sobre gramática y ortografía.

Sin duda el uso de estos atractivos e interactivos materiales multimedia (especialmente con una buena orientación y combinados con otros recursos: libros, periódicos...) puede favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje grupales e individuales. Algunas de sus principales aportaciones son las siguientes:

- ***Proporcionar información.*** en los CD-ROM o al acceder a bases de datos a través de Internet pueden proporcionar todo tipo de información multimedia e hipertextual
- ***Avivar el interés.*** Los alumnos suelen estar muy motivados al utilizar estos materiales, y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.
- ***Mantener una continua actividad intelectual.*** Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación e iniciativa en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.
- ***Orientar aprendizajes*** a través de entornos de aprendizaje, que pueden incluir buenos gráficos dinámicos, simulaciones, herramientas para el proceso de la información... que guíen a los estudiantes y favorezcan la comprensión.
- ***Promover un aprendizaje a partir de los errores.*** el "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.
- ***Facilitar la evaluación y control.*** Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.

- **Posibilitar un trabajo Individual y también en grupo**, ya que pueden adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo (por ello resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden autocontrolar su trabajo) y también facilitan el compartir información y la comunicación entre los miembros de un grupo.

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.

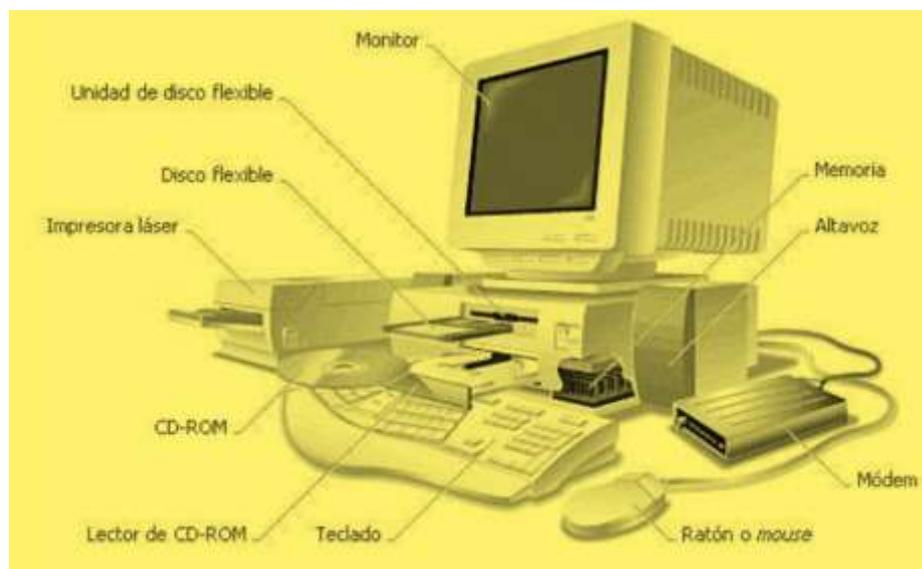
<p>Computadores Personales, con el gabinete tipo minitorre, separado del monitor.</p>	
<p>Computadores Personales Portátiles "Laptop" o "Notebook" que están diseñadas para poder ser transportadas de un lugar a otro.</p>	
<p>"PDA" computadoras pequeñas (de bolsillo), provistas de los aplicativos disponibles 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.



El teclado

El teclado es un dispositivo de entrada que utilizamos para el ingreso de información al computador y se encuentra compuesto de 3 partes: teclas de función, teclas alfanuméricas y teclas numéricas.

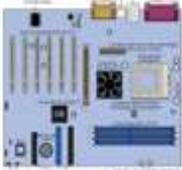


El mouse

es el segundo dispositivo de entrada más utilizado. el “mouse” o ratón es arrastrado en una superficie plana para maniobrar el puntero que aparece en la pantalla del monitor.

el mouse tiene dos botones: izquierdo y derecho. Algunos tienen una rueda en el centro que sirve para desplazar el puntero del mouse rápidamente. La acción de presionar los botones del mouse se le conoce como “clic”.

el botón izquierdo del mouse sirve para validar una acción realizada (“aceptar”) y el botón derecho sirve para desplegar los menús contextuales de los programas.

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:

Microsoft Word: Es el editor de textos más usado en la actualidad.	
---	---

Microsoft Excel: Hoja de cálculo, diseñada para realizar cálculos, cuadros, etc.	
---	--

Microsoft Power Point: Diseñado para realizar presentaciones multimedia.	
---	---

Microsoft Access: Diseñado para crear una base de datos que almacene sistemáticamente abundante y variada información.	
---	---

CorelDraw o Photoshop: Es una herramienta de diseño gráfico para la edición de carátulas, revistas, libros, etc.		
---	--	---

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:

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).

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 *ícono* representativo:



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.

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



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 iconos de los programas instalados en la computadora. Si desea acceder a algún programa, sólo bastará con hacer doble "clic" sobre el icono del programa deseado.

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.

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.

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



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 íconos:



Para suspender el trabajo momentáneamente, deberá hacer clic sobre el ícono de Suspender :	
Para apagar el computador, deberá hacer clic sobre el ícono Apagar :	
Si desea continuar el trabajo, deberá hacer clic sobre el ícono de Reiniciar :	

Lección 2

Creación de los materiales didácticos referidos al texto usando diferentes programas



Crear, enviar o modificar documentos son tareas que pueden practicarse en cualquier parte y, en la actualidad, mucho más gracias a smartphones y tabletas.

✈ Lo mejor de usar **Google Drive como editor de texto** es su integración en diferentes plataformas. Porque no solo podremos tener Google Drive en el ordenador, como ya todos sabréis, sino en cualquier móvil o tablet Android. es decir, que en el momento de tener que editar un texto podemos usar nuestro móvil, sobre todo si son retoques mínimos o en una edición rápida para salir del paso. Y también una de las ventajas que ofrece crear y editar un texto en Google Drive (y no directamente en las aplicaciones para PC de Documentos de Google, por ejemplo) es que lo tendremos siempre guardado y sincronizado en la nube, conservando una copia de seguridad vital sobre todo si se trata de documentos importantes de trabajo o docentes.

✈ Cuando tengamos instalado **Google Drive** en nuestro ordenador solo tendremos que crear un nuevo documento de Google y comenzar a escribir y editar nuestro nuevo texto. es una herramienta muy práctica y sencilla y, como te comentábamos, tendrás tu documento siempre a buen recaudo en cualquier aplicación de Google Drive a la que ingreses con tu cuenta de Google.

 **Tikatok** es una aplicación en línea que permite de forma muy sencilla la creación de libros virtuales que contengan imágenes y textos. el resultado se puede guardar o compartir. Requiere registrarse y el registro es gratuito.

 **Generador de textos con huecos** (palabras o sílabas) para completar (Olesur.com). Basta con elegir el tipo y tamaño de letra, escribir o pegar en el primer casillero el texto que se desea trabajar e introducir en el segundo casillero las palabras o sílabas que se omitirán en el ejercicio. Genera un documento en formato PDF listo para su impresión.

 **Generador de tarjetas de vocabulario en PDF** (Personal education Press). esta aplicación genera de forma muy sencilla tarjetas de vocabulario personalizadas que se pueden imprimir y posteriormente cortar para utilizarlas en juegos y actividades (las instrucciones están en inglés pero los textos de las tarjetas admiten tildes y eñes). <https://www.educationalpress.org/>

 **Generador de ejercicios de caligrafía** (mclibre.org). Permite elegir idioma (español, catalâ, inglés, francés o gallego) escribir el enunciado, pie de página y texto a practicar, elegir el tipo de pauta (Montessori, línea simple o cuadrícula), el número de líneas y el tipo de letra. Genera hojas de caligrafía en formato PDF.

 **Wordle** es una herramienta que convierte un texto libre o el texto que contiene una web determinada en una **nube de palabras**. Una vez escrito el texto o elegida la URL que vamos a utilizar, podemos elegir un diseño que se ajuste a nuestros gustos o necesidades según los colores, la disposición y dirección de las palabras y el tipo de letra. Por último, podemos imprimir el resultado o copiarlo e insertarlo en una web.

<http://www.wordle.net/>

 **Generador de dados con imágenes y palabras** (Tools for educators). esta aplicación crea dados para recortar y montar con vocabulario o con vocabulario e imágenes. Funciona seleccionado las imágenes y escribiendo las palabras que se

desean. Ideal para realizar **juegos de comunicación** como los que se describen en esta página (en inglés). Recurso visto en el blog: rocio mendez PT.

<https://www.toolsforeducators.com/wordsearch/>

 **Generador de cartones de bingo** de números en PDF para imprimir.

<http://www.pinisoft.com/>

 **Generador de fichas de dominó con palabras e imágenes** (Tools for educators). esta aplicación genera fichas temáticas de dominó que incluyen palabras o frases y una imagen en cada ficha. Tras seleccionar uno de los temas del menú general, se pasa a personalizar las fichas seleccionando una imagen y escribiendo el texto que la acompañará (admite textos en varias lenguas). en cada página se generan 10 fichas. La aplicación está en inglés pero es muy sencilla de utilizar y se pueden escribir tildes y eñes. <http://www.toolsforeducators.com/dominoes/>

 **Motivator**. Generador online de pósters de motivación partir de fotos guardadas en el ordenador o alojadas en Internet (Flickr, Facebook, Photobucket, URL). Permite recortar la imagen seleccionada, elegir la orientación (retrato o paisaje), añadirle varios tipos de marcos, seleccionar el color de fondo del póster, escribir el título y editar la frase que acompañará a la imagen. el póster generado se puede guardar en el ordenador, enviar por correo, insertar en una web, foro o blog, etc.

Una **herramienta** es un **instrumento** que permite realizar ciertos trabajos. estos objetos fueron diseñados para **facilitar la TIC** es el acrónimo de Tecnologías de la Información y la Comunicación, así que, por lo tanto, podríamos decir que las herramientas TIC abarcan ese conjunto de tecnologías que han sido desarrolladas para manejar información y comunicarla de un sitio a otro. **realización de una tarea mecánica** que requiere del uso de una cierta **fuerza**.

Las herramientas TIC os ofrecen tanto a ti como a tus alumnos **multitud de posibilidades para facilitar el aprendizaje colaborativo**, un enfoque didáctico con grandes ventajas para los estudiantes. Por ejemplo, un **blog** puede convertirse en un diario de trabajo perfecto para registrar cada avance, el **chat** es un método

de comunicación rápido y eficaz para opinar u organizarse, y un **wiki** permite mostrar los resultados del trabajo de manera organizada y sencilla. Además, hay **entornos especialmente diseñados para trabajar de forma colaborativa** y aplicaciones que permiten hacer **lluvias de ideas online**, crear **murales cooperativos** o establecer **calendarios compartidos**. Hemos recopilado 25 de estas herramientas, con diversas aplicaciones, que te resultarán muy útiles para que **tus alumnos trabajen de forma colaborativa dentro y fuera del aula el próximo curso**.

en la actualidad existen herramientas muy útiles que nos pueden servir para implementar el aprendizaje a distancia con nuestros alumnos, por lo que podemos convertir esta contingencia en una oportunidad para explorar otras alternativas de enseñanza. en este sentido, es recomendable familiarizarse con estos recursos e identificar aquellos que mejor responden a las necesidades y características de nuestro contexto.

Lección 3

Habilidades principales referidos al uso de internet, los foros, conferencias, búsqueda de las páginas web, creación y análisis de las páginas web



el trabajo diario en el aula impulsa a un desarrollo profesional; lo que se pretende mostrar en el taller es cómo nuestra competencia digital se puede y debe desarrollar desde el aula y con ayuda de nuestros alumnos y sus necesidades. en el taller se analiza, a través de una experiencia real con estudiantes, el uso del blog en la clase de eLE y las distintas funciones que puede tener: como porfolio, como lugar para compartir conocimientos, etc. Se muestra, por un lado, cómo el uso del recursos

digitales puede ayudarnos a usar material más motivador con el objetivo de conseguir una enseñanza y aprendizaje más eficaz, además de ofrecer ideas de cómo aprovechar el potencial didáctico de diferentes herramientas y recursos tecnológicos que tenemos a nuestro alcance y que se pueden usar en un blog de clase. Por otro lado, otro objetivo es el de promover e impulsar, a través del ejemplo práctico que se muestra en el taller, el uso de las TIC en el aula por parte del profesor para el desarrollo de su competencia digital y la de sus alumnos, y mostrar cómo me sirvió personalmente la experiencia del uso del blog de clase para lograrlo.

Hoy en día es muy importante saber qué es un blog y para qué sirve, ya que los tiempos han cambiado y la presencia online es esencial en toda estrategia personal y corporativa.

Primero de todo voy a explicar la definición de un blog para que entres en materia.

Un foro es un tipo de reunión donde las personas conversan y opinan sobre un tema que les interesa. en el foro se genera una discusión, dirigida por un moderador que interviene para que sea ordenada. Actualmente, el foro también se desarrolla de manera escrita, pues en internet existen numerosos sitios web que albergan foros virtuales.

Principales características del foro

-  Participa una gran cantidad de personas con perspectivas diversas.
-  Se discute en torno a un tema acordado previamente.
-  Hay un moderador encargado de presentar el tema, regular las intervenciones de los participantes y estimular la discusión con preguntas.
-  Todos los participantes intervienen en la discusión aportando sus puntos de vista y dialogando respetuosamente con las distintas perspectivas.
-  Por la cantidad de participantes, cada intervención ha de ser breve, no debe superar los dos minutos en promedio.

Para realizar el foro tengan presentes las siguientes recomendaciones:

📎 Todos los integrantes del curso deben conocer el tema previamente, para que puedan discutir con fundamentos.

📎 es importante que los diferentes participantes aporten con distintos puntos de vista acerca del tema. Si todos piensan igual, no hay intercambio de ideas.

📎 es conveniente designar un coordinador que regule las intervenciones y que sintetice las ideas claves del tema.

📎 Recuerden poner atención a las distintas dimensiones de la comunicación: en lo verbal, cuiden expresarse con claridad y en un lenguaje adecuado; en lo paraverbal, manejen las pausas y la intensidad de la voz de acuerdo a las ideas que quieren enfatizar; y en lo no verbal, miren a los ojos a los demás participantes del foro, demuestren interés al escuchar y procuren no realizar movimientos mecánicos que distraigan a los interlocutores o a la audiencia.

📎 Como en todo ejercicio de comunicación oral, la tolerancia, el respeto a las personas, opiniones y tiempos, son claves.

Un blog es una página web o sitio web donde publicar contenidos en una página especial (la página del blog) que sirve para escribir periódicamente con el fin de lograr determinados objetivos. estos contenidos publicados regularmente se llaman “artículos” o “posts”.

Más o menos todos sabemos lo que son los blogs, pero hay que dejar claro que es un sitio web donde publicar, y que nuestras publicaciones se ordenen en un orden cronológico sobre los temas que vayamos a tratar.

Un blog sirve para muchas cosas, pero va a depender de los objetivos que nos marquemos.

Los objetivos que puedes marcarte en tu blog pueden ser diferentes, y varían en función de cuál sea tu meta. Por ello, antes de nada deberemos fijarlos para no irnos del rumbo que tenemos marcado.

el blog es una página web gratuita donde se permite editar entradas o artículos “post” tanto con textos, fotos, gráficos, vídeos y se puede insertar todo tipo de aplicaciones y herramientas TIC. Algunas de sus características son: - Los lectores pueden comentar las entradas, hay diferentes posibilidades de interacción. - De fácil uso y gratuito. - Su formato y la flexibilidad permite numerosos usos que van desde diario personal hasta la especialización en temas (blogs deportivos, de cine, etc.). - el blog en sí mismo no contiene todo el potencial de la web 2.0, es una mera plataforma donde podemos editar y compartir. Para explotar todo su potencial necesitamos conocer otras herramientas y aplicaciones digitales (glogster, padlet, crossword, editores de audio, vídeo...)

Entre otros usos destaco dos:

- el blog como espacio de reflexión.
- y como banco de materiales y recursos dirigidos a los alumnos, un complemento al curso presencial.

Los blogs pueden ser de varios tipos pero en mis clases utilizo el blog de clase donde tanto alumnos como profesor son editores, también he elegido el blog como complemento a la clase presencial, que no impide seguir con el currículo, es decir, que si alguien no participa porque no quiere o no puede por motivos técnicos no le afecta en nada al curso ni al currículo. es un complemento al curso y un lugar donde almacenar, compartir, etc.

Tal y como se ha dicho anteriormente, el blog en sí mismo se hace insuficiente si tenemos en cuenta todo su potencial para el aprendizaje-enseñanza de lenguas, es una mera plataforma donde podemos editar y compartir. Para explotar todas sus capacidades necesitamos conocer otras herramientas y aplicaciones digitales (glogster, padlet, crossword, podcast, vídeos, edición de audio y vídeo, etc.). Como profesora y usuaria de blogs de clase tuve que ir un paso más allá de lo que es puramente el blog; es necesario conocer otras aplicaciones y herramientas de la Web 2.0 que se complementan para explotar todos los usos. el blog nos sirve como lugar de publicación, para compartir y como elemento social, aspecto que es muy

importante hoy en día; llama la atención que las paginas más visitadas en mis blogs de clase son las que hacen ellos mismos y en las que hay fotos de la clase.

Para resumir podría decir que el blog de clase es una aplicación que sirve para:

- Crear/expresarse. - Publicar/difundir. - Compartir. - Lugar de encuentro. -

Debemos hacer algo con la lengua, pues hagamos un blog.

A partir de ahora se muestran imágenes de mis blogs de clase donde se puede observar el uso que hacen de él los alumnos, y algunas de las cosas que se pueden hacer con un blog en nuestras clases de idiomas.

¿Por qué el blog en el aula y para la enseñanza de idiomas?

Como ya se dijo anteriormente en la definición de Web 2.0 uno de los aspectos más importantes para el uso de los blogs en la enseñanza de idiomas es porque se desarrollan todos los aspectos principales del enfoque comunicativo (el proceso de enseñanza centrada en el aprendiente, autonomía de aprendizaje y aprendizaje cooperativo). Antes los alumnos eran meros espectadores de su propio proceso de aprendizaje y ahora son actores de la adquisición-aprendizaje del idioma. en la pirámide de abajo se puede observar como en el proceso de creación y uso del blog de clase el profesor se va alejando mientras que el alumno, según van pasando las diferentes fases de creación del blog, se va convirtiendo en el protagonista; ya en la última fase el alumno ya publica espontáneamente, hace sus entradas con noticias, sus poemas o simplemente algo que quieren comentar, incluso publican aspectos lingüísticos como gramática o vocabulario.

Del mismo modo, con el blog conseguimos la flexibilidad y por ello adecuación a las necesidades del alumno, del aprendizaje y del entorno.

en otro momento del curso se estudiaban las palabras compuestas y se aprovechó esto para ampliar en el blog y hacer otro mural interactivo donde ellos crearan sus propias palabras compuestas en español, el resultado el blog es una plataforma perfecta para adecuar la enseñanza a las necesidades de aprendizaje del alumno. Si observo que necesitan reforzar algo, en el blog les pongo actividades o explicaciones sobre aspectos gramaticales etc.; otras veces son ellos los que piden cosas fuera del currículo y el blog me sirve como el medio perfecto para darles lo que necesitan sin

salirme del ritmo de la clase (una vez un alumno me pidió en clase los sonidos de los animales y como por tiempo no podía darlo en clase lo colgué en el blog). Hay que tener en cuenta el carácter de perdurabilidad que tiene el blog, todo el conocimiento se puede consultar las veces que se quiera, desde cualquier lugar y cuando se quiera, lo que sin duda favorece un aprendizaje autónomo y adaptado a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos (como por ejemplo el subir al blog audios que he utilizado en la clase les ayuda a volver a escucharlos y seguir trabajando en casa).

Es motivador para el alumno y el profesor

el blog un lugar de encuentro; una plataforma para mostrarse e interactuar. en una encuesta hecha a los alumnos sobre el uso del blog hay un alto porcentaje de consulta y participación, teniendo en cuenta que es un blog voluntario y fuera del currículo.

Lección 4

Trabajar con podcasts y experiencia de lectura y escritura en los foros

Podcast



el podcasting o podcast consiste en la distribución de archivos multimedia (normalmente audio que suelen ser de larga duración, que pueden incluir texto como subtítulos y notas, pero también vídeo) mediante un sistema de redifusión, que un usuario puede descargar para copiar y escuchar en un dispositivo personal ...

el *popcast*, *procas*, *prokart*, *poscas*...o llamado más correctamente pódcast, se ha convertido para muchos de nosotros en un inseparable y fiel compañero de viaje. Nos acompaña mientras paseamos el perro, conducimos de camino al trabajo,

cuando nos metemos en la cama o cuando encontramos 30 minutos de relax en los que hemos decidido sustituir a nuestro *santo Netflix* de toda la vida.

Sin embargo, a pesar de que esas voces que escuchamos cada vez nos resultan más familiares, no atinamos a saber de dónde proceden ni qué son. en cambio, todo parece indicar que nuestros estudiantes no solo las conocen mejor, sino que, incluso, han decidido utilizarlas para aprender español. es raro encontrar hoy en día a un *nativo digital* que no escuche pódcast de diferente temática o duración; en cualquier momento y en cualquier lugar. ¿Qué tendrá el pódcast que engancha tanto?

Pero, oe, a todo esto, estimado docente de eLE, ¿tú ya sabes qué es un pódcast, verdad?

1. ¿QUÉ ES UN PODCAST?

Aunque la palabra podcast hace ya más de 15 años que circular por la red y se está instalando de forma progresiva y a pasos agigantados en nuestras vidas (artículo), hoy en día definir qué es un pódcast sigue siendo un auténtico dolor de cabeza.

No obstante, no hay que ir muy lejos en el tiempo para encontrar definiciones que, a pesar del paso de los años, siguen siendo totalmente válidas en la actualidad:

“Un podcast es un archivo de audio, parecido a un programa de radio, que está disponible en la red (y que, por lo tanto, se puede escuchar o descargar cuando uno quiera) y que cuenta con un servicio de suscripción que nos avisa cada vez que hay una nueva emisión.

Y es aquí cuando surge la segunda pregunta que se hace un profesor cuando escucha esta definición de pódcast: ¿Pero esto no es la radio de toda la vida?

El podcast no es radio; es mejor que la radio

“La ventaja, como medio de masas, sobre la radio es evidente: la decisión de cuándo y dónde escuchar el programa no depende de los creadores, sino de los podescuchas, algo muy en línea de aquello que caracteriza la Web 2.0”



el pódcast es una herramienta versátil tanto a la hora de combinarse con tus actividades eLE como a la hora de incluir contenido de interés para tus estudiantes. Además, no olvides que es una herramienta que se alinea con las características de un estudiante que demanda cada vez más contenido relevante y que pueda ser consumido mediante la tecnología.

Tipos de podcast educativos

el pódcast, como herramienta aún en proceso de experimentación, supone problemas a la hora de establecer una taxonomía con la que todo el mundo esté conforme. Además, debido a la rapidez con la que evoluciona, posiblemente la clasificación de lo que podemos llamar hoy en día “pódcast educativos” y que te propongo a continuación quede obsoleta dentro de unos años.

Monólogos

No existe interacción simultánea; contenido unidireccional. el profesor o el alumno graba individualmente un contenido dirigido 100% al oente. **ejemplo:** Sí comprendo, Radio españolizarte, Boletín ProfedeELE.

Entrevista o diálogo

Interacción simultánea entre dos participantes. Los profesores o los alumnos cogen el micrófono e intercambian sus ideas o comentarios simultáneamente, como si fuese una entrevista o diálogo. **ejemplo:** [Duelo Tic Tac](#), [Ldelengua](#), [Podcasts ProfedeELE](#)

PODCAST AUTÉNTICO

Aquellos grabados en la lengua meta del estudiante pero que no tienen un fin educativo. Para niveles intermedios/avanzados. **ejemplo:** Radio Ambulante

SEGÚN LA TEMÁTICA (Directorio de PodcastsELE)

Nosotros también nos hemos atrevido a poner un poco de orden dentro del panorama de la podcastfera eLE, y hemos creado las siguientes categorías que encontrarás en nuestro directorio:

- **Comprensiones auditivas con ejercicios y transcripciones:** los típicos de toda la vida que puedes encontrar en un manual, ahora también en formato portátil para que te los lleves a clase o para que tus estudiantes los escuchen cómodamente fuera del aula.
- **Contenido sociocultural:** aquellos que hablan sobre la cultura española e hispanoamericana.
- **Emprendimiento y enseñanza online:** cada vez son más los profesores de eLE que saltan al mundo online y se centran en esta modalidad de enseñanza.
- **Entrevistas:** no solo con profesionales relacionados con la enseñanza del eLE, sino también con opiniones de alumnos que te explican cómo es aprender desde el otro lugar del pupitre.
- **Formación para profesores de eLE:** pódcast dirigidos a profesores de eLE que quieran formarse y reciclarse como docentes a través del audio.
- **Gramática y léxico:** dirigidos a estudiantes con explicaciones sobre nociones y ejemplos gramaticales y de vocabulario sobre eLE.
- **Niveles A1, A2, B1...:** podcast centrados en contenido de los niveles del MCER.
- **Noticias eLE:** boletines informativos sobre la actualidad que depara el presente y el futuro del eLE (webinarios, congresos, publicaciones...).
- **Storytelling:** historias para nuestros estudiantes de eLE.

Cómo crear un podcast de ele en 6 pasos



Aviso para navegantes: la creación de un pódcast no es una tarea tan sencilla como soltar lo primero que se te pase por la cabeza ante un micro. Además, si son

tus estudiantes los narradores, van a tener que seguir una serie de pasos para grabar y lanzar su primer pódcast eLE.

Paso 1: Delimita el tema eLE

Para que un pódcast se termine grabando y publicando, es necesario que gire en torno a un tema que apasione a tus alumnos y/o que conozcan bien. el hecho de transformar en palabras un tema de su interés y conocimiento conlleva a que tanto los procesos de negociación, como los de grabación y publicación se simplifiquen. Además, ¿quién sabe si después de ese primer pódcast no quieren seguir grabando más y continuar con la serie?

Paso 2: Piensa en un formato y un título

Una vez tengan su tema eLE, deben pensar en qué formato seguirán: ¿será un formato monológico unidireccional? ¿Narrarán historias como un buenos *storytellers*? ¿O en cambio realizarán entrevistas y traerán a invitados interesantes que giren alrededor tanto de sus intereses/necesidades de aprendizaje como los de sus compañeros de clase?

Y, por cierto, que también piensen en un buen título para el pódcast (cortito a poder ser).

Paso 3: escribe la escaleta del guión

Con el tema y el formato, es hora de negociar el contenido y pensar cómo lo estructurarán para la grabación. Francisco Herrera (2007) nos propone el siguiente procedimiento:

1. La secuencia propuesta empieza con una **lluvia de ideas** para negociar y fijar los contenidos de la audición, en los que se proponen los elementos que van a formar parte de la tarea.
2. Después pasaremos a una etapa de **búsqueda, selección y organización de la información** a través de la red, que desemboca en un apartado de fijación de la escaleta del guión.
3. Una vez acordada la estructura general del podcast, **en grupos se trabajan los datos y se van puliendo los contenidos**. Más adelante, se ponen en común

los resultados y se hace una corrección grupal de los borradores, hasta llegar a la **redacción final del guión**.

4. El último paso será el de la **adjudicación de los tiempos** de cada intervención y la **grabación** del mismo podcast.

Paso 4: La grabación

No, no necesitas un estudio de radio para la grabación ni un software de 300€. Con un simple teléfono móvil y la aplicación de grabación de voz que incluye de serie es todo lo que necesitas.

Si eres de los que quieres invertir en un buen micrófono, échale una vistazo a estos micros que te recomendamos.

Paso 5: La edición

Te lo repito de nuevo: no necesitas un estudio de radio ni un software de edición de audio de 500€. Tampoco necesitas ni tan siquiera editar el audio, ya que en la mayoría de ocasiones se publican tal y como se graban.

Si, aún y así, te interesa editarlo a nivel básico y realizar tareas como extraer el ruido blanco, introducir música o cortar y eliminar fragmentos, el software de edición gratuito Audacity es todo lo que necesitas.

Paso 6: La publicación y la difusión

Me atrevería a decirte que de todos los pasos anteriores, una vez ya tienes tu archivo MP3 preparado, publicarlo y difundirlo es el paso más fácil de todos.

1. **Sube el audio a un «almacén digital»** especializado y optimizado para podcasts llamado *hosting*, como es Ivoox. Allí podrás colocar la etiqueta al paquete (*metadatos*) con información tan importante como el título del podcast, el nombre del autor, el episodio, etc.
2. Utiliza el **servicio de mensajería llamado RSS** (incluido en el mismo hosting) para llevar el podcast desde el almacén hasta el mercado donde lo «consumirán» tus estudiantes.
3. **Escoge el «mercado» correcto para tu podcast** (también llamado *podcatcher*), aplicación a la que tu estudiante se conectará y desde dónde se descargará y

escuchará tu podcast recién publicado. Algunos ejemplos de estos “mercados” son Ivoox, Apple Podcast y Spotify.

en esta lección vamos a conocer y trabajar con las paginas web referidas al aprendizaje y enseñanza de eLE. La idea de usar la página Web como herramienta didáctica en la enseñanza de vocabulario en español posee un doble propósito; por un lado, pretende activar e incrementar el aprendizaje de vocabulario por parte de los estudiantes por medio del desarrollo de diferentes actividades contenidas en la página Web con el fin de facilitar la adquisición y apropiación de vocabulario. Por otro lado, se busca familiarizar a los estudiantes con el manejo de este tipo de páginas motivándolos y generando en ellos mayor interés por aprender.

Lección 5

Herramientas para crear y completar proyectos a pequeña escala, como planes de lecciones, materiales de aprendizaje electrónico y diseño de sitios web

La evolución constante de las herramientas tecnológicas en los últimos años ha impactado considerablemente la forma en la que concebimos la manera de comunicarnos y la forma de acceder a la información en nuestra vida social y académica. Los medios digitales actuales permiten que los individuos entren en contacto con la información digital y su percepción del mundo cambia de manera considerable en función de lo que viven y reciben en los dispositivos tecnológicos actuales. en los contextos educativos, la capacidad de adaptación representa un reto actual que supone una problemática en donde las nuevas y viejas generaciones analizan y arguyen sobre lo que se considera como correcto o incorrecto para el desarrollo académico frente a la nueva oleada de educación digital. en siglo XXI, con cierto tiempo de avance desde la invención del internet, es difícil aceptar que la integración completa de los medios digitales en el aula representa una acción constante por la mayoría de los docentes. Aún existe una barrera provocada por el choque entre generaciones, en donde el rápido avance en la disponibilidad de tecnologías no permite que la integración de los medios permee completamente en los ambientes de aprendizaje actuales.



TodoEle.net - Página del profesor de español como lengua extranjera. en esa pagina web se puede encontrar casi todo lo que se refiere a la enseñanza de español.

el sitio Todoele.net es una red social dedicada al mundo del eLE que reúne a profesores de español como lengua extranjera de todo el mundo y se ha convertido en un lugar de referencia para la comunidad profesional eLE. Para conocer más a fondo su historia, su funcionamiento, su evolución y los proyectos que se trae entre manos hemos entrevistado a [Jesús Suárez](#), creador de Todoele.net, y a [Leonor Quintana](#), una de las administradoras de la Comunidad Todoele.

Todoele.net empezó a funcionar en 2002. La idea surgió aproximadamente un par de años antes. Mi objetivo inicial era crear un sitio web que permitiera recopilar, organizar y compartir los recursos e informaciones que un profesor de español necesita para desarrollar su trabajo, formarse y estar al día, pensando en las necesidades que yo, que estaba dando mis primeros pasos en este mundo, tenía. Quería crear un sitio “dinámico”, es decir, no una mera lista de materiales y enlaces en una página web estática, que era lo más frecuente en aquel tiempo en el campo de eLE, sino un sitio creado sobre una base de datos que permitiera clasificar, buscar y filtrar sus contenidos, y sobre todo que hiciera posible que otros profesores pudieran colaborar y participar en la selección e inclusión de contenidos.

Inicio de la pagina



Sección de materiales

MATERIALES ▾	FORMACIÓN ▾	TRABAJO ▾	ELE EN LA RED ▾
👤 Actividades	⚙️ Gramática	📖 Manuales	
🎵 Canciones	☰ Conjugación	📁 Recursos	
📺 CinELE	🗉 Vocabulario	📊 Evaluación	
📄 Literatura y ELE	🔊 Pronunciación	📅 Programación	
	🔤 Ortografía	📁 Corpus	

Lápiz de eLE.



Blog de Ana Gómez Rudilla en el que se muestran actividades diseñadas, en especial para niños pero que en muchos casos pueden ser usadas también para adultos. Presenta un índice muy bien estructurado en el que se pueden encontrar actividades, fichas, juegos y vídeos entre otros, muy interesantes para poner en práctica en clase.



ProfeDeELE es un **portal para estudiantes y profesores de español como lengua extranjera** con una gran variedad de ideas, recursos y actividades prácticas,

publicadas de forma libre, gratuita y que priman la creatividad, la originalidad y la calidad.

- ACTIVIDADES -

Busca aquí 🔍

Tenemos más de 300 entradas y más de 2.000 actividades interactivas.

 Canciones <small>Actividades con canciones</small>	 Cultura <small>Actividades con cultura</small>	 Exámenes <small>Modelos de exámen DELE y SIELE</small>
 Gramática <small>Actividades de gramática</small>	 Lecturas <small>Actividades de lectura</small>	 Podcast <small>Aprende español con nuestros podcasts</small>
 Unidades didácticas <small>de actividades temáticas</small>	 Vocabulario <small>Actividades de vocabulario</small>	 Videos <small>Comprensiones audiovisuales</small>



LIBROS NUEVO EXAMEN DELE
¡NUEVOS MODELOS DELE! Aprende los secretos para aprobar el DELE con los libros Nuevo Examen DELE, adaptados a los últimos cambios del Instituto Cervantes. Ejercicios prácticos, gramática y vocabulario interactivos en Digital Sumario Fichas, primer vocabulario y gramática del DELE en versión 2020. 9-80304-4301-6



MODELO EXAMEN DELE - A1 - A2 - B1 - B2 - C1 - C2

Nuevo Examen DELE A1 y A2 (VERSIÓN 2020)

Ya disponibles en castellano: los libros **Nuevo examen DELE A1** y **Nuevo Examen DELE A2 (VERSIÓN 2020)**. Estos nuevos materiales han sido actualizados para cumplir con la renovación que ha llevado a cabo el Instituto Cervantes en este nuevo año. En el caso del



Se trata de un espacio para todos aquellos interesados en prepararse para el examen DELE. en esta página se encontrará todo tipo de información detallada acerca del examen: descripción de las pruebas, consejos para aprobar, fechas de convocatorias...Además, a través de esta página se puede contactar con las diferentes academias españolas que preparan para el DELE.

<https://marcoele.com>



Una de las revistas digitales pioneras en el ámbito del eLE. Se trata de una revista digital muy cuidada que ofrece actividades por niveles, artículos científicos, reseñas, entrevistas y toda una serie de planteamientos y reflexiones alrededor de la metodología del eLE. Uno de los referentes en Internet para cualquier profesor de eLE, tanto por la calidad como la variedad de sus contenidos.

laburbujadele.wordpress.com

Blog de elena Collado Hurtado en el que propone toda una serie de temas para tratar en el aula de eLE, estructurado en tres apartados: español para niños, español general y español para los negocios. De manera regular ofrece actividades y herramientas con las que poder confeccionar ejercicios para la clase de eLE.



www.auladiez.com



Para los profesores de español que se dedican o están pensando dedicarse profesionalmente a la enseñanza del español como Lengua extranjera o Segunda Lengua, AulaDiez ofrece programas de formación para tutores de español, cursos completos online, su AulaDidáctica Virtual y recursos didácticos gratuitos.

[BBC Spanish](#)



Tiene buenos recursos para angloparlantes y para ver el español en contraste con el inglés, aunque no me gusta tanto si la lengua materna de los estudiantes no es el inglés.

Practica español

~ practica ESPAÑOL

esta web es muy, muy práctica. Puedes trabajar en clase con noticias de la agencia eFE. Puedes llevar a clase material para la clase de español de noticias antiguas y de última hora. Además, puedes buscar por niveles (A,B,C). Algunas de las noticias tienen ejercicios online. Te recomiendo que visites la web si se te agotan las ideas o si quieres trabajar alguna noticia de actualidad con tu alumno.



[Aprender español.org](https://aprenderespanol.org)

ESPAÑOL
<https://aprenderespanol.org>



Web con una recopilación de ejercicios online. Puede encontrar ejercicios de gramática, de vocabulario, lecturas, canciones, vídeos...

es innecesario para cualquier docente destacar la importancia que tiene el conocimiento de los materiales didácticos en el aula para. Los docentes somos la pieza-clave del sistema educativo, asumiendo competencias y funciones entre las que destacan la elaboración de unidades didácticas, el diseño y desarrollo de las programaciones de aula y la propia planificación educativa. Por todo ello, se hace inevitable, no sólo conocer cómo se confecciona una unidad didáctica, una programación de aula, etc. sino también los diferentes componentes de los mismos y los principios básicos de cada uno de ellos, entre los cuales se encuentran los materiales didácticos.

DEFINICIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software,...).

También consideramos materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos.

Se podría afirmar que no existe un término unívoco acerca de lo que es un recurso didáctico, así que, en resumen, material didáctico es cualquier elemento que, en un contexto educativo determinado, es utilizado con una finalidad didáctica o

para facilitar el desarrollo de las actividades formativas

CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

Hay que entender que un material no tiene valor en sí mismo, sino en la medida en que se adecuen a los objetivos, contenidos y actividades que estamos planteando. De entre las diferentes clasificaciones de materiales didácticos, la más adecuada me parece la siguiente:

- Materiales impresos: libros, de texto, de lectura, de consulta (diccionarios, enciclopedias), atlas, monografías, folletos, revistas, boletines, guías;
- Materiales de áreas: mapas de pared, materiales de laboratorio, juegos, aros, pelotas, potros, plintos, juegos de simulación, maquetas, acuario, terrario, herbario bloques lógicos, murales;
- Materiales de trabajo: cuadernos de trabajo, carpetas, fichas, lápiz, colores, bolígrafos;
- Materiales del docente: Lees, Disposiciones oficiales, Resoluciones, PEC, PCC, guías didácticas, bibliografías, ejemplificaciones de programaciones, unidades didácticas, ...

FUNCIONES DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

Los materiales didácticos deben estar orientados a un fin y organizados en función de los criterios de referencia del currículo. el valor pedagógico de los medios, está íntimamente relacionado con el contexto en que se usan, más que en sus propias cualidades y posibilidades intrínsecas.

La inclusión de los materiales didácticos en un determinado contexto educativo exige que el profesor o el equipo Docente correspondiente tengan claros cuáles son las principales funciones que pueden desempeñar los medios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Un recurso didáctico es cualquier material que facilita al profesor su función: le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno. Al poder ser cualquier material estamos hablando de vídeos, libros, gráficos, imágenes, actividades, películas, y cualquier elemento que se nos ocurra que pueda ayudar a la comprensión de una idea. **Innovar en este aspecto es clave**

en el avance de la educación.

Los recursos didácticos proporcionan información al alumno, son una guía para su aprendizaje y son un elemento clave para la motivación y el interés del mismo. Actualmente con un ordenador es posible acceder a miles de recursos que faciliten el proceso de educación: la planificación didáctica es más accesible que nunca antes en la historia.

Tipos de recursos didácticos

Los recursos didácticos pueden clasificarse de la siguiente manera:

- **Material permanente de trabajo.** Todo lo que se usa a diario en la enseñanza, ya sea para llevar registro de la misma, ilustrar lo dicho o permitir otro tipo de operaciones.
- **Material informativo.** Aquellos materiales en los que se halla contenida la información y que son empleados como fuente de saberes.
- **Material ilustrativo.** Todo aquello que puede usarse para acompañar, potenciar y ejemplificar el contenido impartido, ya sea visual, audiovisual o interactivo.
- **Material experimental.** Aquel que permite a los alumnos comprobar mediante la práctica y la experimentación directa los saberes impartidos en clase.
- **Material tecnológico.** Se trata de los recursos electrónicos que permiten la generación de contenidos, la masificación de los mismos, etc., valiéndose sobre todo de las llamadas TIC.

Ejemplo del recursos didácticos

Ejemplo Nº1

Título: ¿Me dices para qué sirve...?

Autor: AIL Madrid

Fuente: AIL Madrid

Nivel: Avanzado

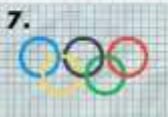
Objetivos: Practicar las oraciones finales con infinitivo y subjuntivo.

Gramática: Conectores, subjuntivo

Funciones: expresar finalidad

Desarrollo: Se puede jugar individualmente, en pareja o grupos, dependiendo del tamaño de la clase. Se tira el dado dos veces, con una tirada se elige un objeto, y con la otra un conector. el objetivo es definir correctamente ese objeto con el conector asignado.

¿ME DICES PARA QUÉ SIRVE...? 

1. 	2. 		
3. 	4. 	A. CON EL OBJETIVO DE	B. CON EL OBJETO DE
5. 	6. 	C. A FIN DE	D. PARA
7. 	8. 	E. CON LA FINALIDAD DE	F. CON EL PROPOSITO DE QUE
9. 	10. 	G. CON EL OBJETIVO DE QUE	H. CON LA FINALIDAD DE QUE
11. 	12. 	I. PARA QUE	J. A FIN DE QUE
13. 	14. 	K. CON EL FIN DE	L. CON LA INTENCIÓN DE QUE
15. 	16. 	M. CON EL PROPOSITO DE	N. CON EL OBJETO DE QUE
		Ñ. CON LA INTENCIÓN DE	O. CON EL FIN DE QUE

Ejemplo Nº2

Título: ¿Qué tiempo hace?

Autor: Salomé Monasterio

Fuente: Todoele

Nivel: Inicial

Objetivos: Trabajar vocabulario y practicar expresiones.

Gramática: Pasado

Funciones: expresar tiempo

Desarrollo: en esta actividad trabajaremos el vocabulario y una serie de expresiones relacionadas con el tiempo atmosférico y las estaciones. Para ello te facilitamos, primeramente, una planilla con dicho vocabulario y unas preguntas breves (documento 1).

En la segunda parte de esta actividad te ofrecemos dos variantes para las que necesitarás un proyector para una serie de diapositivas de PowerPoint (documento 2).

La primera variante, consiste en mostrar las diapositivas y que los estudiantes den la máxima información acerca del tiempo, la estación, etc.

Para la segunda variante te ofrecemos, en el documento con el vocabulario, unas expresiones que están organizadas siguiendo el orden de las diapositivas (documento 3), para que tú sepas las soluciones, y en otra ficha te damos las mismas expresiones desordenadas (documento 4), para que los estudiantes digan qué dibujo o fotografía se corresponde con qué expresión (a veces puede haber más de una respuesta, pero siempre hay una que es la que mejor describe la escena).

Hoy en día existen materiales didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueden servir de apoyo en su labor. estos materiales didácticos pueden ser seleccionados de una gran cantidad de ellos, de los realizados por editoriales o aquellos que uno mismo con la experiencia llega a confeccionar.

Los materiales didácticos han ocupado y siguen ocupando un lugar importante para la enseñanza de eLE. Dichos materiales desarrollan la continuidad de pensamiento, hacen que el aprendizaje sea más duradero y brindan una experiencia real que estimula la actividad de los alumnos; aportan, además, experiencias que se obtienen fácilmente mediante diversos medios y ello ofrece un alto grado de interés

para los alumnos; evalúan conocimientos y habilidades, así como proveen entornos para la expresión y la creación.

Lección 6

Oportunidades y desafíos de las tecnologías digitales.



Cuando llega el momento de preparar su próxima clase online un dilema se abre ante usted. Buscar materiales en otros medios o diseñarlos tú mismo. Hace unas semanas he escrito este artículo dándote algunos blogs y páginas geniales para inspirarte y encontrar ideas para tus clases. Pero la verdad sea dicha, siempre va a haber algunos detalles que tu habrías hecho de otra forma y por eso muchos prefieren diseñar sus propios materiales para sus clases de español.

Los **materiales** que llevamos al aula definen en gran parte los resultados que vamos a obtener de la planificación y la gestión de nuestras clases. Los profesores necesitamos tener las claves tanto para poder usarlos eficazmente como para adaptarlos con éxito a las necesidades de los estudiantes.

Un material creado por el **profesor** enriquece la clase: los alumnos se sienten más atendidos por un profesor que se ha preocupado por sus intereses y necesidades y es un elemento motivador que da satisfacción al profesor, ya que puede sentir una mayor involucración en el aprendizaje de sus alumnos.

Tagul

Crear nubes de palabras interactivas. (wordart.com.)

Sugerencia de actividades

- Introducir un nuevo tema o un hecho de actualidad (presentar a los estudiantes la nube de palabras y hacerles anticipar el tema del que se va a tratar).
- Servirse de una nube de palabras como “gancho” durante una exposición oral.
- Producir un texto, un diálogo a partir de una nube de palabras.
- Resumir una lectura escogiendo palabras clave.
- Trabajar la sinonimia, la antonimia.
- Jugar al juego del intruso a partir de una nube (temática, léxica, gramatical)
- Trabajar la memorización de forma lúdica (proponer la nube a la clase dividida en dos equipos, darles un tiempo limitado y pedirles de restituir el máximo de palabras).
- elaborar conjuntamente el léxico de la clase mediante la creación de nubes.

Kahoot



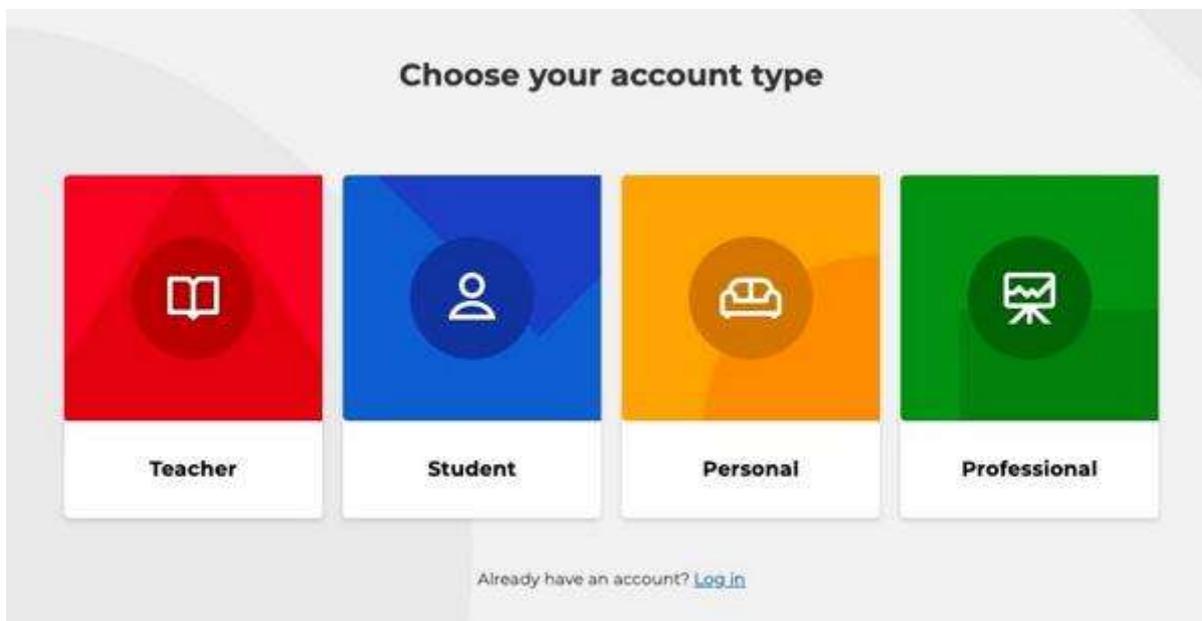
Kahoot es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en app o versión web). es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.

¿Cómo se utiliza el Kahoot?

Una vez creado un **Kahoot**, otras personas, los jugadores deben unirse a él introduciendo un código PIN en la aplicación para móvil. De este modo, el móvil se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se muestra la pregunta y quién va ganando.

1. Registro

Para empezar, deberás **registrarte con un correo electrónico y una contraseña**, dar tu fecha de nacimiento, elegir un **nombre de usuario** y agregar una foto a tu perfil (totalmente opcional). Además, debes elegir qué tipo de uso vas a darle: como profesor, estudiante, para uso personal o para uso profesional



2. Tipos de cuentas

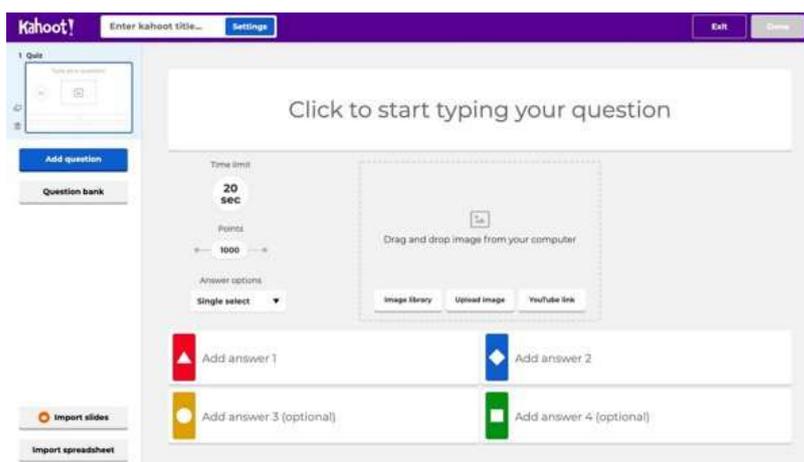
Tras esto, para terminar de abrir tu cuenta en Kahoot y comenzar con la creación de los propios Kahoots en sí, tienes que elegir entre una de las **4 tipos de cuentas** diferentes:

- **Cuenta Kahoot Básica:** Permite Kahoots con preguntas múltiples y de verdadero y falso a un máximo de 10 jugadores. Totalmente gratis.
- **Cuenta Kahoot Plus:** Posibilita partidas hasta 20 jugadores e incluye más opciones de juego y preguntas del modo básico. el precio de Kahoot Plus es de 4€ al mes (suscripción anual) o de 6€ al mes (suscripción mensual).
- **Cuenta Kahoot Pro:** Incluye todos los elementos que existen de Kahoot y permite las partidas hasta 50 jugadores. el precio es de 20€ al mes (suscripción anual).
- **Cuenta Kahoot 360 Pro:** esta cuenta es ideal para empresas, donde se puede llevar un progreso de los participantes, realizar increíbles presentaciones e incluso llevar partidas de hasta 2.000 jugadores. Su coste es de 60€ al mes (suscripción anual).

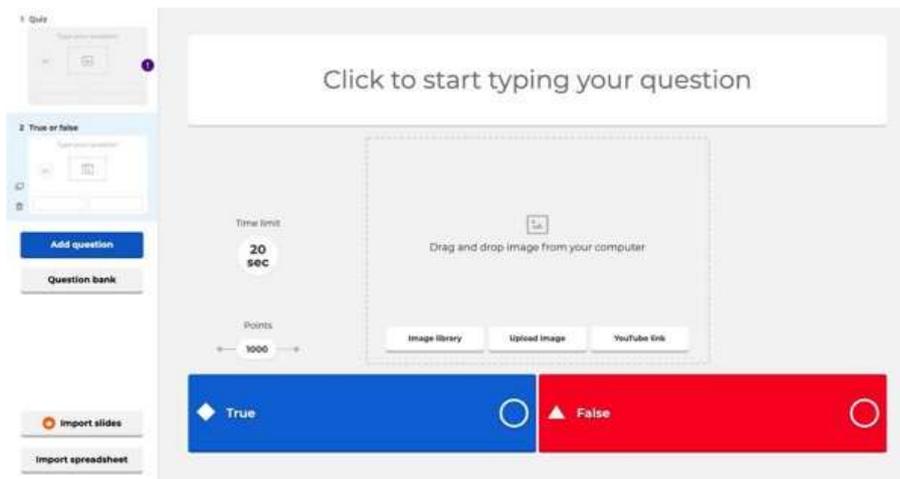
3. Comienza a crear un kahoot

A la hora de crear un Kahoot, comenzarás con una **pregunta vacía de opción múltiple** con el diseño siguiente. Deberás **escribir la pregunta**, en el centro deberás **incluir una imagen** (propia o de la biblioteca de Kahoot) o **link de video de youtube** (esto es totalmente opcional). Debajo, tienes la opción de **escribir hasta 4 respuestas** a dicha pregunta (mínimo 2 respuestas por pregunta), y pudiendo ser más de una la respuesta correcta. Las respuestas pueden ser escritas o con imágenes.

A la izquierda de la imagen, encontrarás el **tiempo límite para cada pregunta**, a elegir entre 5, 10, 20, 30, 60, 90, 120 y 240 segundos. Debajo, puedes cambiar **los puntos que da dicha pregunta**, desde cero hasta 2.000 puntos en total. Y más abajo, puedes seleccionar el **modo de respuesta**: Que solo se admita un respuesta y que esta no pueda cambiarse, o que los jugadores puedan cambiar su respuesta siempre que estén dentro de tiempo.



en el caso de las **preguntas de Verdadero y Falso** (también disponibles en la versión gratuita), la producción de preguntas es exactamente la misma, exceptuando que: solo hay dos respuestas y solo una de ellas es la correcta, además de que los jugadores no pueden cambiar su respuesta.



Si quieres optar por **más tipos de preguntas**, debes contar con una **cuenta superior**. en el caso de que dispongas de una de ellas, puedes incluir en el juego preguntas con:

- **Open-ended:** Los jugadores tienen que escribir la respuesta.
- **Puzzle:** Los participantes deben colocar las respuestas en el orden correcto.
- **Poll:** Para realizar encuestas. Ideal para ver las opiniones, gustos, etc.
- **Word cloud:** Muy útil para realizar lluvias de ideas.
- **Slide:** Permite realizar presentaciones, explicaciones, etc.

Plickers

Plickers es una herramienta gratuita para Android y iPhone/iPad que permite realizar tests y preguntas a los estudiantes por parte de un profesor de una manera muy sencilla, dinámica y atractiva y obtener en tiempo real las respuestas, viendo quién ha contestado bien y quién no, lo que incentiva la sana “competencia” y convierte el aprendizaje en un juego.

La ventaja adicional es que no necesita que cada estudiante tenga un ordenador, sino que solamente el profesor deberá tener un *smartphone* (iPhone o terminal con Android) o una tableta (iPad o una tableta con Android).

¿Qué es Plickers?

Plickers es una herramienta de realidad aumentada gratis que se puede gestionar a través de la página web o desde la aplicación para móviles o tabletas con Android

o un iPhone o iPad. en ella se dan de alta las preguntas de opción múltiple o de verdadero o falso que se plantean a los estudiantes.

Para responder a estas preguntas planteadas, normalmente de temas relacionados con los vistos en clase, los estudiantes tienen que usar una tarjeta (que no es más que un papel) asociada a cada uno que contiene un código especial generado por el propio programa. Según la contestación que quieran dar (A, B, C o D) deben girarlo de una manera u otra y cada uno de forma diferente a los demás.

A continuación, tienen que levantar su tarjeta con el código con la respuesta que creen la correcta.

Todo lo que tiene que hacer el profesor es enfocar su móvil con la aplicación Plickers instalada hacia los alumnos unos pocos segundos y el sistema de realidad aumentada reconoce automáticamente lo que cada uno ha decidido, transfiriéndose la información en tiempo real a una gráfica que se puede ver en el ordenador del aula conectado a un proyector, por ejemplo, en la que se informa quién lo ha dicho bien y quién no. esto motiva a los asistentes, ya que es como “un juego”.

Los estudiantes no pueden saber qué están contestado los demás mirándolos ya que por el código a priori no saben qué respuesta están dando, ya que no aparece en la tarjeta en grande una A, B, C o D.

1. Lo primero que hay que hacer es ir a la página web de Plickers e iniciar sesión o crear una cuenta

Al visitar la web de [Plickers](#), hay que o bien **crear una cuenta nueva** la primera vez, para lo cual hay que hacer clic en “**Sign up**” arriba a la derecha (elipse roja) o bien, **si ya tienes cuenta**, puedes pasar al punto 2 tras iniciar sesión tras hacer clic en “**Sign in**” (elipse azul).

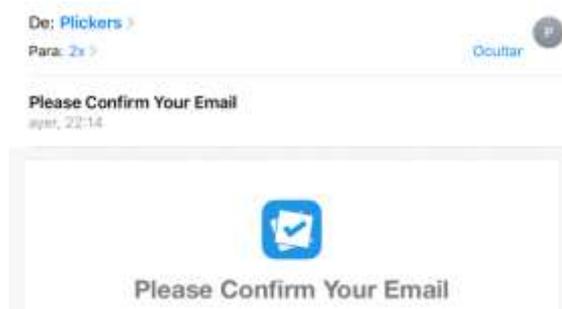


Si creas una cuenta, debes introducir los datos:

A screenshot of a 'Sign Up' form. The form has a title 'Sign Up' at the top. Below the title are four input fields: 'First Name' with the value 'Christian', 'Last Name' with the value 'Delgado', 'Email' which is empty, and 'Password' which is empty. Below the 'Email' field is a small asterisk and the text '* Valid email required.'. Below the 'Password' field is a blue button labeled 'Sign Up'. At the bottom of the form is a button with the Google logo and the text 'Sign up with Google'.

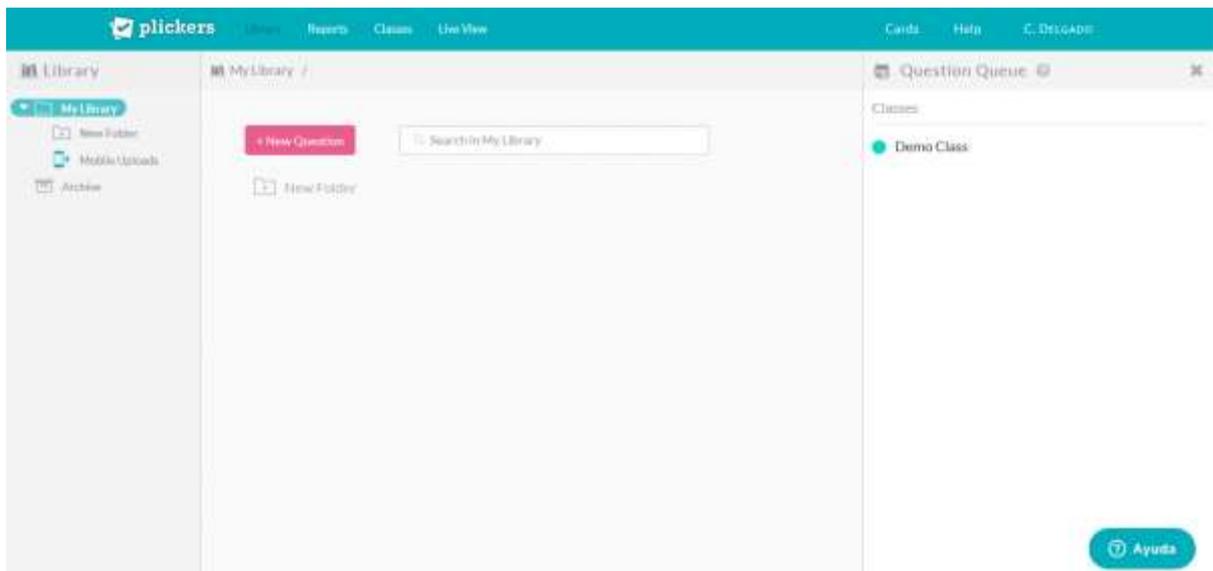
- **First name:** nombre
- **Last name:** apellidos
- **Email:** el correo electrónico con el que te quieras dar de alta.
- **Password:** la clave que quieras usar en Plickers.

Una vez completada esta información, pulsa el botón “*Sign up*” y tras unos segundos, se abre el panel de control de la web de Plickers. en el correo electrónico tendrás un mensaje en el que te piden que **confirmes** que **la dirección de email** facilitada es la tuya.



2. Una vez con una cuenta e iniciada la sesión en Plickers

En el panel de control web de Plickers hay diferentes apartados:



- **Library:** biblioteca. Aquí es donde se pueden crear preguntas para utilizar en diferentes clases.
- **Reports:** informes: en esta sección es donde se pueden consultar los resultados de las preguntas formuladas a los estudiantes.
- **Classes:** clases. Aquí es donde se pueden dar de crear y gestionar las diferentes clases que se quieran mantener.
- **Live view:** vista en directo se podría decir. en este apartado se muestran las preguntas formuladas a los estudiantes así como las respuestas que en tiempo real están siendo registradas.
- **Cards:** tarjetas. Son las tarjetas con los códigos que se tienen que imprimir para que los estudiantes puedan responder a las preguntas formuladas con Plickers.
- **Help:** ayuda. Más información sobre Plickers, qué son los apartados, etc.
- En la esquina superior derecha está la opción de configurar la cuenta, así como la de cerrar sesión. es **muy importante** que si se proyectan en el ordenador de la clase los resultados a las diferentes preguntas, **se cierre sesión (sign out)**, ya que de lo contrario cuando el profesor se vaya, los estudiantes podrían entrar en la cuenta y hacer (o deshacer) muchas cosas.

Library: biblioteca de Plickers para la creación de las preguntas

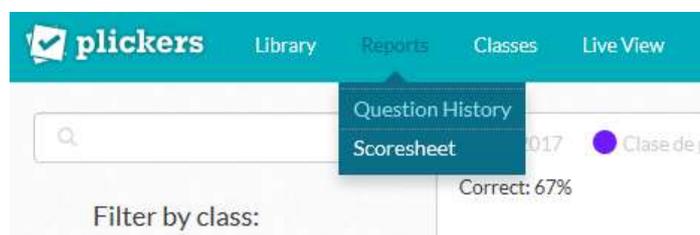
En este apartado es donde se pueden crear preguntas para utilizar en diferentes clases. Para hacerlo no hay más que pulsar el botón “*New question*” (**nueva**

pregunta) y completar el formulario que aparece. en él **hay que introducir la pregunta** (en el campo de “*Add question text here...*”) y se puede añadir incluso una imagen tocando sobre la opción “*Add image*”. Hay que decidir si es de **respuesta múltiple** (4 posibles opciones como máximo) marcando la opción “*Multiple choice*” o **bien de verdadero/falso**, lo que se activa con la opción “*True/false*”.

Reports: informes de Plickers

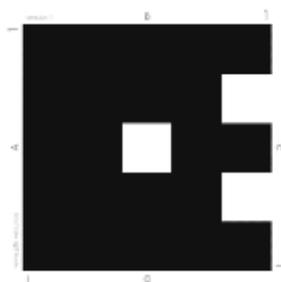
En esta sección es donde se pueden **consultar los resultados de las preguntas formuladas a los estudiantes y obtener diferentes informaciones** al respecto.

Por una parte, si se deja el cursor sobre la opción “*Reports*” permite elegir entre “*Question history*” (historial de preguntas) o “*Scoresheet*” (hoja de puntuaciones).



Cards (tarjetas) de Plickers

En este apartado se pueden descargar los ficheros PDF para imprimirlos. Hay que recordar que las tarjetas no son nominales y la asociación con cada estudiante debe hacerse en la plataforma por un lado y en el aula por otro. Una buena práctica es que el orden sea el de la lista para que así cada uno sepa cuál le corresponde.



Plickers es una herramienta gratuita para Android y iPhone/iPad que permite realizar tests y preguntas a los estudiantes por parte de un profesor de una manera muy **sencilla, dinámica y atractiva** y **obtener en tiempo real las**

respuestas, viendo quién ha contestado bien y quién no, lo que incentiva la sana “competencia” y convierte el aprendizaje en un juego.

La ventaja adicional es que **no necesita que cada estudiante tenga un ordenador**, sino que solamente el profesor deberá tener un *smartphone* (iPhone o terminal con Android) o una tableta (iPad o una tableta con Android).

¿En qué consiste **Plickers** y cómo se configura y usa paso a paso?



Plickers: qué es y cómo usar esta útil herramienta en clase

Classes: clases donde usar Plickers

Aquí es donde se pueden dar de crear y gestionar las diferentes clases que se quieran mantener.

De serie viene la “Demo class”, pero se pueden crear muchas más.

Si le das a “*Add class*” (añadir clase), se abre un formulario en el que se debe introducir el **nombre** de la clase, y se puede definir el **curso** (de entre los tipos disponibles), la **temática**, siendo las opciones:

- *General education*: educación general.
- *Science*: Ciencia.
- *Math*: Matemáticas.
- *Literature/Language arts*: literatura o lenguaje.
- *History/Social studies*: Historia o estudios sociales.
- *World languages*: Idiomas del mundo.
- *Computers*: Ordenadores.
- *Creative Arts*: Artes creativas.
- *Music*: Música.
- *Health and PE*: Salud y educación física.

- *Special education*: educación especial.
- *Career and technical education*: Carreras y educación técnica.
- *Other*: Otros.

También se puede **poner un color** para identificar a la clase de entre los disponibles.

Solo el campo nombre de la clase es obligatorio, pero es recomendable añadir el resto de información para tener todo más organizado.

Una vez se pulsa en el botón “*Save*” (guardar), se abre una pantalla en la que se pueden ver los estudiantes definidos o darlos de alta.

V. KEYSLAR BANKI

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. ГЛЮСАРРИЙ

App	Una app es una aplicación o programa informático diseñado para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajos. existen aplicaciones de todo tipo y su uso se ha popularizado gracias a las tablets y los teléfonos móviles inteligentes.
Blog educativo	Un sitio web en el que uno o varios autores publican contenido libremente. Los blogs abren numerosas posibilidades a la educación online, ya que extienden la clase al mundo online. Éstos pueden ser creados por alumnos, profesores o por ambos conjuntamente.
Ebook	Libro digital.
Mochila Digital	La mochila digital pretende ser un repositorio que reúna todos los libros digitales que necesita el alumnado para su educación. Actualmente es un proyecto de futuro en el que se encuentran involucradas las editoriales gobiernos de muchos países.
TICs	Siglas de Tecnologías de la Información y Comunicación. Se refiere a un amplio abanico de tecnologías que permiten la transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas para crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar esa información. Las TICs son también un paso muy importante en la mejora y modernización de la educación.
Webinar	Conferencia web entre dos o más personas que permite a los asistentes interactuar y compartir documentos y aplicaciones. Los webinars se han popularizando

	enormemente en los últimos años y son ideales para realizar tutoriales o clases a distancia.
Youtube	Sitio web en el que los usuarios pueden subir y compartir videos. es el segundo buscador más grande del mundo después de Google.
Multimedia	Referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicos para presentar o comunicar información.
Página web	Es un documento electrónico adaptado particularmente para el Web, que contiene información específica de un tema en particular y que es almacenado en algún sistema de cómputo que se encuentre conectado a la red mundial de información denominada Internet.
Recurso digital	Es cualquier tipo de información que se encuentra almacenada en formato digital. están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos.
Recurso educativo	Son material de enseñanza, aprendizaje, evaluación y/o investigación cuya principal característica es que son de acceso libre o que han sido publicados bajo licencia de propiedad intelectual que permite su utilización. están constituidos por documentos o material multimedia cuyos fines tienen relación con la educación, en concreto, con la enseñanza, el aprendizaje, la evaluación y la investigación.

Sitio web	Un sitio web, es un espacio virtual en internet. Se trata de un conjunto de páginas web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW).
------------------	--

VII. АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ

1. **Мирзиёев Ш.М.** Буюк келажагимизни мард ва олижаноб халқимиз билан бирга қураимиз. – Т.: “Ўзбекистон”, 2017. – 488 б.
2. **Мирзиёев Ш.М.** Миллий тараққиёт йўлимизни қатъият билан давом еттириб, янги босқичга кўтарамиз. 1-жилд. – Т.: “Ўзбекистон”, 2017. – 592 б.
3. **Мирзиёев Ш.М.** Халқимизнинг розилиги бизнинг фаолиятимизга берилган энг олий баҳодир. 2-жилд. Т.: “Ўзбекистон”, 2018. – 507 б.
4. **Мирзиёев Ш.М.** Нияти улуғ халқнинг иши ҳам улуғ, ҳаёти ёруғ ва келажаги фаровон бўлади. 3-жилд. – Т.: “Ўзбекистон”, 2019. – 400 б.
5. **Мирзиёев Ш.М.** Миллий тикланишдан – миллий юксалиш сари. 4-жилд. – Т.: “Ўзбекистон”, 2020. – 400 б.

Норматив-ҳуқуқий ҳужжатлар

6. Ўзбекистон Республикасининг Конституцияси. – Т.: Ўзбекистон, 2018.
7. Ўзбекистон Республикасининг 2020 йил 23 сентябрда қабул қилинган “Таълим тўғрисида” ги ЎРҚ-637-сонли Қонуни.
8. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2012 йил 10 декабрь “Чет тилларни ўрганиш тизимини янада такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида” ги ПҚ-1875-сонли қарори.
9. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2015 йил 12 июнь “Олий таълим муасасаларининг раҳбар ва педагог кадрларини қайта тайёрлаш ва малакасини ошириш тизимини янада такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида” ги ПФ-4732-сонли Фармони.
10. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 7 февраль “Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегияси тўғрисида” ги 4947-сонли Фармони.
11. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 20 апрель "Олий таълим тизимини янада ривожлантириш чора-тадбирлари тўғрисида”ги ПҚ-2909-сонли қарори.

12. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2018 йил 21 сентябрь “2019-2021 йилларда Ўзбекистон Республикасини инновацион ривожлантириш стратегиясини тасдиқлаш тўғрисида”ги ПФ-5544-сонли Фармони.
13. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2019 йил 27 май “Ўзбекистон Республикасида коррупцияга қарши курашиш тизимини янада такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида”ги ПФ-5729-сон Фармони.
14. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2019 йил 17 июнь “2019-2023 йилларда Мирзо Улуғбек номидаги Ўзбекистон Миллий университетида талаб юқори бўлган малакали кадрлар тайёрлаш тизимини тубдан такомиллаштириш ва илмий салоҳиятини ривожлантириш чора-тадбирлари тўғрисида”ги ПҚ-4358-сонли Қарори.
15. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2019 йил 27 август “Олий таълим муассасалари раҳбар ва педагог кадрларининг узлуксиз малакасини ошириш тизимини жорий этиш тўғрисида”ги ПФ-5789-сонли Фармони.
16. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2019 йил 8 октябрь “Ўзбекистон Республикаси олий таълим тизимини 2030 йилгача ривожлантириш концепциясини тасдиқлаш тўғрисида”ги ПФ-5847-сонли Фармони.
17. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2020 йил 29 октябрь “Илм-фанни 2030 йилгача ривожлантириш концепциясини тасдиқлаш тўғрисида”ги ПФ-6097-сонли Фармони.
18. Ўзбекистон Республикаси Президенти СҲавкат Мирзиёевнинг 2020 йил 25 январдаги Олий Мажлисга Мурожаатномаси.
19. Ўзбекистон Республикаси Вазирлар Маҳкамасининг 2019 йил 23 сентябрь “Олий таълим муассасалари раҳбар ва педагог кадрларининг малакасини ошириш тизимини янада такомиллаштириш бўйича қўшимча чора-тадбирлар тўғрисида”ги 797-сонли қарори.

Махсус адабиётлар

1. Saraballo, 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. Sentro 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. Última actualización: 04 de Abril de 2005.

3. Solom, 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. 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

7. 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>

8. Lugo, M.T. (2010). Las políticas TIC en la educación de América Latina. Tendencias y experiencias. Revista Fuentes, Vol. 10, pp. 52-68.

9. Severin, Eugenio (2011). “Tecnologías para la educación: Marco

Conceptual e Indicadores”, Notas Tycnicas #11, Banco Interamericano de Desarrollo – BID.

10. Diego (2012): Integracion de las TIC para una buena ensesanza: opiniones, actitudes y creencias de los docentes en un Instituto de Formaciun de Formadores. Tesis de Maestrna. Instituto de educaciun. Universidad ORT Uruguay.

11. Muñoz, José y Requena, Karen (2004). La educación por Internet en paísessubdesarrollados. Caso: Venezuela. Revista digital de educación ynuevas tecnologías. Contexto educativo. No. 34. Año VI. extraído el 01de marzo de 2005 de: <http://contexto-educativo.com.ar/2005/1/no-ta-09.htm>

12. Nava, Beanet (2005).Software educativo para la Capacitación Docenteen el Manejo del Computador.Trabajo de Grado para obtener el títulode Magíster Scientiarium en Informática educativa, Decanato de In-vestigación y Postgrado, Maestría en Informática educativa, Universi-dad Dr. Rafael Bellosó Chacín, Maracaibo, Venezuela.

13. Quero, Sandra (2003).Enseñanza y aprendizaje de Introducción a la Computación en los estudiantes de educación de LUZ. Propuestaconstructivista.Trabajo de ascenso, Facultad de Humanidades educación, Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela

Интернет ресурслари

1. O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus taъlim vazirligi: www.edu.uz.

2. Kompyuterlashtirish va axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini rivojlantirish bo'yicha Muvofiqlashtiruvchi kengash: www.ictcouncil.gov.uz.

3. Toshkent axborot texnologiyalari universiteti: www.tuit.uz, www.etuit.uz

4. <http://www.fundeu.es/recomendacion/internet-diez-terminos-relacionados-1315/>

5. <http://www.microsiervos.com/archivo/internet/el-verdadero-origen-de-internet.html>

6. https://web.archive.org/web/20110719235238/http://www.merit.edu/networkresearch/projecthistory/nsfnet/nsfnet_article.php

7. http://www.todoele.net/actividadescine/Actividad_list.asp
8. <https://cvc.cervantes.es/>
9. <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2010/10/14/150-herramientas-gratuitas-para-crear-materiales-didacticos-on-line>
10. <http://www.christiandve.com/2017/07/plickers-que-es-usar-clase-herramienta/#:~:text=Plickers%20es%20una%20herramienta%20gratuita,incentiva%20la%20sana%20%E2%80%9Ccompetencia%E2%80%9D%20y>
11. <https://kahoot.com/blog/2020/09/01/app-de-kahoot-disponible-en-espanol/>