TESIS
005999
B59

UNIVERSIDAD CATOLICA ANDRES BELLO

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

5to Año de Audiovisual

Trabajo Especial de Grado

Año Académico 98-99

Código de Tesis N°: AU-6

Nombre de la Tesis:

Manual Audiovisual de Internet

Tutor: Francesco Pellegrino

Firma del Tutor:_____

Tesista: Ariel Blumenkranc

Fecha: 01-03-99

Índice:

Tema	Pàgina
INTRODUCCIÓN	10
ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN	11
LIMITACIONES	12
OBJETIVOS GENERALES	13
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
MARCO TEÓRICO	15
DISEÑO DE SISTEMAS DE APRENDIZAJE	15
-Panorama del Diseño de Sistemas de Aprendizaje	15
RECONOCIMIENTO DE LOS OBJETIVOS BIEN FORMULADOS	15
-Diseño de Sistemas de Aprendizaje	15
-Los Objetivos de Aprendizaje o Meta de Instrucción	15
-Objetivo de Aprendizaje	16
EL ENFOQUE DE SISTEMAS EN LA INSTRUCCIÓN	16
-Sistema de Aprendizaje	16
-Características	17

LA ESTRATEGIA PARA EL SISTEMA DE APRENDIZAJE 19

-Descripción del Estado que Guarda el Sistema 20

-Información Sobre el Estado que Guarda el Sistema 20

-El Ambiente del Sistema 21

-Recursos Disponibles 22

-Limitaciones 22

-Características del Alumno 23

DIDÁCTICA GENERAL 24

EL MÉTODO 24

EL MÉTODO DIDÁCTICO 25

-Cómo Aprende el Estudiante y Cómo Aprende el Sabio 25

-Diferencia de Fines 25

BASES PSICOLÓGICAS DEL MÉTODO 26

-El Método y el Pensamiento 26

-El Método y el Razonamiento 27

-Inducción y Deducción 27

-La Intuición 28

-Análisis y Síntesis 28

PROCEDIMIENTOS Y FORMAS DE ENSEÑANZAS 30

PROCEDIMIENTO DE ADQUISICIÓN 30

-La Intuición 30

-La Observación 31

-La Experimentación 31

-La Objetivación 32

-El Análisis 32

EL PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN 33

EL PROCEDIMIENTO DE EXPRESIÓN 34

EDUCACIÓN AUDIOVISUAL: 35

LENGUAJE VISUAL 35

-Esquema de necesidades 40

-Guión 42

-Pasos para la realización de un programa educativo 44

CARACTERÍSTICAS INFORMATIVAS DE UN BUEN PROGRAMA 45

CUIDADOS FORMALES GENERALES 48

-La Unidad 50

-Las Partes 51

-Duración 52

-La Secuencia 53

-Articulación de las Partes 54

-El Lenguaje 55

LA ENSEÑANZA A DISTANCIA 56

-Concepto y Origen 56

-Diseño Tecnológico de Instrucción 56

-Designación de los Objetivos 57

-Justificación de los Objetivos 58

-Determinación del Grupo 58

-Planificación del Curso 58

-Condiciones Didácticas 59

-Contenidos 60

-Medios 60

-Evaluación 62

-Sistema Motivacional 63

LA ENSEÑANZA A DISTANCIA EN RELACIÓN CON EL MEDIO AUDIOVISUAL 66

INTERNET: 70

-¿Qué es Internet? 70

-¿Quién Utiliza Internet? 71

-Breve Historia de Internet 73

-ARPAnet 74

-Internet Detrás del Telón 80

-Paquetes Conmutados 80

-Una Red de Redes 81

-Protocolo de Comunicación 83

GOPHER, FTP, WAIS, ARCHIE, VERÓNICA. 85

-Gopher 85

-FTP 86

-Verónica 86

-Archie 87

-WAIS 87

-Grupos De Noticias o Newsgroups 88

-Historia de Grupos de Noticias o Newsgroups 89

-Un acercamiento al Chat 91

-Los Comienzos del IRC 91

-¿Cómo Funciona el Internet Chat? 92

-Conversar en los canales del IRC 93

-¿Cómo se Organizan los Canales? 94

-World Wide Web 95

-Marco Metodológico 98

-Tipo y Diseño de la Investigación 98

OBJETIVOS O METAS DE INSTRUCCIÓN 99

EL ALUMNO 100

GUIÓN DEL VIDEO: Manual Audiovisual de Internet 101

CONCLUSIONES 127

BIBLIOGRAFÍA 128

ANEXOS 130

GLOSARIO 130

Introducción:

El siguiente trabajo es el resultado de muchas horas invertidas en su realización y cumple con la satisfacción de una necesidad de aprender de forma sencilla y rápida el manejo básico de algunas herramientas que ofrece la red como lo son:

-Internet Explorer 5.0

-Outlook Express

-Grupos De Noticias o Newsgrouups

-ICQ

-Netmeeting

Estas Herramientas son utilizadas para diversas tareas como: Navegación y búsqueda de información, correo electrónico, publicación y lectura de artículos, conocer el estatus

on-line de una persona, enviar y recibir mensajes de forma rápida y segura a través de un servidor o en tiempo real, establecer conferencias de voz y establecer Videoconferencias.

Debido a que en la actualidad el bombardeo de información puede ser sofocante, todo mortal debe estar capacitado para conseguir lo que busca de una forma rápida y eficaz.

Creo que este manual será de gran ayuda para una gran cantidad de personas ya que lo único que hace falta es invertir un poco de tiempo observando el video y aprendiendo lo básico necesario para empezar a utilizar Internet.

Antecedentes y Justificación

Para muchas personas Internet no es más que correo electrónico y el Web, sin imaginarse la gran cantidad de herramientas que existen a disposición de cualquier usuario de la red y que pueden ser utilizadas para diversas tareas. Me ha tocado en más de una oportunidad explicar a personas neófitas la existencia y el funcionamiento de programas de conferencia, grupos de noticias, etc. además la forma de buscar información de forma apropiada para conseguir exactamente lo que se busca y no dos millones de documentos indeseados que aparecen cada vez que se utiliza uno de los buscadores más populares y se aprieta el botón "BUSCAR" o "SEARCH".

Una respuesta para este problema sería escribir un libro explicando todo lo relacionado con lo dicho anteriormente, pero soy de la idea que para explicar un medio audiovisual interactivo no hay nada mejor que un Video que muestre paso a paso lo que se debe hacer con imágenes en movimiento y no con texto explicativo y en el mejor de los casos apoyado en fotos estáticas.

Con este Manual Audiovisual se llena un vacío a favor de los usuarios de Internet, que luego de ver y practicar todas las operaciones explicadas, estarán en capacidad de manejar una gran cantidad de herramientas que ofrece Internet.

Limitaciones:

La limitación más importante fue el tiempo, recurso natural no renovable, que se invierte en tantas cosas diversas y sin remedio se consume.

Otra limitación importante fue el equipo técnico para grabar el video, lo que hace que la imagen de este no sea la ideal.

Objetivo General:

Será un manual en formato VHS que contenga las instrucciones simplificadas para el manejo de programas utilizados en Internet para búsqueda de información en el Web, envío y recepción de correo electrónico y comunicación entre personas. La idea es enseñar a los usuarios a manejar varias herramientas disponibles en la Red de una manera práctica, sencilla y dinámica.

La idea fundamental es que el usuario vea el video mientras realiza en su computadora los pasos descritos para la utilización de cada uno de las herramientas, las cuales pueden ser obtenidas en la Red de forma gratuita, pudiendo así absorber de forma práctica los conocimientos que se muestran en el material audiovisual. Es casi como tener un instructor particular en la comodidad de su casa que permite ver lo que se necesite en el momento que lo desee, administrándolo según su disponibilidad de tiempo.

Objetivos Específicos:

Para realizar un manual audiovisual de Internet es necesario conocer un poco de su historia, por lo cual es uno de los objetivos específicos, por otra parte es necesario poseer información acerca de métodos de enseñanza audiovisual para realizar un video con la finalidad de educar de una manera más asertiva, siguiendo la metodología apropiada.

Por supuesto otro objetivo corresponde al manejo de los programas que se enseñarán a utilizar, analizar lo más importante para luego exponerlo en el video:

Las aplicaciones que se tratarán en el video son:

Comunicación:	**NetMeeting**, Charla a través de video, audio y texto.
	ICQ, Una especie de buscapersonas que permite enterarse cuando un usuario amigo esta conectado en línea y comunicarse con él.
Web:	**Internet Explorer 5.0**
Correo Electrónico:	**Outlook Express**, Envío y recepción de e-mail.
Usenet:	Grupos de Noticias o NewsGroups

MARCO TEÓRICO:

DISEÑO DE SISTEMAS DE APRENDIZAJE

Panorama del Diseño de Sistemas de Aprendizaje

"El buen diseño de un sistema, implica la especificación cuidadosa de los requisitos y los objetivos, el análisis sistemático de estos objetivos para especificar las formas alternativas de alcanzarlos; el desarrollo de un sistema para lograr los objetivos y la evaluación de su ejecución". (Davis y otros. 1997. Pág. 11)

RECONOCIMIENTO DE LOS OBJETIVOS BIEN FORMULADOS

Diseño de Sistemas de Aprendizaje

"Es un conjunto de procedimientos para la aplicación sistemática de los principios del aprendizaje a la introducción". (Davis y otros. 1997. Pág. 41)

Los objetivos de aprendizaje o Meta de Instrucción

"Por meta de instrucción entendemos determinado resultado de la instrucción, expresado en términos de aprendizaje del estudiante. La meta de instrucción describe, en términos generales, el nuevo conocimiento, las habilidades, aptitudes y actitudes que el

maestro espera que adquiera el alumno como el resultado de su instrucción". (Davis y otros. 1997 Pág. 42-43).

La meta de instrucción es describir, en forma general, lo que se espera que aprenda el alumno como resultado de la instrucción

Objetivo de aprendizaje

"Se ha dicho que un objetivo de aprendizaje es una forma precisa de expresar una meta de instrucción. Por lo tanto, se espera que un objetivo de aprendizaje sea una forma precisa de describir el resultado de la instrucción, o en otras palabras, lo que aprende el estudiante como resultado de la instrucción. Un objetivo de aprendizaje es una descripción de la conducta esperada en el alumno, después de la instrucción". (Davis y otros. 1997 Pág. 43)

EL ENFOQUE DE SISTEMAS EN LA INSTRUCCIÓN

Sistema de aprendizaje

"Un sistema de aprendizaje es una combinación organizada de personas, materiales, instalaciones, equipo y procedimientos que actúan para alcanzar una meta.

La gente que interviene en los sistemas de aprendizaje son alumnos, instructores y asistentes de los maestros o de laboratorio. Los materiales incluyen libros, pizarrones y tizas, diapositivas y películas y cintas de audio y video. Las instalaciones y equipos están integrados por salones, cubículos de aprendizaje, equipo audiovisual y computadoras. Los procedimientos incluyen programas y métodos para dar una secuencia a la información, brindar la práctica, estudiar, probar y calificar.

La definición no pone restricción alguna a la capacidad o complejidad de un sistema de aprendizaje, el cual puede estar constituido por un alumno que lee un libro o por la escuela o la universidad en su totalidad. Incluso podemos considerar el establecimiento educativo de toda la ciudad como sistema de aprendizaje, puesto que sus elementos componentes están organizados e interactúan para educar a los alumnos". (Davis y otros. 1997 Pág. 354-355).

Características

Existen tres características fundamentales de un sistema de aprendizaje:

"Cuando se dice que un sistema de aprendizaje es una combinación organizada de elementos, se quiere decir dos cosas: en primer lugar, que existe un arreglo internacional de personas, materiales y procedimientos (los elementos de un sistema no están dispuestos al azar, sino de acuerdo a un plan específico) y en segundo lugar que los elementos de un sistema son interdependientes (las personas, los materiales y los procedimientos son parte

de un todo coherentes donde cada quien contribuye en algo para los demás y todas las partes son esenciales). Dos de las características esenciales de un sistema de aprendizaje son el arreglo planeado e interdependiente de sus elementos componentes.

La tercera característica esencial de un sistema de aprendizaje es que tiene una meta. La meta es el propósito para el cual fue diseñado el sistema de aprendizaje. Esta característica distingue a un sistema de aprendizaje y a todos los demás sistemas diseñados por el hombre, de los sistemas naturales.

El sistema meta, guía el proceso de diseño del sistema. Para los sistemas de aprendizaje ésta es, naturalmente, el aprendizaje de los alumnos. La tarea del diseñador del sistema es organizar los recursos humanos y materiales así como los procedimientos de forma tal que el aprendizaje de los alumnos se lleve a cabo de la manera más eficiente posible. Consecuentemente, desde el principio hasta el fin del proceso de diseño del sistema, el diseñador lleva a cabo decisiones en el diseño sobre la base de si facilitan o no el logro de la meta del sistema". (Davis y otros. 1997 Pág. 355-356-357).

Los elementos mínimos de un sistema de aprendizaje son el alumno, una meta de aprendizaje y un plan de procedimientos para alcanzar la meta. Un sistema de aprendizaje no necesita incluir un maestro en sentido tradicional de ser quien imparte información. Existen muchas clases de sistemas de aprendizaje en los cuales la información es transmitida por algún otro medio que no es el maestro, como por ejemplo un libro, un video, un juego de diapositivas o un texto programado.

LA ESTRATEGIA PARA EL SISTEMA DE APRENDIZAJE

"La estrategia para un sistema de aprendizaje es un plan para emplear una forma más eficaz los procedimientos de diseño del sistema.

Un plan de diseño del sistema consta de tres fases 1. el análisis de los requisitos del sistema; 2. el diseño del sistema y 3. la evaluación de la efectividad del sistema. Los procedimientos particulares del diseño se encuentran asociados a cada una de las fases.

Al analizar los requisitos del sistema, el diseñador especifica dos cosas sobre éste:

1. Lo que debe lograrse.
2. El estado en que se encuentra el sistema.

El primero describe la meta del sistema; el segundo describe los recursos disponibles y las limitaciones que podrían interferir en el logro de la meta. Al considerar metas, recursos y limitaciones conjuntamente, el diseñador se encuentra en posición de evaluar todos los posibles componentes del sistema y los métodos de organizarlos. (Davis y otros. 1997 Pág. 358-359).

En la fase de diseño del sistema, el diseñador elige y organiza los componentes y procedimientos particulares que serán empleados en el sistema y los prueba.

En la fase de evaluación, el diseñador compara el desempeño actual del sistema con el desempeño planeado. El sistema posiblemente tenga que ser rediseñado, dependiendo del grado de discrepancia entre el desempeño planeado para el sistema y desempeño real".

Descripción del estado que guarda el sistema

"El diseño del sistema de aprendizaje es un proceso ordenado. El diseñador debe especificar primeramente los requisitos del sistema antes de que trate de cumplir con ello. El principio del proceso es una descripción del estado que guarda el sistema. El final del proceso es la meta del sistema. Después de fijar ambos extremos en forma segura, el diseñador procede a diseñar el sistema para unirlos. La efectividad del sistema que se produce finalmente, depende, en gran escala, de la precisión con la que el diseñador especifica el estado en el que se encuentra el sistema y las metas de éste". (Davis y otros. 1997 Pág. 359-360).

Información sobre el estado que guarda el sistema

"Al describir el estado que guarda el sistema, el diseñador debe reunir la información sobre todas las variables que podrían afectar el desempeño del sistema. Estas variables caen dentro de cuatro categorías:

1. El medio ambiente del sistema.

2. Los recursos que el diseñador tiene a su disposición.

3. Las limitaciones que se le podrían imponer.

4. Las características de los alumnos.

A menos que el diseñador haya reunido y organizado información de esta clase, no estará en condiciones de proceder racionalmente con el proceso de diseño.

En la mayoría de los casos, mucha de la información sobre el estado que guarda el sistema es el conocimiento del diseñador. Normalmente se encuentra bastante familiarizado con el ambiente del sistema y tiene un conocimiento general de la forma en la que se hacen las cosas. No obstante, a menos que la información requerida sea puesta por escrito y organizada sistemáticamente, no se encontrará disponible cuando sea necesaria y no se podrá comunicar fácilmente a otros". (Davis y otros. 1997 Pág. 360).

El ambiente del sistema

Ningún sistema de aprendizaje existe aisladamente. Todo sistema opera en un ambiente cada vez mayor. El diseñador debe considerar las características del ambiente y diseñar el sistema para que funcione en forma efectiva dentro de él.

Recursos disponibles

La segunda categoría de variables en la descripción operante de un sistema son los recursos disponibles para el diseñador del sistema. Un inventario de tales recursos ayudará al diseñador a tomar decisiones sobre la mejor opción en cuanto a materiales y procedimientos. Los recursos están integrados por el personal de instrucción, los materiales y el equipo empleado en la instrucción y las instalaciones

Limitaciones

"Las limitaciones son obstáculos que se presentan al diseñador del sistema. Existen generalmente dos tipos de limitaciones que deben tomarse en cuenta al diseñar un sistema de aprendizaje: 1. el tiempo insuficiente para alcanzar las metas de la instrucción y, 2. la libertad restringida para hacer innovaciones. Al establecer las limitaciones específicas que probablemente encontrará el diseñador del sistema, éste podrá buscar las formas de eliminarlas o aligerarlas para después planear sus objetivos y así poder alcanzarlos en forma realista". (Davis y otros..1997. Pág. 362).

Características del alumno

" La categoría final de la información sobre el estado que guarda el sistema se refiere a las características de los alumnos,...probablemente es la información más importante que se requiere para el diseño del sistema. Un sistema de aprendizaje debe diseñarse de tal forma que acepte a los alumnos en el nivel al que ingresan al sistema y que los ayude a alcanzar los objetivos del mismo. Es imposible diseñar un sistema efectivo sin una información sobre las características de los alumnos". (Davis y otros. 1997 Pág. 363).

DIDÁCTICA GENERAL

EL MÉTODO

El método y la vida: " El hombre se educa (autoeducación) desde que nace hasta que muere, es decir, favorece a su desarrollo y adaptación, adquiriendo normas de vida que le permitan alcanzar la plenitud vital que aspira.

Para conseguir este fin, tantea, ensaya, experimenta, hasta dar con lo que busca; hace para saber, y quiere para hacer."(Guillén, 1980, pág 21)

"Cada actividad humana tiene su método; existen métodos de gobernar, de obedecer, de curar, tocar un instrumento musical, etc.; cada ciencia tiene su método propio para descubrir las verdades y leyes que la constituyen, y su método propio para descubrir las verdades y las leyes que la constituyen, y su método, o técnica para aplicar esas leyes con fines prácticos."(Guillen, 1980, Pág 21)

" El método o ténica didáctica es el camino más corto que puede seguir el maestro por medio de determinados procedimientos para estimular, dirigir, guiar las actividades del estudiante, que experimenta y aprende normas de vida que deben servirle para desarrollarse y adaptarse al medio natural y humano con fines de perfeccionamiento moral progresivo." (Guillen, 1980, Pág21-22)

EL MÉTODO DIDÁCTICO

Cómo aprende el estudiante y Cómo investiga el sabio

"Las diferencias entre la manera de aprender del estudiante y la de investigar del sabio dependen del valor de los fines, de la calidad de los móviles, de la regularidad del proceso, de la calidad y grado de perfección de los procedimientos, de la madurez de las capacidades que entran en juego, de la calidad de la prueba y su grado de severidad y exactitud, del alcance de los resultados del trabajo.

Diferencia de fines

El método científico ayuda a buscar una verdad que se presiente, pero que se desconoce; el investigador debe llegar al umbral de lo desconocido y que atravesar los sin más ayuda que su cultura especializada para descubrir esa verdad e incorporarla al caudal de la ciencia.

El método didáctico ayuda al estudiante a buscar una verdad que, si bien para el es tán desconocida como pudo serlo para el sabio cuando la buscaba, es ya conocida por el maestro que lo guía, y tiene su lugar demarcado en la cultura.

El método didáctico debe dar al estudiante la capacidad y medios para encontrarla en el momento oportuno en que la necesita.

El método científico ayuda a buscar una verdad por el valor que tiene en sí misma, mientras que el método didáctico ayuda a buscarla por el valor educativo que posee, por el trabajo que provoca para adquirirla, pues ese trabajo (ejercicio) debe resultar el crecimiento, desarrollo y maduración de las capacidades que entran en juego para realizarla." (Guillen, 1980, pág. 22-23)

BASES PSICOLÓGICAS DEL MÉTODO

El Método y el Pensamiento

"El pensamiento fluye indefinidamente, en forma aparentemente dispersa e incoherente, o en un orden que nace de un interés que fija la atención. Este interés surge cuando una imagen o idea que aparece en el campo de la conciencia, satisface una tendencia, necesidad o instinto.

Esta imagen o idea pueden ser ya conocidas o nuevas para el estudiante. Si son conocidas, se mantienen en el campo de la conciencia el tiempo que dura el interés que las puso en el plano consciente; si son nuevas, depende del interés que tenga por ellas estudiante para que tienda a aumentar, ahondar su conocimiento. Para conseguir este resultado, el estudiante trabaja empleando procedimientos que le son propios para llegar al fin con economía de tiempo, de energías y garantías del resultado; decimos entonces que el estudiante trabaja con método." (Guillén, 1980, pág 27)

El Método y el Razonamiento

"El método es el camino que lleva a un fin propuesto. El estudiante lo recorre razonando. Es decir, formulando juicios encadenados cuya materia es proporcionada por el mismo asunto que se quiere conocer. Estos juicios tienen entre sí una relación - que puede ser de sucesión, coexistencia, causa, analogía - y atiende a una conclusión." (Guillén, 1980, pág 27)

Inducción y Deducción

"Los caminos del error son múltiples; el que lleva a la verdad es uno sólo. Puede ser recorrido en dos sentidos: Partiendo de lo individual y lo particular para llegar, por medio de una serie de juicios, encadenados, al otro extremo del camino en que está lo general, la conclusión que se busca; o, partiendo de lo general y por medio también de una cadena de juicios, llegar a lo particular.

Cuando sigue la primera dirección, se dice que el espíritu induce, infiere; es el camino de la inducción. Cuando sigue la dirección contraria, se dice que el pensamiento deduce; es el camino de la deducción." (Guillén, 1980, pág 28)

La Intuición

"Por muy importante que sea para el hombre la capacidad de razonar, tiene otra que la supera en el valor práctico: La intuición.

Por medio de la intuición el hombre, empujado por la curiosidad, por un interés, frente a un problema vital que resolver, llega a la conclusión de un solo golpe, sin argumentación aparente, sin inducir ni deducir. Parece como si alcanzara la verdad por adivinación, como si la tuviera escondida en si mismo y saliera por si de las profundidades de su espíritu. Hace un descubrimiento espontáneo, fusionando toda la cadena inductiva en un solo eslabón. El espíritu se apodera de la verdad sin esfuerzo aparente, sin vacilación, sin intermediarios. Lo corriente es que el razonamiento intervenga después para verificar la conclusión obtenida y desarrolle el proceso inductivo que la intuición sintetizó en un solo acto, con el fin de comprobar el resultado." (Guillén, 1980, pág 30)

Análisis y Síntesis

"Según Wundt, El análisis descompone un fenómeno en fenómenos parciales que lo integran, sin preocuparse de las relaciones que guardan entre sí las partes dentro del todo.

Sobre las bases del análisis elemental, se puede atender también a las relaciones causales que unen las partes constituyentes; si se trata, por ejemplo, de explicar las causas de un fenómeno, se aísla un elemento de un fenómeno completo y se lo somete a

variaciones afín de ver si caben variantes en el efecto; cuando no es posible, se hace la variación por comparación con elementos semejantes. Esto último ocurre con los problemas sociales. Un mismo asunto puede ser sometido al análisis elemental y al causal.

La síntesis asocia lo individual y con ello construye un todo. Se llama reproductiva cuando consiste en una simple inversión de un análisis precedente. Se llama productiva cuando combina elementos conocidos dándoles formas nuevas, como en el caso de una composición literaria o artística. La síntesis reproductiva es la comprobación del análisis"(Guillén, 1980, pág 32)

PROCEDIMIENTOS Y FORMAS DE ENSEÑANZA

"Procedimiento didáctico, es la manera de ayudar a aprender y a transformar el conocimiento en normas de vida, de manera que cada una de las capacidades y aptitudes, físicas y espirituales que intervienen en el proceso ganen en desarrollo y calidad. Se dividirá los procedimientos en tres grupos: De adquisición, de elaboración y de expresión.

PROCEDIMIENTO DE ADQUISICIÓN:

Los procedimientos de adquisición deben poner al estudiante en contacto directo con las cosas y fenómenos, con las fuentes informativas.

Primer Momento: La intuición.

Construir el ambiente, provocar los fenómenos, llevar al estudiante al lugar en que se encuentran los objetos o se producen los fenómenos, es el primer paso de los procedimientos de adquisición que han de poner en juego a la intuición como punto de partida de la actividad espiritual. Pero no basta poner al estudiante en contacto sensorial con los objetos; es necesario provocar, hacer aparecer el interés del estudiante por ellos a fin de fijar la atención y pasar al segundo momento de la adquisición: el de la observación.

La Observación:

Puede hacerse con las cosas mismas (directa) o con su representación gráfica, plástica (Indirecta).

Puede intervenir en ella varios sentidos. La escuela actual da supremacía a la observación visual; es necesario sin embargo hacer intervenir todos los sentidos, sobre todo el del tacto, por medio de manualidades." (Guillén, 1980, pág 39)

La Experimentación:

"La observación del fenómeno natural de los hechos, tiene sus límites; no siempre la oportunidad los pone al alcance del estudiante. En ese caso la experimentación que los provoca complementa la observación. Experimentar es probar y examinar prácticamente la virtud y propiedades de una cosa. Admite en su relación todas las variantes indicadas en el caso de la observación. Si la observación siempre interesa al estudiante, la experimentación le interesa aun más; Está de acuerdo con su tendencia a la actividad que encuentra satisfacción en el dinamismo de los hechos.

Por otra parte, en todo experimento hay algo de imprevisto, maravilloso, de misterio, y esta condición satisface su imaginación y su curiosidad. (Guillén, 1980, pág. 41)

La Objetivación

"La Observación directa, inmediata, presume la existencia de las cosas o el ocurrir de los fenómenos que se desean estudiar.

La objetivación ha sido reconocida siempre como una necesidad didáctica, aunque las formas empleadas para realizarla no hayan sido las mas adecuadas." (Guillén, 1980, pág 42)

El Análisis

"Tanto la observación como la experimentación para dar resultados apreciables de claridad, precisión y sistematización del conocimiento y de la acción, deben valerse de la capacidad de analizar inherente al espíritu que aprende" (Guillén, 1980, págs 42-43)

EL PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN

"Una vez adquirida la imagen clara y distinta, por medio de la observación, experimentación, objetivación, análisis y Abstracción, se inicia el proceso de elaboración y asimilación que debe ser también favorecido por procedimientos adecuados.

Así como la adquisición trabaja sobre lo exterior al sujeto, la elaboración y asimilación son procesos puramente internos, que si en algún momento se apoyan sobre lo exterior, es solamente en busca de prueba o confrontación ante el temor de haberse desviado de la realidad.

En el momento de la elaboración y asimilación, el maestro debe favorecer las actividades de comparación, síntesis y generalización. Es cuando debe mantener todos lo actos espirituales y materiales en el camino de la inducción, es decir, en el camino que lleva ala generalización, al principio, la ley, la regla, la norma de conducta.

Pero el procedimiento más rico en resultado desde el punto de vista de la elaboración de los conocimientos, es la reflexión. La observación subjetiva sobre las imágenes e ideas personales en el silencio y el recogimiento favorecen, como en ningún otro procedimiento, la clarificación, ordenación y sistematización de las ideas. Puede asegurarse que no hay actividad espiritual completa sin reflexión, y en los ejercicios

escritos encuentra su mejor oportunidad de actuar, si está polarizada por interés vivo." (Guillén, 1980, pág 44-45)

PROCEDIMIENTOS DE EXPRESIÓN

"De su contacto directo con las cosas y los hechos, el estudiante se forma imágenes, nociones, de las cuales las personas que lo rodean, el didacta, los libros, le dan los nombres. Durante todo el transcurso del proceso adquisitivo y elaborativo, el estudiante siente la necesidad de exteriorizar las imágenes y conceptos formados por el espíritu, y lo hace por medio del lenguaje que va adquiriendo, del dibujo, del modelado, etc.

El esfuerzo que hace el estudiante para expresarse, clarifica las imágenes y nociones que, en muchas ocasiones, constata que no son suficientemente claras, y renueva entonces sus experiencias y aprendizaje. Una imagen o una noción expresada adquieren un relieve que antes no tenían. Desde este punto de vista, la expresión plástica supera en eficacia a todas; le sigue la expresión por medio del dibujo, luego la escrita, siendo la verbal la menos sujeta al control, pero la más rica en matices, la que se adapta mejor a todas las necesidades del pensamiento." (Guillén, 1980, pág 45)

EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

EL LENGUAJE VISUAL:

"...Nuestra lengua escrita es cantoriana, unidimensional como nuestra lengua acústica;...mientras que las lenguas de dos dimensiones dan gran cantidad de mensajes en una superficie muy pequeña..." (Greniewsky, Henrik, en Arreguín 1981, pág. 22)

Una sola imagen visual nos permite transmitir información que es muy difícil de describir verbalmente o por escrito, la imagen visual muestran información en dos dimensiones mientras lo verbal - auditivo la desarrolla sucesivamente en el tiempo.

Con relación a la memorización de las imágenes visuales el autor Norman (1971). informa que en múltiples pruebas de reconocimiento de ilustraciones mostradas anteriormente, los sujetos lograron reconocer un elevado porcentaje de las mismas, pero, por ejemplo, los números de teléfono o los nombres de calles los olvidaron. Se puede afirmar que las imágenes se recuerdan en un grado muy elevado (no existe comparación posible con lo que se oye).

Por lo anterior se puede afirmar:

a) Una imagen visual nos puede transmitir mucha información, que se capta instantáneamente, que nos permite integrar una situación total con rapidez.

b) Esta información tiene un carácter básico de algo actual, presente, que nos facilita la formación de vivencias, la adquisición de conocimientos sobre lo que se ve, pero nos limita en cuanto a la enunciación de ideas abstractas.

c) Por esto , y sobre todo con la ayuda de colores u otras características formales, la imagen visual puede provocar con facilidad un impacto emotivo en el receptor.

d) Las imágenes nos permiten visualizar muchas relaciones, integrándolas en una idea global, aunque dichas relaciones sean abstractas, sin perjudicar la descripción de entidades abstractas.

e) Las imágenes visuales son un recurso inigualable para representar objetos y situaciones reales.

f) La limitación de las imágenes para enunciar con la exactitud y sutileza de matices que nos permite el lenguaje verbal, o su versión escrita, hace que para que haya comunicación precisa las imágenes visuales necesiten reforzarse mediante explicaciones verbales, ya que éstas disminuyen la posible fluctuación de interpretaciones; hecho que puede ocurrir si se miran únicamente las imágenes.

g) Las imágenes presentan la ventaja de que se pueden memorizar con gran facilidad, pero dichas imágenes se recuerdan de modo más bien latente, o sea, no por completo consciente.

h) Cuando lo que se dice y lo que se ve se refuerzan, la evocación consciente de lo que se recuerda de modo no consiente mejora de manera sensible.

Como descrito anteriormente lo visual y lo verbal se pueden reforzar mutuamente para establecer una comunicación óptima. Este reforzamiento básicamente de dos lenguajes puede ser muy útil en el aprendizaje de ciencias experimentales y manejo de herramientas de trabajo.

Por generaciones se han ido acumulando los conocimientos adquiridos por sabios de muchas partes del mundo. Hoy se considera que el conocimiento mismo es un proceso, que ese devenir y cambios constantes son propios de la actividad científica y que es necesario incorporarse a un mundo en evolución, como si se hubieran de subir a un tren en marcha. Hay que incorporarse al hacer científico a partir de lo que otros han hecho. Esto pone a cada estudiante ante la tarea de aprender demasiado.

En la actualidad el didacta se encuentra con la obligación de incorporar a sus discípulos a este devenir. El educando necesita captar en tan poco tiempo como sea posible, la situación prevaleciente en un campo dado de una ciencia u otra, pues lo importante a de ser el paso siguiente, en el cual el educando tenga que tomar una posición con respecto a la situación recién conocida, o tenga que aplicar la experiencia adquirida por otros a casos de su propia problemática o de la problemática actual. Este paso no sería más que un sueño si no se partiera de lo ya adquirido.

Una condición conveniente es que el educando no malgaste su esfuerzo mental en la adquisición del conocimiento previo, sino que, hasta donde sea posible, aproveche su esfuerzo en la aplicación de dicho conocimiento, "Enterarse de algo que es poco menos que inútil. Lo importante es la aplicación o generalización de lo recién aprendido a casos en que lo vital se pone en juego." (Chauchard, 1968, pág 112)

"Debido a que en las ciencias experimentales existe la necesidad transmitir mucha información a los alumnos para poner su conocimientos al día, las imágenes visuales se utilizarán, ya que nos facilitan el medio para mostrar situaciones sintéticas en poco tiempo sin tener que recurrir a mucha explicación.

Si las imágenes visuales limitan el pensamiento abstracto, la explicación de toda idea abstracta corresponderá al lenguaje verbal.

Si la imágenes le pueden producir al receptor emociones, ideas, es decir, lo pueden motivar, entonces debemos usar imágenes apropiadas para lograr este fin.

Si las imágenes nos impiden transmitir con exactitud y sutileza muchas cosas, a explicaciones verbales complementarán tal transmisión.

Si las imágenes pueden permitir que se hagan muchas interpretaciones relacionadas, y no nos orientan para que podamos decidir cuál es la interpretación correcta, esto podrá lograrse con el complemento verbal de las imágenes.

Si las imágenes pueden recordarse de modo más bien inconsciente, necesitaremos que el lenguaje verbal (percibido conscientemente) y las imágenes (percibidas en forma no conscientes) se refuerza. Sin embargo, hay que evitar que se estorben entre sí.

Según las orientaciones enumeradas aquí, se concluye que los programas audiovisuales son medios de presentar información concentrada, organizada de tal modo que resulte más eficiente y se pueda asimilar con rapidez, de una manera sencilla y agradable." (Arreguín, 1981. págs. 24-25)

Esquema de necesidades:

Para Arreguín(1981), En todo programa audiovisual se necesita establecer un esquema de necesidades el cual consta de:

a) Precisar que se va a decir: el contenido del programa.

b)Precisar cómo se debe decir, para que sea claro.

El primer punto de la razón de ser del programa: es una necesidad exclusiva del programa, lo que realmente se va a transmitir y sobre el cual se basará la producción audiovisual.

El segundo es una necesidad de buena estructuración: es una necesidad formal, común a todos los programas, tiene que ver con el modo de organizar el contenido y las partes de un programa de un todo coherente. es importante resaltar que aquí se va a reducir todo a orientaciones elegibles, sin explicar demasiado sobre el origen de cada afirmación o indicación que se haga.

La idea de hacer una presentación audiovisual corresponderá a la necesidad de transmitir mucha información en un corto tiempo logrando la intervención activa del espectador disminuyendo el tiempo de atención pasiva de éste, obteniendo como resultado

una mayor compenetración y por lo tanto una comprensión del contenido, que se encuentra concentrado, de una forma eficiente y rápida.

El guión

"El programa va a estar formado por ilustraciones visuales y explicaciones verbales; las ilustraciones y las explicaciones son los elementos que van a cumplir la función educativa. Siempre puede haber un técnico que puede recomendar como conviene buscar unas y otras; pero en última instancia es el didacta quien tiene que decidir qué es lo que se va a decir con ellas.

Éste necesitará concentrar sus previsiones e indicaciones en un documento escrito, o sea, el vídeo, el cual es la guía para la producción del programa." (Arreguín, 1981, pág.30)

El guión debe presentarse con mucha claridad. La claridad es muy importante porque en la producción de material educativo audiovisual es muy común que se trabaje en equipo, lo que hace que el tiempo de producción resulte costoso, y los errores de una persona pueden retrasar el trabajo de todos. Es entonces conveniente prever desde un principio que no haya errores debidos sólo al descuido en la redacción o en el modo de presentar el guión.

En caso de que el didacta sea el mismo que produce el programa, éste puede simplificar la redacción del guión, ya que seguramente al sistematizar su trabajo habrá ido adquiriendo una idea de lo que el futuro programa será y así, dicha idea se irá concretando al emprender la realización.

En caso de que el que realice el guión no sea el que posee el conocimiento, es posible que se decida trabajar el guión en dos etapas diversas:

- el guión pedagógico, que deberá contener todas las previsiones y aclaraciones de orden académico indicadas por el didacta para que sean seguidas y elaboradas por el técnico audiovisual; y

- el guión técnico, contendrá las indicaciones propiamente técnicas para la realización del programa educativo audivisual, tales como indicaciones sobre encuadre cámaras, movimientos, etc.

Pasos para la realización de un programa

Un programa audiovisual es demasiado complicado como para hacerse, usarse y olvidarse, debe ser relizado para ser explotado con muchos estudiantes por lo que debe contener una calidad acorde a su función, por consiguiente se debe distinguir las siguientes etapas en su realización:

a- Elección de un objetivo.

b- Planeación:

1) sistematización,

2) estructuración del guión,

3) redacción del texto explicativo.

c- Producción del programa.

CARACTERÍSTICAS INFORMATIVAS DE UN BUEN PROGRAMA:

La imagen visual puede aportar más información que el lenguaje hablado, pero posee dos limitaciones básicas:

- No permite enunciar con precisión, la información puede ser interpretada de diversos modos,
- Se adhiere siempre a lo concreto y a los presente.

Es necesario complementar lo que se ve y lo que se escucha y así obtener un recurso óptimo para concentrar información correcta y controlada. Es muy común utilizar fondos musicales, pero éstos no agregan nada básico a la información verbal y visual, se tratará ahora de caracterizar la información susceptible de ser transmitida a través de un medio audiovisual:

1. Hay muchas cosas en las ciencias experimentales que necesita de imágenes para transmitirse. Lo que se ve nos permite captar situaciones experimentales con mucha rapidez. Puede ser de gran ayuda dónde se tengan que visualizar estructuras como la anatomía, la genética, la ciencia biológicas, o mecanismos en las ciencias físicas, asi como procesos de tipo "paso a paso".

2. Pero lo visual puede ser interpretado con muchas variantes, dudas e inexactitudes, si no se orienta a la comprensión de lo visto con precisiones verbales. Lo verbal además se puede

ocupar para determinar lo abstracto, los planteamientos teóricos, la crítica metodológica y la postulación del marco conceptual de la ciencia.

3. Dado que un programa se va a utilizar repetidamente, con muchos grupos, el contenido debería ser predominantemente técnico, ya que es el campo menos sujeto a la variedad de interpretaciones.

4. La sincronización de imágenes y texto necesita ser muy cuidadosa. Si el desarrollo verbal no coincide con el de las ilustraciones, uno y otro se estorbarán para la comprensión. La interpretación que el alumno haga de cada ilustración será tan clara como los indicios verbales se lo permitan. (La organización psicológica será siempre tan excelente como las condiciones dominantes del objeto captado lo permitan, Ley de Precisión de Koffka, Escuela Psicológica Gestalt)

5. Debido a que no se transmite el pensamiento, sino sólo información fragmentaria, a partir de la cual el alumno tiene que reconstruir las ideas que se desean comunicar, El programa necesita aportar todos los datos clave para que el alumno reconstituya y adquiera la información.

Si se usan imágenes y textos según las orientaciones previas, habrá una optimización en la transmisión de conocimientos, el programa transmitirá eficazmente "mucha" información.

Para transmitir imágenes de televisión se necesitan canales mucho más capaces que una línea telefónica.

Esto quizá pueda hacer evidente que un canal de comunicación visual necesita tener mayor capacidad de transmisión que un canal sonoro. Es obvio que un organigrama permite ver en segundos muchas relaciones jerárquicas que serían complicadas de describir verbalmente. Esto último quizá haga patente que, en la captación visual, se puede captar mucha información en menos tiempo, que con el oído.

"Como norma general, si un programa audiovisual no aumenta sensiblemente la rapidez y eficacia de la transmisión información, es inútil." (Arreguín, 1981, pág. 39)

CUIDADOS FORMALES GENERALES:

"Un programa se hace para satisfacer necesidades inmediatas, que son las que definen su contenido. Este problema debe estar bien estructurado para comunicar lo que se desea; esta no es una necesidad exclusiva de nuestro programa sino de todos los programas." (Arreguín, 1981, pág. 43)

Hablar de una buena estructura es algo muy general, que resulta difícil de aplicar a la realidad si se carece de experiencia en este aspecto, como todo lo que es por sí mismo muy complejo: que más fácil de intuir, que de comprender a través de explicaciones fragmentarias. Pero se puede separar algunas notas contenidas en este concepto, que son más concretas y fáciles de aplicar a la realidad. Un buen programa se puede decir que tiene unidad, que se desarrollan de modo correcto, que sus partes se articula bien entre sí, etc.

Quizás algunos didactas pudiera parecerles, aun estas nociones separadas, algo abstractas, si eso sucediera no hay porque preocuparse. La razón principal de que nociones así puedan resultar algo extraña reside en la saludable tendencia, muy en boga hoy en día, a buscar porqués a todo; aquello a lo que es difícil de asignar tales o cuales causas no nos parece comprensible a primera vista.

"Conviene recordar que no todas las causas de lo que vemos pasar están al alcance de nuestra comprensión. Pero, si en vez de buscar porqués, nos dejamos sumergir en esa realidad en la que el buscar porqués no siempre tiene sentido, nos encontraremos con que

esas cosas no bien definibles pueden ser captadas de modo verdaderamente automático, sin siquiera percatarnos de ello, por casi todos los seres humanos. Muchas cosas no son difíciles de comprender por abstractas, sino porque las usamos sin pensar en ellas." (Arreguín, 1981, pág 43)

La unidad:

"Un programa audiovisual no puede ser simplemente un "agregado" de ilustraciones explicadas; es necesario que todas sus partes estén organizadas para formar una unidad. La existencia de esta unidad no se reduce a que el asistir a la presentación del programa, éste comience en un momento dado y termine en otro posterior, sino que supone varias situaciones básicas; por ejemplo:

1.Que el programa incluya todas las partes necesarias para integrar la exposición del tema (que está completo)

2. Que se excluya toda información que no es pertinente al tema, aunque sea interesante, pues la información sobrante se convierte en un distractor...

3. Que haya uniformidad de lenguaje, pues aquello que sale de esta norma tiende a llamar la atención de modo exagerado, distrayendo de la idea central...

4.Que hay otros aspectos menos obvios de la unidad, tal como la organización interna de los varios lenguajes utilizados: lo que se ve y lo que se oye necesitan complementarse, no pueden seguir rumbos independiente...

5. y además que el desarrollo y un programa audiovisual necesita seguir el mismo desarrollo unitario que se pide cualquier texto: que es necesario plantear una situación, desarrollarla y llegar a una conclusión; conclusión no en sentido de que allí se acaba lo dicho, sino en el sentido de que se redondea una idea, se completa una descripción, se llega a un breve enunciado que sintetiza lo tratado de modo conveniente" (Arreguín, 1981, págs 44-45)

Las partes:

"Cuando una descripción es demasiado larga en un programa audiovisual es un poco difícil sostener la atención en ella ya que resulta monótona. Parece que hay cierta necesidad de cambiar la atención periódicamente hacia algo distinto. La solución consiste en dividir el programa en varias partes, cada una de las cuales posea cierta definida unidad... que tenga su planteo, su desarrollo y su conclusión natural. (Arreguín,1981, pág. 45)

Duración

"Acerca de la duración del programa total y de sus partes, misma que no puede ser rígida e invariable, se pueden hallar algunas referencias de tipo práctico. Un programa muy breve podría durar tres o cuatro minutos, quizá sería aproximadamente duración de un programa que no necesitara estar formado por partes. Si fuera mayor, no debería estar compuesto de una sola parte." (Arreguín, 1981, pág. 43)

"En cuanto al número máximo de partes, no deberían pasar de siete, aúnque es preferible que no pasen de seis. Si se pasa de este número, es muy probable que parte del observador no puede integrar una idea unitaria y total de lo tratado en el programa." (Arreguín, 1981, pág.45)

La secuencia:

El desarrollo de los subtemas necesita seguir un orden que le permita al público comprender, y esto se logra siguiendo los aforismos cartesianos:

- Ir de lo conocido a lo desconocido;
- De lo particular a lo general;
- De lo sencillo a lo complejo;
- De lo concreto a lo abstracto;
- De lo fácil a lo difícil;
- De lo obvio a lo evidente y después a lo no evidente

Estas normas deben usarse con mucha elasticidad: todo depende del sentido común del didacta; pues aunque a veces se puedan aplicar varias de las citadas normas a un solo caso, es muy común que una norma aplicada en un caso específico se contraponga a otra. Siempre es posible encontrar casos paradójicos; la razón consiste en que lo real es muy complejo, y los casos posibles son tan variados que lo que en un caso es adecuado en el siguiente puede ser contraproducente.

"No hay una regla única y óptima para ordenar el material educativo que se presenta en un programa. El didacta tendrá que recurrir a su buen juicio, no a una norma racional y universalmente válida, para decidir el desarrollo de su programa. Lo esencial es que se parte de algún punto bien conocido por el alumno, para llevar su atención progresivamente hacia el fin deseado." (Arreguín, 1981, pág. 47)

Articulación de las partes:

"Un tema se puede dividir en varios subtemas para desarrollar el conjunto parte por parte. Pero una reunión de subtemas necesariamente completa un tema. Es indispensable que una de las partes se continúen con las otras de modo natural. Si esto no sucede, el público resentirá la falta de unidad, siéndole difícil quizá integrar la idea total que en el programa se desarrolla, y captada los subtemas, información fragmentaria que se le muestra reunida." (Arreguín, 1981, pág.48)

Existen varias formas de articulaciones, que dependen mucho de las circunstancias objetivas que describa el programa. Un modo muy natural de unir dos partes sucesivas es que ese punto de la atención este en el contenido temático de los subtemas sucesivos: El primer subtema termina citando a algo que es lo mismo con lo que se inicia el siguiente subtema. Otra forma podría realizarse con un cuadro sinóptico mostrado al principio indicando las características que se van a ver, señalando individualmente al principio de cada uno de los subtemas cuál de estas será la estudiada.

El Lenguaje:

"No es indispensable ni posible redactar un texto educativo con el actual lenguaje ambiguo y pobre de las masas pues lo menos que la educación puede hacer es ampliar el horizonte cultural del educando. Pero si se puede usar el lenguaje cotidiano, al menos al principio de un programa, procurando introducir poco a poco y con claridad los términos técnicos, hasta pasar a usar el lenguaje técnico adecuado y conveniente. El uso del lenguaje técnico desde el principio puede parecer admirable, pero también puede resultar aburrido y provocar aversión." (Arreguín, 1981, pág.55)

LA ENSEÑANZA A DISTANCIA.

Concepto y origen

"La enseñanza a distancia pretende cumplir el objetivo democrático y universal de la enseñanza moderna. Pone la instrucción al alcance de una ingente multitud de hombres que, de no ser por ella, carecerian muchas veces de otro medio de aprendizaje. Hacia aquellos lugares donde no llega el profesor a impartir la enseñanza presencial, para quienes no pueden asistir a un centro colectivo de enseñanza, para aquellas materias que no son impartidas por los centro oficiales, se creó la enseñanza a distancia. Sin ninguna duda, la enseñanza por correspondencia ha constituido durante muchos años el único recurso puesto a disposición de los deseosos de formación que no podían acudir a los centros persenciales, por otra parte escasos para la demanda existente. Pero actualmente no puede contemplarse sólo como un método sudsidiario, sino con posibilidades reales por sí mismo".(Sarramona, 1975, Pág 23)

Diseño tecnológico de instrucción

"En todo proceso instructivo distinguimos los siguientes pasos fundamentales:

1. Designación de los objetivos que deberán alcanzarse.
2. Planificación de la enseñanza, que comprende:
   - 2.1 Los contenidos objeto de aprendizaje
   - 2.2 Los medio a emplear para aprender dichos contenidos

2.3 El establecimiento de un sistema de evaluación que compruebe si se van cubriendo los objetivos

3. La obtención de unos resultados parciales y finales que se comparan con los objetivos propuestos.
4. Modificación de las dos fases iniciales objetivos y planificación, según los resultados alcanzados, mediante el principio de << Feed-back>> incorporado al proceso de instrucción."(Sarramona, 1975, Pág.39)

Designación de los objetivos

"Nadie dudará que la tarea previa a la redacción del curso a distancia es la determinación de las metas u objetivos que deben perseguirse, aquellos que reponderán a las preguntas: <<¿ qué pretendemos enseñar en este curso?>>, <<¿ que deberán saber los alumnos al término del mismo?>>. Este estudio significa invertir cierto tiempo, que se traduce en un aumento de la inversión económica del curso, por ello no se prodiga en demasía, considerándolo una inversión no rentable. Los objetivos se dejan entonces a una intención más o menos feliz, según la preparación y capacidad del autor. Pocas palabras se precisan para destacar esta postura en dos aspectos muy concretos:

a) Imposibilidad de tener plenas garantías sobre la eficacia y calidad del recurso, sin antes determinar los objetivos a perseguir.
b) Rentabilidad de análisis de objetivos por cuanto facilita posteriormente, en gran manera, la tarea de redacción material del curso".(Sarramona, 1975, Pág.42)

Justificación de los objetivos

"Estos objetivos que se designan como resultado que el alumno habrá de alcanzar al término del curso, no son fruto de la simple elocubración de un autor. La determinación de los objetivos, que en definitiva equivale a la justificación del curso por correspondencia, deberán estar en función de las exigencias sociales".(Sarramona, 1975, Pág.45)

Determinación del Grupo-Objetivo

"La determinación de los objetivos del curso incluye la especificación de la población a la que se destina, que se ha convenido en denominar como grupo-objetivo (<<target-group>>). En otras palabras, se trata de determinar la conducta inicial de que se parte para alcanzar la conducta deseable fijada en los objetivos".(Sarramona, 1975, Pág.49)

Planificación del curso

El segundo gran paso del proceso instructivo a distancia es la planificación del curso.

"Podemos distinguir dos partes esenciales dentro de la planificación: las condiciones didácticas y las condiciones materiales. Ambos aspectos guardan entre sí

estrecha relación y dependencia. Idealmente, se trata de la prevalencia de las condiciones didácticas sobre los materiales, y este camino es el seguido en el presente estudio. Pero la realidad económica y comercial muchas veces tomará la relación en sentido inverso; entonces los planteamientos didácticos se someterán a unas exigencias económicas, sobre todo en el caso de instituciones privadas que dependen exclusivamente de sus propios ingresos, y donde el precio del curso puede ser un factor decisivo para su confección y posterior explotación".(Sarramona, 1975, Pág.52)

Condiciones didácticas

"La planificación didáctica del curso abarca: contenidos, medios, evaluación y motivaciones. Todo ello forma el<<dossier>> previo a la redacción material del curso. Esta tarea incumbe al autor o autores del curso, que trabajarán en equipo con el técnico didáctico, el cual plantea las exigencias teóricas de la didáctica de la enseñanza a distancia en general.

De modo general no hay que perder de vista la circunstancia especial en que se encuentra el alumno: en solitario y con deseos de hallar en el material la anticipación y aclaración de sus dificultades".(Sarramona, 1975, Pág.52)

Contenidos

Los contenidos han de corresponderse con los objetivos específicos del curso y las capacidades del grupo-objetivo. Entre si han de guardar el necesario encadenamiento que haga del aprendizaje un proceso continuo, sin interrupciones ni saltos, cuidando siempre de asegurar las destrezas instrumentales que permiten su comprensión.

La detallada enumeración de los contenidos, su agrupación en temas, lecciones, cuestiones o epígrafes, constituirán el programa o currículun del curso. Por tanto, la confección del programa del curso es también tarea previa a la redacción del mismo aunque posteriormente puedan llevarse a cabo algunas pequeñas rectificaciones, surgidas de la constatación con los planteamientos materiales, o por la variación de algún concepto científico.

Medios

Determinados los contenidos se eligen los medios para la correcta estrategia. Se entenderá por medios didácticos al conjunto de recursos de que se valdrá el profesor para ser asequibles los contenidos didácticos. En este caso se consideran medios los recursos de índole material y operativo,textos escritos, programas radio y TV, filmes, visitas fijas, grabaciones sonoras, material tridimencional, fotografías, gráficos, esquemas, practicas y ejercicios matemáticos, experiencias directa, actividades plásticas, actividades dinámicas,

actividades verbales, explicación presidencial, trabajo en grupo, diálogo a distancia (teléfono, ordenador).

Evaluación

Determinar el sistema de evalución, al igual que los contenidos y medios, es función previa a la redacción del curso. Para ello se tendran en cuenta los principios que rigen en la evaluación instructiva en general, con las consiguientes adaptaciones a las especiales circunstancias del estudio a distancia.

"Dentro del sistema de evaluación a distancia pueden distinguirse varios tipos de pruebas:

Las pruebas de auto-control se incluyen en los textos del curso para ser resueltas y corregidas por el propio alumno. Permiten la comprobación inmediata de la eficacia del aprendizaje y su presencia se justifica como refuerzo.

Las pruebas de evaluación a distancia constituyen el nexo principal del alumno, a distancia con su profesor, el cual las corrige, califica y remite de nuevo al alumno con las observaciones pertinentes.

Las pruebas presenciales son aquellas que serán realizadas en sitios donde se pueda reunir el alumno con el profesor, pueden ser en grupos o individuales". (Sarramona, 1975, Pág. 72-73).

"Para paliar en parte la dificultad de incluir material en todos los temas y potenciar la actividad de los alumnos, se incluyen también unos ejercicios o prácticas recomendadas, no obligatorios, cuyas solución significaría una ampliación del estudio.

La normativa general sobre la confección de estas practicas advertirá que sean realizables en circunstancias normales y responden a necesidades reales de los conocimientos teóricos".(Sarramona, 1975, Pág 81).

Sistema motivacional

"La motivación es otro gran tema de estudio en psicología del aprendizaje, que los autores se han prodigado por definir. Consideramos la motivación como una necesidad de estímulo que provoca una dirección en el aprendizaje.

En enseñanza por correspondencia la planificación y puesta en práctica de un sistema motivacional es mayormente importante que otros tipos de enseñanza. Bien es verdad que el estudiante a distancia suele poseer una motivación inicial por el estudio generalmente superior al estudiante de enseñanza presencial, pero también está más presto a perderla por variadas circunstancias. Solamente a través de un sistema perfectamente estructurado se conseguirá la perdurabilidad de la motivación inicial y la creación de otras nuevas." ".(Sarramona, 1975, Pág.88)

La principal fuente de motivación es el estudio y aprendizaje de los contenidos del curso, pero no suele ser suficiente. Por esto conviene establecer otras fuentes motivacionales específicas. Dentro del ámbito de los contenidos y su aprendizaje entran todos los aspectos referentes a la presentación, que no son ajenos a la motivación. La existencia o no de color, el tipo de letra, papel, maquetación general, uso de titulares, exostencia de figuras.,etc constituyen elementos importantes para hacer atractivo el estudio y, por tanto, motivarlo. El aserto es suficientemente conocido y explotado por las editoriales.

"La finalidad perseguida por los prólogos e introducciones a los cursos y temas múltiples: adelantar el contenido del tema, justificar la estructura y contenido, prevenir dificultades, dar normas metodológicas; pero en definitiva, se trata de motivar al alumno a través de los propósitos citados, para que acometa el estudio con mayor anhelo e interés." ".(Sarramona, 1975, Pág.88)

"El lenguaje empleado deberá ser aún más cálido, directo y sencillo que el utilizado en los textos propiamente de estudio. La inclusión de anécdotas, problemas de ingenio (que solucionarán en el siguiente envío), referencias personales del autor, etc., serán recursos atractivos para los cometidos propuestos."(Sarramona, 1975, Pág.90)

"Planteadas las encuestas como una posibilidad de expresión y participación del alumnado en los temas docentes no cabe duda que tiene consecuencias motivacionales. Así se expresan multitud de respuestas, que agradecen el requerimiento de su opinión y

consideran las preguntas como una atención de institución para con los alumnos. Sin olvidar el elevado valor que tiene como control de la acción docente. Prácticamente contituyen la única fuente de investigación a distancia". (Sarramona, 1975, Pág. 93).

La enseñanza a distancia en relación con el medio audiovisual

"Si bien la clasificación más citada es el <<cono de Dale>>, que parte de una escala gradual de experiencias.

A pesar de la extensa bibliografía sobre el tema, no se ha prodigado intensamente el uso de los medios audiovisuales en la generalidad del profesorado y niveles de enseñanza. Lo cual no es óbice para reconocer en ellos una meritoria serie de cualidades:

1.Desempeñan un papel de catalizador. Preparan para la adquisición de un conocimiento, favorecen desarrollo de una aptitud, crean una atmósfera propicia para nuevas adquisiciones.

2. Permiten una renovación de la capacidad de atención al combinar su presencia con la del profesor (el video que lo sustituye), atrayendo al alumno por la fuerza que posee el sonido y la imagen. Cuando se requiere la proyección a oscuras, los efectos se ven aumentados por el poder magnético de la imgen luminosa y la eliminación de otros factores externos que pudieran distraer.

3. Captan la personalidad del alumno de forma proyectiva, lo que significa una mayor participación en las acciones que se realizan por estos medios.

4.Las investigaciones realizadas demuestran que aprenden mejor los alumnos medios y mediocres con la ayuda de los medios audiovisuales: los alumnos exelentes logran también resultados iguales o mejores que los alcanzados por otros sistemas. Esto a presentado a los medios audiovisuales como elementos realmente democráticos de la enseñanza, porque benefician a todos los niveles especialmente a los inferiores.

5. Proporcionan una comprensión rápida de los contenidos. Partiendo de las bases psicológicas de la institución, permiten el paso de la abstracción convirtiéndose en posibilidades nuevas para la organización intelectual.

6. Poseen una gran versatilidad de adaptación. Se pueden organizar las enseñanzas a base de una combinación de distintos medios (<<multi-media>>), que hagan más efectiva la labor aislada de cada uno de ellos subsanen sus limitaciones.

7. Seguramente la cualidad más destacada por los autores a sido su efecto motivador. Dieuzeide habla de la creación de un <<estado de gracia>>, de curiosidad, de deseo de comprender, entusiasmo y voluntad de un mayor aprendizaje. Esto ocurre especialmente en los alumnos inadaptados , para los cuales la clave pedagógica puede estar en las multiplicaciones de ocasiones de éxito y la búsqueda de intereses profundos.

8. En los tiempos actuales, y de cara al futuro con mayor motivo, los medios audiovisuales practican el tipo de mensaje y comunicación más usual en la sociedad. Su empleo en la enseñanza proporciona la actitud con que habrá de enfrentarse a ellos en la vida social.

9. El uso de los medios audiovisuales permite el estudio a distancia, potenciando, complementando y en ocasiones sustituyendo con ventaja a los textos escritos.

10. Algunas de las técnicas audiovisuales se amoldan muy bien a la enseñanza de adultos y formación permanente, por sus posibilidades de adaptación individualizada." (Sarramona, 1975, Pág.167-168)

En el fondo de toda opción a una nueva técnica o recurso docente prevalece el temor a que puede sustituir al profesor. Este temor es más acusado en los sitemas presenciales que

a distancia, pero también en éstos acontece, sobre todo en el más tradicional de ellos, la enseñanza a distancia, donde algúnos ven a otros medios de comunicación a distancia como posibles rivales. Sin embargo, si la incorporación de recursos individuales no se ha prodigado en la enseñanza a distancia todo lo sufciente, es más por cuestiones económicas que didácto-filosóficas". (Sarramona, 1975, Pág 167-168-169).

INTERNET

¿Que es Internet?

En esencia, Internet es una red de computadoras que ofrece acceso a gente e información. Mas de diez millones de personas la utilizan, y se espera que este número llegue a mas de cien millones dentro de algunos años. Para usar Internet se pueden ejecutar varios programas, dependiendo del tipo de información que se desee. Por ejemplo, se puede utilizar un programa para correo, otro para recuperar archivos y un tercero para participar en fantásticos juegos con mucha gente a la vez. El tipo de información gratuita que esta disponible incluye documentos del gobierno, datos científicos, listas de aficionados a algún pasatiempo, publicidad personal y de negocios, base de datos y mucho mas.

Cuando se habla de Internet puede imaginarse como un combinación de redes de computadoras, la gente que la utiliza, los programas para obtener información y la información misma, la red que une a miles de pequeñas redes de computadoras corporativas y personales es Internet.

Quién utiliza Internet?

Casi cualquier cosa que pueda hacer a través del sistema regular de correo o por teléfono puede hacerla por Internet.

Los tipos de comunicación que ocurren todos los días en Internet incluyen:

- Intercambio de notas sociales.
- Obtención de noticias de última hora de todo el mundo.
- Realización de operaciones de negocios.
- Colaboración e investigación científica.
- Intercambio de información con otras personas con pasatiempos o intereses similares.
- Transferencias de archivos.

La variedad de personas que usan Internet es muy diversa. Algunas corporaciones la utilizan para todas sus comunicaciones internas importantes, muchas empresas proporcionan información a sus clientes a través de ella. Casi todas las grandes universidades utilizan Internet para comunicaciones académicas.

Además de sus usos de negocios y educacionales, Internet tiene muchas opciones interesantes para usuarios individuales. Millones de personas la emplean solo para propósitos sociales y de interés general. Los grupos de interés de entretenimiento con

frecuencia son los mas activos y atraen mucho mas la atención que los grupos de interés relacionados estrictamente con los negocios.

Internet está abierta para cualquiera que pueda usar una computadora con un módem y que pueda llamar y conectarse a una computadora que forme parte de Internet.

Historia de Internet

En sus orígenes Internet fue un proyecto militar que se utilizó exclusivamente para propósitos de defensa. Después se convirtió en un enlace entre instituciones académicas para que compartieran resultados de investigaciones; poco a poco fue evolucionando hasta convertirse en un medio para diferentes usos académicos, comerciales y personales. Todavía está creciendo y cambiando y no hay modo de predecir en que se transformará en los próximos cinco o diez años.

A mediados de los setenta las redes de computo estaban en su infancia. Pocas de las comunicaciones existentes podían comunicares con una velocidad siquiera cerca a la que podían procesar los datos. La forma más común de comunicación entre dos computadoras era manual: la computadora A sacaba una cinta magnética o una pila de tarjetas perforadas, una persona las tomaba y las llevaba a la computadora B, que leía los datos. Para que la computadora A se comunicara con muchas otras computadoras, el proceso tenía que repetirse para cada máquina.

Luego se desarrollaron redes de comunicación de computadoras mas avanzadas, pero eran burdas en comparación con las computadoras de hoy. Una red eran tres o más computadoras que se cableaban juntas y podían comunicarse a baja velocidad, pero tenía el problema constante de que con las primeras comunicaciones cada computadora tenía que estar funcionando para que funcionara la red. De esta manera, si una computadora se

apagaba para darle mantenimiento, la red no funcionaba a menos que esa computadora se desconectara de la red. Esto hacía a las redes poco confiables y difíciles de manejar.

El Departamento de Defensa de los Estados Unidos fue de los primeros patrocinadores de gran parte de la investigación en computadoras avanzadas y redes. A mediados de los sesenta el ejército estadounidense dependía de la tecnología de cómputo, así que los avances en esa área eran de capital importancia. Una red que se caía por el mal funcionamiento de una sola computadora denotaba gran vulnerabilidad, así que el ejército quería desarrollar una red capaz de sobrevivir aún cuando una o varias de sus computadoras no funcionaran.

ARPAnet:

Alrededor de 1970 la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada, integrante del Departamento de Defensa, instaló las primeras partes de lo que más adelante se convertiría en Internet. Esta red, denominada ARPAnet, tenía múltiples objetivos, que se establecieron y son todavía parte de lo que hoy en día es Internet. Algunos de estos objetivos incluyen:

- La red sería capaz de funcionar aún cuando muchas de sus computadoras o las conexiones entre ellas fallaran .
- Para acomodar los diversos tipos de computadoras que entraban al mercado, el Departamento de Defensa quería computadoras diferentes fueran capaces de intercambiar información sin problemas. Así, el método del funcionamiento en

red tenía que poder usarse en computadoras con configuraciones de hardware muy distintas.

- La red sería capaz de redirigir la información de modo automático alrededor de sus partes que no estuvieran funcionando. Para hacer una comparación con un viaje por carretera, imaginando que se va por una autopista de Caracas a Pto. Ordaz. Si su ruta planeada a través de Anaco estuviera bloqueada por un accidente, podría tomar el camino a través de Guárico. Si estas dos rutas estuvieran intransitables, podría tomar una tercera a través de Maracay. La red tendría que ser capaz de hacer ese tipo de cambios de dirección automáticamente.
- ARPAnet debía ser una red de redes, no únicamente de computadoras. Solo una computadora de cada red tendría que conectarse directamente al hardware de ARPAnet y podrían comunicarse con otras computadoras también en ARPAnet a través de esa única conexión.

En los setenta ARPAnet se expandió a usos no militares cuando se permitió que la utilizaran en universidades y compañías dedicadas a investigaciones relacionadas con la defensa. Este aumento en el uso permitió a los investigadores que mantenían a ARPAnet estudiar como el crecimiento en el número de computadoras y usuarios cambiaba el modo como respondía esa red. También dió a los investigadores un vistazo de cuáles serían las dificultades potenciales para operarla. Por ejemplo, mientras muchos asumieron que lo más difícil sería mantener la velocidad, lograr que todas las computadoras hablaran el mismo lenguaje fue un reto mayor.

A finales de los setenta ARPAnet era tan grande que los estándares originales no podían soportar el ritmo de crecimiento. Tras años de investigación (y una discusión profusa), ARPAnet cambio la tecnología conocida como nodos de conmutación de paquetes al estándar de comunicación TCP/IP, un protocolo de comunicación que define como enviar tipos de mensajes específicos entre computadoras diferentes. Su mayor ventaja era que permitía un crecimiento casi ilimitado de la red que podía implementarse con facilidad en una gran variedad de hardware. Para 1983 se requería que todas la computadoras en ARPAnet usaran TCP/IP.

Si los investigadores no hubieran establecido estos estándares, ARPAnet nunca hubiera despegado: una vez establecidos ARPAnet floreció. Se utilizó, sobre todo, para aplicaciones no militares. La gente escribió programas que permitieron un acceso más fácil a los archivos de otras computadoras y después, programas que facilitaron la comunicación cooperativa entre las computadoras en ARPAnet. Compañías y universidades de todo el mundo se conectaron a Internet y gobiernos de diversos países subsidiaron enlaces a fin de que sus investigadores pudieran comunicarse con sus colegas en los Estados Unidos.

En vista de que se empleaba ARPAnet con propósitos no militares, el Departamento de Defensa creo una red exclusiva para el ejercito llamada MILNET. Unos años después, la Fundación Nacional de Ciencias (NSF, National Science Foundation) utilizó el modelo de ARPAnet, para formar NSFnet, que enlazó a todos sus investigadores. La mayoría de los colegios y compañías que estaban en NSFnet también estaban en ARPAnet, y ambas redes

utilizaban los mismos enlaces de comunicaciones (TCP/IP), así que comenzaron a combinarse y cooperar. La NFS empezó a subsidiar enlaces de alta velocidad para la NSFnet, así como el mismo tipo de investigación de redes que había impulsado a ARPAnet en sus primeros años. El Departamento de Defensa no mantuvo a ARPAnet al mismo nivel que la NSF lo hizo con NSFnet; a finales de los ochenta, aquella se desvanecía y NSFnet la absorbió.

Alrededor de 1980 iniciaron operaciones dos redes sin filiación. Usenet y BITNET, redes populares basadas en los conceptos de libre acceso a la información y facilidad de uso. Estas dos redes no estaban afiliadas a ARPAnet, pero conforme ésta creció los usuarios querían compartir información a través de las redes. Así, se construyeron conexiones entre las redes para que pudieran intercambiarse el correo y los artículos. Otras redes comerciales nuevas, como CompuServe y America Online, también atrajeron muchos socios; mucha gente se encontró de pronto participando en mas de una red.

Entonces, Internet es una amalgama de muchas redes que participan en mayor o menor medida. El termino Internet con I mayúscula, se convirtió en el nombre real de la red hacia finales de los ochenta, pero no existe nada específico que se pueda llamar Internet.

Desde hace poco todo el mundo quiere entrar en Internet. Una idea muy comentada hace algunos años fue la Red Nacional de Investigación y Educación (NREN, National Research and Education Network). La NREN, que fue patrocinada por Al Gore cuando era senador, daría acceso a Internet a prácticamente todos los estudiantes de jardines de niños,

primarias y secundarias, y un mejor acceso a colegios y universidades sin investigación. La idea era proporcionar al sistema educativo estadounidense las mismas herramientas de comunicación que tenía el gobierno, el ejército y la iniciativa privada. Los maestros podrían compartir ideas de enseñanza, los estudiantes podrían cooperar en proyectos y todos podrían tener noticia de lo que pasa en el mundo del computo en adición a los juegos de video. Parte de la magia de Internet radica en que es comercializable.

Otro movimiento importante en Internet es hacia el uso comercial abierto. El intercambio Comercial de Internet (CXI, Comercial Internert Exchange) es un grupo de compañías que proporcionan acceso privado. Por décadas, muchas personas que no tenían una conexión real con el Departamento de Defensa o la NSF obtuvieron cuentas en máquinas de Internet de forma ilegal. Sin muchas de esas personas Internet no sería lo que es hoy. Cuando se reconoció la existencia de estos usuarios no afiliados quedo claro que tenía que establecerse un medio de acceso legal. La NSF comenzó a permitir a proveedores comerciales dar acceso a Internet con la condición de que pagaran una cuota justa (que es una " cuota justa", nunca se ha definido).

Hoy, si se tiene un módem puede enlazarse a Internet sin pagar nada. Si se desea mayor confiabilidad, se puede contratar a alguno de los proveedores comerciales por una cuota mensual.

Es imposible predecir el futuro de Internet. Es muy claro que el número de personas con acceso a ella seguirá incrementándose. La propuesta del presidente Clinton sobre la

Infraestructura Nacional de Información (NII, National Information Infraestructure), para que Internet se expanda dentro de los Estados Unidos , seguramente tendrá un impacto enorme sobre su tamaño y tenor. A medida que otros países perfeccionen sus redes internas y los enlaces entre estas redes e Internet, habrá una expansión internacional mayor.

Parte de la magia de Internet radica en que es impredecible.

Hace cien años se pensaba en el teléfono como una herramienta exclusivamente de trabajo; nadie penso que cada hogar tendría al menos uno. Solo hemos tenido alrededor de una década para pensar que tipo de información puede manejarse en Internet, y aún menos para considerar que tanta penetración tendrá.

Con propuestas como la NREN y la NII en los Estados Unidos, y propuestas similares en otros países, el tamaño y forma de Internet seguirán cambiando durante muchos anos.

Internet detrás del telón.

Internet es una fuente de información prácticamente ilimitada. Detrás de cada click del ratón, hay toda una serie de mecanismos que unen a los equipos, programas y recursos humanos para hacer posible la magia de recorrer el mundo a través de una computadora. Para entender los complejos secretos de este engranaje es necesario revisar los siguientes conceptos.

Paquetes conmutados

Es la manera de transmitir información a través de la Red. En este sistema de transmisión de datos, la información se divide en trozos (llamados precisamente paquetes) cada uno de los cuales contiene la dirección de la computadora destino.

La información transmitida a través de Internet puede ser: Texto, video, imágen o cualquier otro tipo de dato que pueda ser digitalizado.

Los paquetes viajan por la Red a través de diferentes caminos, y son guiados por computadoras dedicadas a ese fin (routers), hasta que llegan al destino. Allí son ordenados y vueltos a armar para formar la información original.

Simplemente los paquetes de datos son como sobres postales que contienen la dirección de la computadora destino. Mientras el paquete recorre la red, cada computadora examina su dirección para ver si esta destinado a ella.

Las direcciones de las computadoras de Internet se representan con números, y forman las llamadas direcciones IP.

Una red de redes

ARPAnet introdujo el concepto de "Internet" (red de Redes), trabajando con una única red que une diferentes redes de computadoras. Esta es la situación de la actual red que une diferentes redes de computadoras. Esta es la situación de la actual Internet: Redes de tecnologías diversas y computadoras diferentes se comunican entre sí e intercambian información sin importar su sistema operativo.

Una red es un conjunto de computadoras conectadas entre sí, por medio de cables, líneas telefónicas u otro medio, que permite a los usuarios comunicarse entre sí y compartir recursos.

El termino "internet" con minúscula define una red de redes de computadoras. De la combinación de interconnection (interconexión) y network (red) surge "Internet".

Internet con mayúscula es una red de redes específica, con características propias.

Para unir las diferentes redes que componen Internet, se utilizan los llamados gateways.

Un gateway es una computadora que une tramos diferentes de la Red. Su función consiste en "vigilar" la información que viaja por uno de los tramos, y decidir como debe ser despachada a la otra parte.

Simplemente se puede imaginar a Internet como una red de subterráneos. Los gateways serían aquellas estaciones donde se unen las diferentes líneas de trenes.

Protocolos de comunicación

Muchas de las supercomputadoras conectadas a Internet utilizan el sistema operativo UNIX, pues es el más apto para las tareas de comunicación masiva de datos. En cambio, los usuarios comunes de la red, utilizan en general PCs que trabajan con otros sistemas operativos (DOS, Windows, MAC OS). El objetivo de la ARPAnet desde su creación fue conectar entre sí computadoras con sistemas operativos diferentes, logrando así que los usuarios de todo el mundo accedan a los servicios de Internet sin necesidad de preocuparse por el tipo de computadora que recibirá sus datos.

Para lograr esto, se adoptaron una serie de reglas estándar de comunicación de datos (protocolos de comunicación), que permitieron organizar la información transmitida de forma tal que cualquier computadora perteneciente a la red pudiera leerla y retransmitirla.

Simplemente los protocolos de comunicación son reglas similares a las que puedan acordar las oficinas postales para establecer los datos que deben incluirse en los sobres de las cartas para asegurar su correcta distribución.

El conjunto de normas de tránsito que deben cumplir las computadoras, integrantes de Internet, es conocido como TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) traducido como Protocolo de control de transmisión / Protocolo de red de redes.

TCP/IP son en realidad dos protocolos en uno:

- TCP se encarga de desarmar y volver a armar los paquetes de datos, y verificar que estén libres de errores.
- IP se encarga de la transmisión cruda de los datos entre las máquinas, simplemente los transporta.

Básicamente, uno envía (IP) y el otro verifica (TCP).

El protocolo de comunicaciones también es quien permite a la red brindar servicio de correo electrónico (e-mail), transferencia de archivos (ftp), emulación de terminal remota (telnet) o navegar en el World Wide Web. De hecho cada servicio de Internet está relacionado a un protocolo.

Gopher, FTP, WAIS, Archie, Veronica:

Básicamente, se trata de herramientas más antiguas o servicios de red que representan maneras diferentes de buscar y recuperar archivos en Internet. Con el desarrollo del World Wide Web no se necesita conocer todos los detalles sobre el manejo de la mayoría de ellos.

Gopher:

Es una aplicación que organiza el acceso a recursos de Internet usando una búsqueda basada en menús y un sistema de recuperación. Posee índices de bases de datos, catálogos electrónicos de bibliotecas, sistemas de BBS y servicios de información universitarios disponibles en Internet. Esto lo hace en base al tema, tipo de servicio o localización geográfica. Mientras se navega por el "Gopherespacio", lo que realmente se hace son acciones no visibles por el usuario, como transferir archivos, cambiar directorios, conectarse a computadoras y hacer peticiones a servidores de todo el mundo. Gopher se hace cargo de manera automática de encontrar la información que se precisa, sin importar donde esté. Se puede usar una docena o más de servidores Gopher en una única sesión, pero difícilmente se tendrá conocimiento de ello. Se necesita un programa cliente de Gopher para usarlo, pero hay servidores de Gopher públicos a los que se puede conectar con una sesión Telnet.

FTP:

Significa *Protocolo de transferencia de archivos*, un método muy utilizado para copiar archivos desde un sistema a otro dentro de Internet. Con FTP se puede obtener una lista de los archivos en un directorio, recibir y enviar archivos a y desde ese directorio. Las transferencias de información disponible públicamente es uno de los usos más extendidos de la capacidad de transferencia de archivos en Internet. Muchas organizaciones conectadas a la Red proporcionan servidores con archivos conteniendo información que cualquiera puede obtener. Los archivos son guardados en áreas "abiertas" de computadoras. El usuario accede a ellos usando *FTP* para conectar con ese sistema. Estos sistemas se llaman servidores *FTP anónimos* debido a que el acceso a ellos se realiza conectándose con la palabra *anonymous*, y se utiliza la dirección de correo electrónico como la palabra clave.

VERÓNICA:

Es un acrónimo de Very Easy Rodent-Oriented Net-wide Index to Computerized Archives (aproximadamente en español, Índice muy fácil de la red a archivos computarizados orientado a roedores). Se trata de una aplicación que ofrece búsquedas por palabra clave de la mayoría de los títulos de menú de servidores Gopher. Una búsqueda por Verónica produce un menú de elementos Gopher, cada unos de los cuales es un enlace directo a la fuente de datos del Gopher.

ARCHIE:

Es a FTP lo que Veronica es a Gopher. Le permite encontrar todos los servidores FTP públicos que contienen archivos con la palabra clave que está usted buscando. Para usarlo tiene que acceder a un servidor Archie e introducir algunos comandos. Realizará una búsqueda y devolverá una lista de los servidores que tienen lo que está usted buscando.

WAIS:

Es un acrónimo de *Servidores de información de área amplia*. Se trata de un sistema de recuperación de información en red. De manera distinta al Gopher, que busca archivos por título, los servidores WAIS recuperan el texto completo de los archivos y devuelven una lista de documentos que contienen la palabra clave que se está buscando. El método de búsqueda y recuperación WAIS es en lo que muchos motores de búsqueda Web están basados.

Grupos De Noticias o Newsgroups

Los grupos de noticias son como cafeterías virtuales donde la gente se reúne para hablar de sus intereses comunes. Hay literalmente miles de grupos de noticias cubriendo virtualmente cualquier tema imaginable --desde computadoras, asuntos sociales, literatura y ciencia, a entretenimiento, pasatiempos y noticias. En los grupos de noticias se puede encontrar anuncios sobre trabajos, consejos sobre negocios y salud, anuncios de acontecimientos, discusiones sobre política y religión -- incluso fotografías que pueden ser bajadas.

Los grupos de noticias proporcionan un manera de conocer y contactar con gente de todo el mundo que comparte sus intereses, sin ni siquiera tener que abandonar la computadora. Además se puede hablar virtualmente con ellos en cualquier momento. Lo más interesante de los Grupos de noticias es que cualquiera puede participar en ellos, aunque no todos los proveedores de Internet ofrecen acceso a todos los grupos.

¿Cómo funciona realmente? Lo primero que se necesita es un lector de noticias como Oulook Express. Lo siguiente es determinar qué grupos de noticias interesan y subscribirse. Debido a la ingente cantidad de grupos disponibles en la red, debe subscribirse solamente a aquellos que interesen realmente.

Los grupos de noticias solían ser la única manera de tener este tipo de conversaciones en Internet. Hoy en día, muchos servidores de Web poseen grupos de discusión en sus propias computadoras.

La historia de los Grupos de noticias

Como muchas otras cosas buenas en Internet, los grupos de noticias tienen unos comienzos humildes en el mundo académico, por 1979, cuando una pareja de estudiantes graduados por la Duke University conectaron varias computadoras entre sí y comenzaron a intercambiar información con la comunidad UNIX. Al mismo tiempo, otro graduado por la University of North Carolina escribió la primera versión de los programas que se usarían para distribuir las noticias.

Esta red, llamada Usenet, creció y se convirtió en un intercambio cooperativo y voluntario de noticias, evolucionando finalmente hacia grupos de discusión electrónicos.

Mientras en algunos lugares es obligatorio pagar cierta cantidad por la recepción de las noticias, Usenet sigue reflejando sus orígenes como un proyecto académico diseñado para distribuir información de forma gratuita a todo aquel que lo desee.

Los grupos de Usenet se transmiten a través de UUCP (un sistema de pago) o NNTP, un sistema más común y gratuito de transporte. La recepción de las noticias se puede guardar en un sistema hasta que otro sistema llama al primero y las recoge o, como cada vez más se está haciendo, se mantienen conexiones directas entre computadoras todo el tiempo, enviando las noticias a otros lugares de la Red tan pronto como son recibidas.

Cada administrador de sistema decide qué grupos de noticias serán publicados en su sistema. Los grupos de noticias usan espacio de disco y ancho de banda muy valiosos, de tal manera que los administradores pueden decidir no usar ciertas jerarquías. Internet tiene

muchos tipos de recursos, de los que Usenet es uno más. Y Usenet es también usada en redes que no forman parte de Internet.

Un acercamiento del Chat:

La comunicación con otros usuarios por medio del correo electrónico y los grupos de noticias es diferida. Es decir, para recibir respuesta de la persona con quien desea comunicarse, debe esperar que ésta envíe un mensaje. Lo que se conoce como tiempo real, es una comunicación en la que el tiempo entre envío y respuesta se mide en segundos.

El Internet Relay Chat, o simplemente Chat proporciona un medio de comunicación, y que permite "hablar" con personas residentes en cualquier parte del globo, a través del teclado.

Los comienzos del IRC

El IRC fue desarrollado a fines de la década del 80 por un estudiante universitario finlandés que buscaba mejorar la calidad de las tele-conferencias que tenía en su BBS. El proyecto creció hasta llegar a Internet. Al principio, solo permitía intercomunicación simple entre usuarios, y funcionaba únicamente en ambiente UNIX. Con el tiempo se agregaron características que mejoraron su rendimiento.

Como funciona el Internet Chat

Como todo servicio de Internet, IRC esta basado en el protocolo TCP/IP, y como la mayoría de los servicios de Internet, se basa en la tecnología cliente / servidor.

El sístema de comunicación IRC está formado por varias redes de servidores IRC que permite a los usuarios comunicarse entre sí, una vez conectados a uno de los servidores.

La red más grande es Efnet (la red originaria del IRC) con mas de 25.000 usuarios, seguida por UnderNet, DALnet y NewNet.

Para conectar la computadora a los servidores de las redes de IRC, los usuarios utilizan un programa cliente.

El programa cliente permite conectar la computadora a un servidor IRC. Básicamente, el servidor IRC transporta los datos (mensajes) a los otros clientes que están conectados al mismo servidor. En la actualidad los servidores están conectados entre sí, por lo tanto no es necesario que los usuarios estén en el mismo servidor para poder conversar utilizando el teclado a través del chat.

Uno de los programas mas difundidos entre los usuarios de Windows es el mIRC , debido a su facilidad de operación.

Una vez que el usuario se conecta a una red, podrá ingresar en uno o más canales para conversar con otras personas presentes en esos canales.

Conversar en los canales IRC

Un canal es un lugar virtual (no es un espacio físico limitado geográficamente) donde se encuentran otras personas para conversar utilizando el teclado de su computadora.

Los canales de IRC son como bares o clubes, donde la gente se reúne para conversar de algún tema en particular.

Los temas que se tratan en el IRC son muy diversos, no hay limitaciones: existen canales de temas "serios" (uno de los mas destacados fue el seguimiento de la Guerra del Golfo), otros técnicos, de ocio, de política, de deportes, etc.

Las conversaciones en el IRC pueden ser públicas (en las que todas las personas presentes en un canal pueden leer los mensajes), o privadas (en las que se conversa exclusivamente con una persona en particular).

Como se organizan los canales

Todos los canales tienen un nombre que los identifica, dentro del IRC. El nombre del canal siempre comienza con el carácter #, por ejemplo: #newbies. Por lo general, después del nombre, se encontrará una breve descripción del tema central.

NICKNAMES

Dentro del IRC cada usuario es identificado por un apodo (nickname o simplemente nick). El nick puede ser cualquiera (el nombre de pila, el nombre de usuario, un apodo, un personaje, etc.).

OPERADORES DE CANAL

La disciplina de las charlas en los canales es vigilada por los llamados operadores del canal (llamados también ops), quienes controlan el canal y deciden quienes pueden acceder y quienes no. También tienen la autoridad para expulsar temporalmente (kicking) o expulsar en forma definitiva (banning) a los usuarios que se comportan de manera inadecuada, esto dependerá de las reglas que cada operador considere para su canal.

World Wide Web:

El World Wide Web puede estar perfectamente incluido dentro de las siete maravillas del mundo. Tras haber pasado algo de tiempo navegando por el Web, se empieza a sentir que no hay límite en la cantidad de información que es posible encontrar. Se pueden pasar horas entretenido por la ingente variedad de cosas que la gente publica en sus páginas de Web. La pregunta es simple: ¿qué es entonces el Web? Se puede imaginar el Web como un sistema de documentos de todas partes del planeta e interrelacionados. Sin embargo, el Web también permite otro tipo de comunicación mucho más rica. Además de mostrar texto, el Web también muestra información a través de gráficos a todo color, fotografías, sonidos e incluso secuencias de vídeo.

Exactamente igual que otros datos en Internet, las páginas de Web son archivos guardados en servidores localizados a lo largo y ancho del globo. Internet se conoce en el mundo de la industria como un sistema cliente-servidor. Una computadora es el cliente, y el computador del que publica las páginas Web con el programa de Web en él es el servidor.

El pegamento que mantiene consistente el Web se llama hipertexto e hiperenlaces. Estas características permiten que los archivos en Web sean relacionados de una manera que nos deja saltar fácilmente de unos a otros. En el Web, se pude ser capitanes de nuestros propios barcos, moviéndose a través de páginas, basándose en qué interesa más en cada momento particular. Esto se conoce comúnmente como 'navegar' la red.

Para que se pueda acceder al Web se necesita ciertos programas, como el Netscape Navigator o el Microsoft Explorer, conocidos como navegadores o visualizadores de Web, que entienden el hipertexto. Cómo distingue entonces el navegador las páginas de Web de otros archivos en la red? Las páginas de Web están escritas en un lenguaje de computadora llamado HTML, que significa HyperText Markup Language, aproximadamente Lenguaje de Anotación en Hipertexto.

El World Wide Web fue desarrollado originalmente en 1990 en el CERN, el Laboratorio Europeo para la Física de Partículas. Actualmente está dirigido por The World Wide Web Consortium, también conocido como la **Iniciativa World Wide Web**.

El **Consorcio WWW** está financiado por un gran número de miembros corporativos, incluyendo AT&T, Adobe Systems Incorporated, Microsoft Corporation y Sun Microsystems Inc. Su propósito es promover el crecimiento del Web desarrollando especificaciones y programas de referencia que estarán disponibles de forma gratuita a todo el mundo. El Consorcio está mantenido por el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) junto con el INRIA (el Instituto Nacional Francés para la Investigación Informática), como servidor en Europa, en colaboración con el CERN.

El National Center for Supercomputing Applications (NCSA) de la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign, fue imprescindible en el desarrollo de los más tempranos programas gráficos para el World Wide Web, usando las características creadas por el CERN. El **NCSA** centra sus esfuerzos en aumentar la productividad de los investigadores, proveyendo programas para el modelado científico, el análisis y la visualización. El World

Wide Web era la manera más obvia de conseguir ese objetivo. El NCSA Mosaic fue uno de los primeros clientes de web, distribuído gratuitamente al público. Esto llevó directamente a un crecimiento explosivo del World Wide Web.

Marco Metodológico:

Tipo y diseño de la investigación:

El tipo de investigación realizada según la clasificación de Sampieri en su libro "Metodología de la Investigación" será EXPLICATIVA ya que explica el uso de las herramientas antes mencionadas.

El diseño se basa en el tipo no experimental transeccional descriptivo ya que se realiza sin manipular las variables que en todo momento son preestablecidas de manera individual dentro de un programa general.

Los pasos a seguir son los siguientes:

- Investigación sobre métodos de enseñanza a través de medios audiovisuales.
- Búsqueda y lectura de los manuales de las aplicaciones.
- Elaboración del guión
- Grabación del Video
- Entrega del producto final.

Teniendo en cuenta las afirmaciones de los capítulos anteriores se procederá a diseñar el video instruccional.

OBJETIVOS O META DE INSTRUCCIÓN:

En el caso que nos ocupa los objetivos que se desean cumplir con el video son informar de forma práctica la manera básica, siguiendo los aforismos cartesianos, de las siguientes herramientas:

-Internet Explorer 5.0: Cómo ejecutar el programa, Cómo dirigirse a direcciones ya conocidas, la forma asertiva de la búsqueda de información con ayuda de los motores de búsqueda, aprender a bajar archivos del WWW, Cómo guardar las páginas favoritas.

-Outlook Express: Aprender a ejecutar el programa, Cómo escribir un nuevo correo y enviarlo, cómo anexar archivos, Cómo bajar y leer los mensajes nuevos.

-Grupos de Noticias o Newsgroups: Se utilizará como base para esta tarea el programa Microsoft Outlook Express, y los objetivos a enseñar serán: Realizar la configuración del programa, Bajar la lista de los grupos de noticias disponibles en el servidor, suscribirse a los grupos de noticias, Cómo bajar y leer los artículos que se encuentran dentro de uno de los grupos de noticias disponibles, Cómo responder a los artículos, Cómo escribir nuevos artículos para ser publicados en los grupos de noticias.

-ICQ: Aprenderá a instalar y ejecutar el programa en su computador personal, Cómo cambiar su información personal, La forma correcta de agregar usuarios a la lista de contacto, Cómo enviar y recibir mensajes y el procedimiento para iniciar una charla a tiempo real.

-Netmeeting: En este programa el alumno aprenderá a: Bajar el programa y ejecutarlo, Cómo introducir su información personal, Cómo conectarse al directorio para luego realizar las llamadas.

El guión del video será realizado siguiendo todas las indicaciones que se encuentran en el marco teórico, por lo que en un principio se realizarán explicaciones paso a paso de una forma más detallada para subseguidamente ir reduciendo las explicaciones para pasos cada vez más complicados, de lo sencillo a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido.

EL ALUMNO:

Las características principales del alumno serán:

-Entender el idioma español

-Conocimiento de operación básica del sistema Microsoft Windows 98

-Conocer el funcionamiento del ratón

-Conocimiento de operación del teclado

Debido a que el lenguaje empleado es muy sencillo y de dominio popular, no es menester que el alumno los términos empleados que aparecen en el anexo de Vocabulario.

A continuación se presentará el guión que se empleará para la grabación del video.

GUIÓN DE VIDEO: Manual Audiovisual de Internet.

-Pantalla de Bienvenida:

Bienvenido al:

Manual Audivisual de Internet

-Pantalla de Contenido General:

Contenido General:

-Internet Explorer 5.0

-Correo Electrónico Outlook Express

-Grupos de Noticias o Newsgroup

-ICQ

-Netmeeting

-Pantalla de Presentación Internet Expiorer 5.0:

Internet explorer 5.0

-Ejecución del programa

-Dirigirse a direcciones conocidas

-Búsqueda de información

-Bajar archivos

-Guardado de Páginas Favoritas

-Video: Ejecución del programa IE 5.0:

Para Ejecutar el programa debe hacer un click sobre el icono de acceso al Internet Explorer 5.0 que se encuentra en la barra de tareas

-Pantalla de Contenido:

Internet explorer 5.0

-Dirigirse a direcciones conocidas

-Video: Dirigirse a direcciones conocidas:

Para dirigirse a direcciones conocidas primero debe situar el cursor del ratón en el campo de dirección. Inmediatamente hacer un click, y escribir la dirección que desee visitar.

Por ejemplo: www.ucab.edu.ve, que en este caso es la dirección de la página de la Universidad Católica Andrés Bello.

Si desea volver a la página anterior oprima la flecha Back o Atrás. Para ir a la página siguiente oprima la flecha Forward o adelante.

En caso de que desee dejar de cargar la página oprima Stop o Detener.

Existen en la web páginas que cambian constantemente su contenido, para actualizar oprima Refresh o Actualizar.

El botón Home o Inicio tiene como función llevarlo a la página predeterminada, cuya dirección puede ser cambiada accediendo al menú de Herramientas o Tools, luego Opciones de Internet o Internet Options y colocar en el campo de dirección la nueva página predeterminada.

Coloque en este caso www.altavista.com

La tarea del botón Search es de abrir una página conjunta que le permita buscar información en la web.

Para revisar las páginas visitadas últimamente oprima el botón History o Historia.

Mail es el botón que lo llevará al programa de correo electrónico.

Con el botón Print o Imprimir podrá imprimir la página que esté visualizando.

Para maximizar la ventana y trabajar mas cómodamente oprima el recuadro que se encuentra en la esquina superior derecha.

-Pantalla de Contenido:

Internet Explorer 5.0

-Búsqueda de Información

-Video: Búsqueda de información

Debido a la gran cantidad de información contenida en la red se hace necesaria la utilización de motores de búsqueda para poder conseguir la información específica que se busca.

Uno de estos es Altavista el cual se puede acceder visitando la página www.altavista.com

Tomaremos como ejemplo para realizar la búsqueda la palabra clave computadora.

Esta se coloca en el cuadro de búsqueda y oprimimos el botón Search o Buscar.

El sistema arrojara él numero de páginas que consiguió con esa palabra así como temas relacionados.

En este caso podemos observar que consiguió 93.150 páginas y muestra los temas relacionados como por ejemplo: Virus de Computadoras, Tipos de Computadora y Juegos de Computadora entre otros.

Si utilizamos la barra de desplazamiento vertical podremos visualizar las distintas páginas que contiene la información deseada, simplemente haciendo un click sobre cada uno de los títulos.

Revisar 93.150 páginas es una tarea tediosa por lo cual se debe ser más específico en la búsqueda, una manera muy conveniente de realizar esto es utilizando el signo "+" y el signo "-". Observe un ejemplo de esto.

Si usted quiere buscar precios de computadoras y coloca en la ventana de búsqueda la palabra computadora y la palabra precio, el sistema arrojará un resultado de 579.320 páginas. Puede usted notar el aumento significativo en la cantidad de documentos.

Si coloca el signo delante de la palabra precio y presiona la tecla Search o Buscar, notará que el resultado es inferior en cantidad de páginas pero aun sigue siendo mayor que la primera búsqueda.

Esto se debe a que le está pidiendo al sistema que le muestre todas las páginas que contienen la palabra precio y todas las páginas que contienen la palabra computadora con la palabra precio.

Para realizar una búsqueda mas especifica, debemos colocar el signo + delante de la palabra computadora y apretar el botón Search o Buscar y como respuesta obtendrá una menor cantidad de páginas por las cuales puede usted pasearse para conseguir la información deseada o buscada.

Para realizar la búsqueda aun más especifica coloque la palabra juegos y la palabra Venezuela con el signo delante de ambas palabras y agregue la palabra memoria con el signo "–" delante de ella.

En ese momento usted le estará pidiendo al sistema que le muestre todas las páginas existentes con todas las palabras con el signo "+" adelante, exceptuando aquellas que tienen la palabra memoria, notara que el resultado obtenido será una cantidad menor de páginas por las cuales navegar.

-Pantalla de Contenido:

Internet explorer 5.0

-Bajar Archivos

-Video: Bajar archivos.

Otra de las atracciones de la web es la posibilidad de bajar archivos que contengan programas o parches, así como controladores actualizados para impresoras o dispositivos,

esto se logra entrando en la página de la cual se desea bajar el programa y buscando el enlace que lo lleve al archivo deseado.

Una de las aplicaciones que no debe faltar en toda computadora que se conecte a la web es el Winzip, esta herramienta le permite descomprimir archivos con extensión zip.

Este método es utilizado para reducir el tamaño de los archivos, disminuyendo así el tiempo de descarga.

Para luego descomprimirlos y poder utilizarlos en su computadora.

Como primer paso debe acceder a la página de Winzip cuya dirección es www.winzip.com en donde se encuentra la página de presentación.

Haga un click sobre la nueva versión del Winzip 7.0. Luego utilice la barra de desplazamiento vertical hasta que consiga Download Winzip. Con la información del nombre del archivo y su tamaño. Haga un click sobre este y espere a que aparezca la ventana de descarga. Marque la ventanilla donde diga "Guardar este programa al disco" o "Save this program to disk" y presione OK. Seleccione su disco principal, inmediatamente cree una carpeta de nombre Download o Descarga.

Para hacer esto debe presionar el botón que se encuentra en la parte superior y contiene una carpeta con una estrella.

Teclee Download o Descarga y presione la tecla Enter.

Haga un click sobre esta nueva carpeta y vuelva a crear otra con el nombre Winzip y haga doble click sobre ésta.

Luego presione el botón Save o Guardar. En ese momento comenzará la descarga del archivo.

Al finalizar la descarga inicie el programa Explorador de Windows de la siguiente manera.

Presione el botón Inicio o Start en la barra de tarea, sitúe el cursor sobre Ejecutar o Run, y escriba Explorador o Explorer presionando la tecla Enter. Busque la carpeta Download o descarga y haga un click sobre ésta. Encontrará en la ventana contigua la carpeta Winzip, haga un doble click sobre esta y siga las instrucciones de instalación.

De esta forma habrá bajado e instalado su primer programa de la web.

-Pantalla de Contenido:

Internet explorer 5.0

-Guardar sus Páginas Favoritas

-Video: Guardar sus páginas favoritas.

Dentro de la inmensa cantidad de páginas que existen en la web, usted se encontrará con algunas que su contenido le parezca más relevante, las cuales deseará guardarlas en una lista de páginas favoritas.

Para realizar esto debe situarse en la página que desea agregar a su lista.

Tomaremos como ejemplo la página de la Universidad Católica Andrés Bello que como usted ya sabe es www.ucab.edu.ve Coloque esta dirección en la ventana de direcciones de su navegador y presione Enter.

Ahora busque en su menú principal el sub-menú Favoritos, haga un click sobre éste y haga nuevamente un click sobre Añadir a Favoritos o Add to Favorites, seguidamente cree una carpeta dentro de la lista de favoritos para, para hacer esto presione el botón Crear En o Create In y luego presione el botón Nueva Carpeta o New Folder.

Ahora escriba el nombre de la nueva carpeta que será "Universidades" y presione luego la tecla Enter, en este momento presione el botón OK o Aceptar y automáticamente quedará guardada su página favorita.

-Pantalla: Presentación Correo Electrónico Oulook Express:

Contenido General:

-Internet Explorer 5.0

-Correo Electrónico Outlook Express

-Grupos de Noticias o Newsgroup

-ICQ

-Netmeeting

-Pantalla:Contenido Oulook Express

Correo Electrónico Oulook Express

-Ejecutar el Programa

-Escribir Correo y anexar Archivos

-Revisar y leer los nuevos mensajes

-Video: Ejecutar Programa Outlook Express

Otra de las grandes posibilidades que ofrece la red es la de enviar y recibir correo electrónico. Este proceso se realiza a través de los servidores de correo que se encuentran conectadas a la red. Por lo tanto no interviene ninguna oficina postal.

Para realizar esta tarea debemos utilizar alguno de los programas que se encuentran disponibles.

En este caso se utilizará el Outlook Express que acompaña el Internet Explorer 5.0; para ejecutar este programa presione el icono que se encuentra contiguo al Internet Explorer 5.0 en la barra de tareas.

Lo primero que se debe hacer es configurarlo para su servidor de correo.

Diríjase en su menú principal al sub-menú Tools o Herramientas, haga un click sobre éste y luego haga otro click sobre Cuentas o Accounts.

Haga un click ahora sobre Añadir o Add y luego sobre Mail o Correo.

Lo primero que tendrá que colocar es su nombre como desee que aparezca en los mensajes que usted enviará y presione la tecla Enter.

Luego el programa le preguntará su dirección de correo electrónico esta información debe ser suministrada por su proveedor de servicios de Internet.

Escriba su dirección de correo electrónico y presione la tecla Enter.

En este momento el programa le pedirá que introduzca su servidor de correo entrante y su servidor de correo saliente. Nuevamente esta información debe ser proporcionada por su proveedor de servicios de Internet.

Coloque primero la información de su servidor de correo entrante, presione luego la tecla tab o tabulador y escriba la información del correo saliente, presionando después la tecla Enter.

Por ultimo el programa le pedirá el nombre de su cuenta y su código secreto para acceder a su correo electrónico.

Escriba en el recuadro de arriba el nombre de su cuenta y en el recuadro de abajo su código de acceso, luego presione Enter.

Recibirá las felicitaciones del programa informándole que introdujo toda la información requerida de forma exitosa. Presione Enter y vera su cuenta creada.

Presione el botón Close o Cerrar para comenzar a utilizar su correo electrónico.

-Pantalla de Contenido Outlook Express:

Outlook Express

-Escribir un nuevo correo electrónico y anexar archivo.

Para crear un mensaje lo primero que debe hacer es presionar el botón que se encuentra en la esquina superior izquierda debajo del menú principal cuyo nombre es Nuevo Correo o New Mail.

Lo primero que deberá introducir es la dirección a la cual desea enviar el mensaje. Si desea enviario a más de una persona debe colocar un punto y coma seguido de un espacio y la otra dirección. En este ejemplo enviará un mensaje a usted mismo. Escriba su dirección de correo electrónico.

Si desea enviar copias de ese correo a otras direcciones debe colocar en el recuadro del campo CC. La dirección a donde desea enviar la copia.

El siguiente campo Subjet o Asunto será para colocar él titulo del correo electrónico que aparecerá junto a su nombre en el programa receptor.

El cuadro grande será para escribir el cuerpo del mensaje que desee.

Escriba en Subjet o Asunto, prueba de e-mail y en el recuadro de abajo escriba, felicitaciones ha enviado usted su primer correo.

Antes de enviarlo aprenderá usted a adjuntar un archivo a su mensaje.

Para esto presione el botón que posee el icono de un clip sobre él.

Elija su directorio principal, busque la carpeta Download o Descarga y haga doble click sobre ésta.

Haga un click nuevamente sobre Winzip y luego un click sobre winzip70.exe, presione el botón Adjuntar o Attach.

En este momento tiene preparado su mensaje para ser enviado. Presione el botón Enviar o Send que se encuentra en la esquina superior izquierda debajo de el menú principal.

De esta manera habrá logrado enviar su primer correo electrónico.

Espere a que el archivo sea transferido completamente.

-Pantalla de Contenido:

Correo Electrónico Oulook Express

-Revisar y leer los nuevos mensajes

Para revisar su correo electrónico debe presionar el icono de Enviar y Recibir que se encuentra contiguo al de Nuevo Mensaje.

Haga un click sobre éste y así comenzará a recibir su correo. Espere a que se complete la recepción de el e-mail.

Podrá conseguir su mensaje en la carpeta Bandeja de Entrada o Inbox, haga click sobre ésta y en la ventana contigua podrá observar el mensaje indicando de donde viene, de que se trata y el icono del clip indicando que tiene un archivo adjunto.

Haga un doble click sobre éste para abrir la ventana del mensaje, podrá observar nuevamente de donde viene, la fecha y la hora, su tema, el cuerpo del mensaje y el nombre del archivo que trae adjunto.

Si desea abrir el archivo haga doble click sobre este y seleccione abrir de esta ubicación presionando luego el botón OK o Aceptar.

En este momento el Winzip intentará instalarse otra vez, presione el botón Cancel o Cancelar debido a que ya usted lo tiene instalado y no desea hacerlo nuevamente.

-Pantalla: Presentación Grupos de Noticias:

Contenido General:

-Internet Explorer 5.0

-Correo Electrónico Outlook Express

-Grupos de Noticias o Newsgroup

-ICQ

-Netmeeting

-Pantalla:Contenido Grupos De Noticia

Grupos De Noticias o Newsgroups

-Configurar el Programa

-Bajar y Suscribirse a Los Grupos de la Lista

-Leer y Responder los Artículos

-Escribir Artículos

Una de las funciones interesantes para lo cual se utiliza Internet son los llamados grupos de noticia o grupos de discusión conocidos también como boletines de noticia.

En esta herramienta cualquiera de los ínternautas tienen derecho a publicar la información que desee quedando ésta al alcance del resto, esta información se encuentra clasificada en grupos individuales; aprenderá ahora a utilizar su lector de grupos de noticia que viene incluido en el Outlook Express.

Para configurar, el proceso es similar al del correo electrónico. Haga un click sobre el sub-menú Herramientas o Tools que se encuentra en el menú principal.

Haga un click sobre Accounts y presione el botón Añadir o Add, luego seleccione la opción de Noticias o News y le preguntará su nombre, el cual debería aparecer en el recuadro debido a la configuración previamente realizada. Presione Enter y le preguntará su dirección de correo electrónico la cual debe aparecer en el recuadro. Vuelva a presionar Enter, seguidamente le preguntará el servidor de noticias, ésta información debe ser proporcionada por su proveedor de servicios de Internet. Escriba su servidor de noticias en el recuadro y presione la tecla Enter.

El sistema lo felicitará y vuelva a presionar la tecla Enter. Visualizará su nueva cuenta de noticias en la ventana grande, presione Close o Cerrar y el sistema le preguntará si desea bajar las listas.

Presione el botón OK o aceptar y espere a que finalice la descarga.

-Pantalla:Contenido

Grupos De Noticias o Newsgroups

-Bajar y Suscribirse a Los Grupos de la Lista

-Leer y Responder los Artículos

Al completar la descarga la lista de los grupos de noticia mostrará una pantalla donde aparecen todos y cada uno de ellos.

Escriba en la ventanilla que se encuentra en el medio de la parte superior el tema que le interese, como ejemplo utilice la palabra educación. Para suscribirse a cualquiera de ellos haga un doble click sobre el que le interese o los que le interese.

En este caso seleccionara el grupo es.charla.educacion.misc, haga un click sobre la pestaña suscrito o suscribed y podrá observar que en la ventana de arriba aparecerá el grupo al cual se ha suscrito.

Presione el botón Go to o Ir a, con esta acción obtendrá los títulos de los artículos que se encuentran dentro de ese grupo, para leerlos haga un doble click sobre cualquiera de ellos.

Para responderlos existen dos posibilidades, una es hacerlo directamente a la persona que lo escribió, para esto presione el botón Reply o responder y siga los pasos como si escribiera un e-mail.

La otra posibilidad es enviar la respuesta al grupo de noticias, para esto debe presionar el botón responder al grupo o Reply group de la barra de herramientas, en esta ocasión notara un recuadro donde aparece el grupo de noticia en el cual se encuentra ese mensaje. Puede en este momento responder o enviar algún comentario sobre lo leído.

Vuelve ahora a la ventana donde aparecen los títulos de los artículos.

-Pantalla de Contenido:

Grupos De Noticias o Newsgroups

-Escribir Artículos

Si desea escribir un articulo presione el botón Newpost o Redactar Mensajes que se encuentra en la parte superior izquierda en la barra de herramientas, coloque él titulo del artículo que en este caso será, "prueba de grupos de noticia" y escriba en el cuerpo del

artículo, "esta es una prueba", presione el botón Send o Enviar y su articulo será publicado en ese grupo de noticias.

-Pantalla: Presentación ICQ:

Contenido General:

-Internet Explorer 5.0

-Correo Electrónico Outlook Express

-Grupos de Noticias o Newsgroup

-ICQ

-Netmeeting

-Pantalla:Contenido ICQ

ICQ

-Instalar y Ejecutar el Programa

-Cambiar su Información Personal

-Agregar Usuarios A su Lista

-Enviar y Recibir Mensajes

-Iniciar Una Charla en Tiempo Real

Uno de los programas más útiles que tiene Internet y que puede ser bajado en forma gratuita es el ICQ, que por su pronunciación en ingles I seek you "te busco". Para esto diríjase a la dirección www.icq.com y siga con los enlaces de download.

Una vez que posea el programa en su computadora diríjase al subdirectorio donde lo guardó y haga un doble click sobre el archivo.

Lo primero que verá será el contrato de la licencia, léalo y presione el botón Continuar. Luego presione el botón I Agree, verá una pantalla de bienvenida, presione el

botón Next, el programa le preguntará al directorio que desee para instalar el programa, si lo prefiere deje el predeterminado y presione el botón Next.

El programa le preguntará si desea añadir ICQ a la ventana del menú de inicio, seleccione Si o No y presione el botón Next. La siguiente ventana le preguntará si su sistema operativo se encuentra en un idioma distinto al inglés, seleccione la opción que corresponda y presione el botón Next. Comenzará la instalación de los archivos en su computadora. Al finalizar, el instalador comentará la necesidad de que su base de datos sea compatible con ICQ, presione OK, y comenzara a revisar sus bases de datos, en caso de tener un problema de compatibilidad el sistema le preguntará si desea actualizarla, presione el botón Yes y siga las instrucciones de la pantalla.

En ese momento el programa lo guiará para la obtención de su número único de identificación de ICQ.

El sistema mostrará una información introductoria, léala y presione el botón Cerrar, en este momento habrá finalizado su instalación de ICQ.

-Pantalla:Contenido

ICQ

-Cambiar su Información Personal

-Video: Cambio de Info Personal

Lo primero que debe aprender es a modificar su información personal, para esto presione el botón ICQ que se encuentra en la esquina inferior derecha de la ventana del programa, seleccione la opción Añadir o Cambiar el Usuario Actual o Add Change Current User, y haga un click sobre View/Change My Details. Lo primero que vera será su numero de ICQ, coloque su nombre en la ventana First y presione la tecla Tab, su apellido en el recuadro siguiente y presione Tab, su alias o sobrenombre en el recuadro Nickname, escriba su e-mail y presione el botón Save. El programa le preguntará su contraseña, escríbala en el recuadro y presione OK.

Si desea agregar mas información personal pasee por las pestañas que se encuentran en la parte superior de la pantalla y luego presione el botón Done para volver a la ventana principal.

-Pantalla de Contenido

ICQ

-Agregar Usuarios A su Lista

Video: Agregar Usuarios a su Lista.

Para agregar usuarios a la lista presione el botón Add Users que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la ventana, visualizará una pantalla de búsqueda de usuarios. Para realizar esta tarea puede hacerlo utilizando la dirección de correo electrónico colocándolo en el recuadro e-mail, por sobrenombre colocándolo debajo de la palabra

Nickname, nombre y apellido colocándolo debajo de la palabra First Name y Last Name o directamente por el número de ICQ, colocándolo en el recuadro ICQ Number.

En el ejemplo coloque su numero de ICQ, que le fue asignado y presione el botón Search, verá una ventana con su numero de ICQ y su información, para agregarlo a su lista de contacto presione el botón derecho del ratón y sitúe el cursor sobre Add to Contact List, en este caso verá que no se encuentra activado, esto es debido a que se trata de su propio número, pero de esta manera se agregan los usuarios a su lista, agregue ahora usuarios a su lista. Presione el botón X que se encuentra en la esquina superior derecha para volver a la ventana principal.

-Pantalla:Contenido ICQ

ICQ

-Enviar y Recivir Mensajes

Para enviar un mensaje haga click sobre el nombre de la persona que se encuentra en su lista y sitúe el cursor sobre Message, vuelva hacer un click y escriba el mensaje que desea enviar presionando luego el botón Send.

Es importante resaltar que usted puede enviar mensajes a personas que no se encuentran conectadas en ese momento, estos serán recibidos en el momento que la persona se conecte a Internet.

Cuando alguien le envíe un mensaje aparecerá el icono de una carta a la izquierda del nombre de la persona que lo envió, para leerlo haga un doble click sobre éste, si desea

responderlo presione el botón Reply y escriba su respuesta presionando finalmente el botón Send.

-Pantalla:Contenido ICQ

ICQ

-Iniciar Una Charla en Tiempo Real

Video Charla en tiempo real

Si desea establecer una charla en tiempo real donde ambas partes visualicen inmediatamente lo que se escribe, haga un clíck sobre el nombre de la persona que se encuentre en su lista que desee iniciar la charla.

Sitúe el cursor sobre ICQ chat y vuelva hacer un click, introduzca la razón de su petición y presione el botón Chat, en ese momento comenzará a efectuarse la conexión directa. Espere un poco hasta que esto suceda ya que la otra persona debe autorizar la conexión, una vez establecida escriba de forma normal.

-Pantalla de Presentación del Netmeeting:

Contenido General:

-Internet Explorer 5.0

-Correo Electrónico Outlook Express

-Grupos de Noticias o Newsgroup

-ICQ

-Netmeeting

-Pantalla: Presentación Netmeeting:

Contenido General:

-Internet Explorer 5.0

-Correo Electrónico Outlook Express

-Grupos de Noticias o Newsgroup

-ICQ

-Netmeeting

-Pantalla: Contenido Netmeeting

Netmeeting

-Bajar Netmeeting y Ejecutar el Programa

-Introducir Información Personal

-Conectarse al directorio y Realizar llamadas

-Video Bajar Netmeeting

Otra herramienta útil puede ser bajada de Internet de forma gratuita es el windows netmeeting , para bajarlo diríjase a la página www.microsoft.com/netmeeting y siga los enlaces de Download.

Una vez bajado el programa diríjase a la carpeta que contiene el archivo y haga un doble click sobre este y siga las instrucciones de instalación, una vez instalado encontrará el icono de acceso al programa en la barra de tareas cerca del botón Inicio o Start, haga un click sobre este para ejecutar el programa.

-Pantalla: Contenido Netmeeting

Netmeeting

-Introducir Información Personal

-Video Introducir Info Personal

Para introducir su información personal debe dirigirse al sub-menú Tools que se encuentra en el menú principal, haga un click sobre Options e introduzca su nombre, apellido, dirección de correo, la ciudad o país donde se encuentre y algún comentario que le parezca relevante, para seleccionar el directorio al que se desea conectarse al inicio puede buscar entre las docenas que se encuentran listadas en la web. Para este ejemplo utilice lambrucio.epm.net.co y presione el botón OK.

-Pantalla de Contenido

Netmeeting

-Conectarse al directorio y Realizar llamadas

-Video: Conectarse al directorio

Para conectarse al directorio presione el sub-menú Call que se encuentra en el menú principal. Seleccione directorio y haga un click, en ese momento su computadora se conectará al directorio que programó, espere un memento hasta que se realice la conexión, una vez realizada esta aparecerá en la pantalla una lista de personas conectadas.

Para realizar una llamada revise la lista y elija la persona con la que desee comunicarse, haga click sobre su nombre y presione el botón Call que se encuentra en la esquina inferior derecha.

En ese momento el programa le preguntará a la otra persona si acepta su llamada. En el caso de que la respuesta sea afirmativa, se iniciará su comunicación, en principio se basará en una comunicación de audio y si usted y la otra persona poseen una cámara sé tratará de una comunicación audiovisual.

Existe la posibilidad de establecer una charla escrita, para esto presione el segundo icono que se encuentra en la parte inferior de la pantalla; también puede utilizar un pisaron, si desea hacer dibujos para la otra persona presione el tercer icono que se encuentra en la parte inferior de la ventana para esta tarea.

Si desea enviar un archivo presione el cuarto icono y si su necesidad es la de compartir alguna aplicación presione el primer icono.

Existe también la posibilidad de que la conferencia se realice entre mas de dos personas, para esto uno de los participantes debe recibir una petición de conexión, al ser aceptada pasará a formar parte de la conferencia.

Conclusiones:

Después de muchas horas de trabajo lo único que puedo concluir es que creo llenar la necesidad de la cual hablé en la introducción y que el trabajo que se encuentra en Video es de gran ayuda para todos los nuevos usuarios de Internet, que cumple con su objetivo fundamental que es la introducción de estos a la tecnología y a sus herramientas.

Espero con esto haber contribuido con su educación de "Internauta", que le halla sido de mucha ayuda y que sigan investigando e interesándose cada vez más en la red de redes.

Bibliografía:

Giacomantonio, Marcello. 1985. *La enseñanza audiovisual, Metodología didáctica.* México. Ediciones G. Gili.

J.L.M., Arreguín. 1981. *Tres acercamientos a la educación audiovisual.* México. Editorial Trillas.

Nane, Silvia. 1998. *Internet, Así de fácil.* Uruguay. Editia Uruguay.

Parra Pérez, Beatriz. 1998. *Guías Visuales: INTERNET.* España. Ediciones Anaya Multimedía.

Bravo Jáuregui, Luís, 1988. *Teoría y Práctica Curricular,* Caracas-Venezuela , Editorial Carhel

Chauchard, Paul, 1968. *El cerebro y la Conciencia,* Buenos Aires-Argentina, Editorial Paidos.

Haber, Ralph Norman, 1971, *How We Remember What We See* en *Scientific American,* San California-USA, W.H. Freeman and Co.

Davis, Robert H., Lawrence T., Alexander y Yelon, Stephen, 1997. *Diseño de Sistemas de Aprendizaje,* 3ra edición, México, Edit. Trillas.

Muñóz, J.M. Escudero, 1983, *Cómo Formular Objetivos Operativos, Diálogos en Educación,* Bogotá-Colombia, Edit. Cincel Kapelusz.

Gartner, Friedrich, 1970, *Planeamiento y Conducción de la enseñanza,* Argentina, Edit. Kapelusz S.A.

Arreguín, J.L.M, 1996, *Sistemas de Comunicación y Enseñanza,* México, Edit. Trillas.

Sarramona. Jaime, 1975, *Tecnología de la Enseñanza a Distancia,* Barcelona-España, Edic. Ceac, S.A.

Electrónica:

http://www.microsoft.com

http://www.icq.com

http://www.Mirc.co.uk

http://www.yahoo.com

http://www.altavista.com

http://www.hotbot.com

http://www.auyantepuy.com

http://www.learnthenet.com

http://www.cudenver.edu/~mryder/itc_data/idmodels.htm

Anexos:

Glosario:

acceso

cada una de las veces que alguien entra a una página de la Web; los accesos son una buena medida de la popularidad de una página

ancho de banda

es como el ancho de la tubería por la que pasa la información: a mayor ancho de banda en nuestra línea de conexión, mayor rapidez de transmisión

avatar

personalidad virtual que puede adoptar el usuario de determinados programas de charla en Internet, y que le permite cambiar de sexo, de raza o edad, adoptar la forma de un personaje de cómic, etc.; los avatares pueden comunicarse por escrito o por la voz, así como hacer algunos gestos

bajar

pasar un contenido de algún punto de la Internet al ordenador del usuario

baudio

(del nombre de J.M.E. Baudot) medida de transmisión de datos que se puede considerar, a efectos prácticos, como un bit por segundo

bit

(del inglés *binary digit*, "dígito binario") la unidad mínima de información, equivalente a una elección binaria: *sí* o *no*, *1* o *0*...

browser

explorador

buscador

programa que sirve para localizar contenidos en la Web, como *Yahoo!* (http://www.yahoo.com/), o Altavista (http://www.altavista.digital.com)

cargar

calco del inglés *upload,* **subir**

charla, programas de los que permiten la comunicación escrita en tiempo real entre los usuarios de la Internet

chat

charla

ciber-

este prefijo, unido a casi cualquier palabra, la relaciona con el mundo de la Internet: cibernauta, ciberpunk, ciberexperiencia, cibersexo, etc.

ciberespacio

es el lugar virtual de encuentro de las personas que utilizan las redes electrónicas.

cibernauta

internauta

clic, hacer

pulsar el botón del ratón con el cursor colocado sobre algún elemento de la pantalla

cliente

ordenador que recibe datos de un servidor

comunidad virtual

el conjunto de personas que comparten el ciberespacio

conectado

"estar conectado" es tener acceso a la Web (no quiere decir que uno esté todo el día navegando)

contraseña

palabra que sirve para acceder a un contenido de la Internet, y que exigen algunos sistemas para vetar el acceso indiscriminado o para identificar con fiabilidad a los distintos usuarios.

cool

en inglés significa literalmente "frío", pero es una palabra del argot norteamericano de los sesenta que significa "bueno" (como si hoy día dijéramos "guay", o "mola"); se ha trasplantado a la jerga de la Web, donde es la palabra más usada para indicar la excelencia de una página

correo electrónico

(en inglés, *e-mail*) correspondencia que tiene su origen en un ordenador y que viaja a través del ciberespacio para llegar a otros; es tan rápido y efectivo que los usuarios de Internet se refieren al correo normal como *snail-mail*, literalmente "correo caracol"

cursor

pequeña flecha u otro tipo de indicador que se desplaza sobre la pantalla del ordenador, manejado por el ratón

descargar

calco del inglés *download,* **bajar**

dominio

localización del servidor de la Internet que contiene la página a la que remite un enlace

download

bajar, pero hay quien ustiliza esta forma inglesa

e-mail

abreviatura del inglés *electronic mail,* **correo electrónico**

encriptación

procedimiento de ocultación de contenidos mediante una clave

enlace

en las páginas Web, conexiones entre partes de la página, o con otras páginas remotas

explorador

programa (como Netscape o Mosaic) que permite ver las páginas de la Web, tal y como fueron concebidas

hacker

1 "pirata informático", persona que penetra en las redes e intenta tener acceso a zonas o contenidos reservados

2 en sentido amplio, persona hábil en el uso de las redes, aunque no cometa actos delictivos.

hipertexto

conjunto de texto y contenidos multimedia que no está creado para ser leído linealmente (es decir, empezando por el principio y acabando por el final), sino que utiliza enlaces para hacer remisiones, poner en contacto distintas partes, o para conectarse con otros textos.

hojeador

explorador

home page

portada

html

siglas del inglés HyperText Markup Language, "lenguaje de etiquetado de hipertexto": es el lenguaje que se utiliza para crear las páginas Web, un lenguaje muy sencillo que permite combinar gráficos, textos y enlaces

http

siglas del inglés HyperText Transfer Protocol, "protocolo de transferencia de hipertexto": es el protocolo de comunicación que utiliza la WWW.

icono

dibujo, por lo general pequeño y de imagen fácilmente reconocible, y que normalmente sirve para activar un enlace

inicial, página

portada

interactivo

es aquel elemento (de una página Web o de un programa) que responde a las acciones del usuario

interfaz

sistema de comunicación de un programa con su usuario; la interfaz comprende las pantallas y los elementos que informan al usuario sobre lo que puede hacer, o sobre lo que está ocurriendo.

internauta

persona que "navega" por la Internet; al igual que *cibernauta*, es un nombre más bien horrendo y que se aplica desde fuera de la comunidad de usuarios

Internet

conjunto de ordenadores, o servidores, conectados en una red de redes mundial, que

comparten un mismo protocolo de comunicación, y que prestan servicio a los ordenadores que se conectan a esa red; debe decirse siempre "la Internet"

link

palabra inglesa para *enlace*; hay quien usa incluso *linkar*, porque no se ha enterado de que existe "enlazar"

localizador

dirección de una página Web, o **URL**

módem

(del inglés *modulator and demodulator*, "modulador y desmodulador") dispositivo que se usa para transmitir información entre un ordenador y la línea telefónica.

multimedia

combinación de texto, imagen, sonido e imagen en movimiento

navegación

la exploración de una obra en hipertexto, como una página Web, saltando de un punto a otro de la página, o de una página a otra según los deseos del usuario

navegador

explorador

Net

"la Net" es una forma abreviada de referirse a Internet; en español podemos decir "la Red"

netiquette

(del inglés *net*, "red", y *etiquette*, "etiqueta"), conjunto de reglas de etiqueta y cortesía que sigue la mayoría de los usuarios de la Internet en el correo electrónico o en los programas de charla

página

unidad de contenido en la World Wide Web, normalmente tiene textos, elementos multimedia y enlaces con otras páginas

en línea

(en inglés *on-line*) modo de conexión a un lugar remoto de una red de comunicación (como la Internet) a través de un módem; por ejemplo: "estoy siguiendo un curso de inglés por línea"

portada

(en inglés, *home page*) página de la Web que sirve de punto de partida para la navegación, y que normalmente tiene enlaces con otras páginas; también se puede llamar "página inicial"

punto activo

texto, icono o imagen que permite activar un enlace: suelen estar marcados con un color especial, subrayados, o ambas cosas

ratón

dispositivo que permite transformar los movimientos de la mano del usuario sobre un plano en movimientos de un cursor sobre la pantalla del ordenador, para elegir y activar elementos.

Red

"la Red", como madre, sólo hay una, la Internet

realidad virtual

simulación de la realidad, interactiva y tridimensional.

servicios por línea

(también llamados "servicios electrónicos" o "servicios telemáticos") compañías privadas, como Compuserve o America Online, que dan a sus usuarios prestaciones en parte similares y en parte complementarias a las de la Internet

servidor

ordenador que suministra información, a través de una red, a otros ordenadores (llamados "clientes")

sitio Web

traducción del inglés *Web site*, conjunto de páginas de una institución o persona; también se dice sólo *sitio*.

snail mail

en inglés "correo caracol", véase **correo electrónico**

subir

pasar un contenido de un ordenador a algún punto de la Internet

surfear

funciona como equivalente de *navegar*, aunque quizás añadiendo un matiz más de azar y abandono a las corrientes: "He estado surfeando por la página de Elvis".

Telaraña Mundial

o, sencillmente, "la Telaraña": un posible nombre de la Web en español

virtual

que tiene existencia en el contexto de una simulación;. por ejemplo, una página Web puede contar con botones virtuales (que se hunden al ser tocados con el ratón y activan enlaces). Véase tambien **realidad virtual**

visualizador

explorador

URL

siglas del inglés Uniform Resource Locator, "localizador de recursos uniforme", sistema de direcciones de la Internet.

vínculo

enlace

W3

forma abreviada de referirse a la World Wide Web

WWW

forma abreviada de referirse a la World Wide Web

Web (siempre en femenino: "la Web") 1 forma abreviada de referirse a la World Wide Web 2...hay quien usa esta palabra --bastante horrendamente-- como abreviatura de "página Web", por ejemplo: "¿te gusta mi *web*?"

World Wide Web

(en español "Telaraña Mundial") interfaz de comunicación en la Internet, que hace uso de enlaces de hipertexto en el interior de una misma página, o entre distintas páginas.