



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

UNIDAD AJUSCO

ÁREA ACADÉMICA 1: POLÍTICA EDUCATIVA, PROCESOS INSTITUCIONALES  
Y GESTIÓN

**Licenciatura en Administración Educativa**

**Título de Tesis:**

Administración y gestión de entornos digitales para la  
educación media superior.

**Tesis para obtener el grado de:**

Licenciado en Administración Educativa.

**Presenta:**

Matehuala García Diego Martín

**Asesor:**

MTRO. Miguel Ramírez Carbajal.

México, D.F., 2013.

## **Agradecimientos**

### ***Algo llamado “Dios”***

Que las palabras “el amar al prójimo como a ti mismo” ahora los puedo entender mejor con mi profesión. Gracias.

### ***A mis Padres.***

Hoy la vida me ofrece la oportunidad de agradecerles de una manera, lo todo que me brindaron y han hecho por mí. Ni todas las palabras del mundo me ayudarían a decir lo agradecido que estoy con ustedes. Simplemente GRACIAS.

### ***MARTÍN:***

Gracias por haberme educado así. Estoy orgulloso de ser como soy y eso te lo debo a ti. Te amo.

### ***SARA:***

Una madre es una hija que parece dura y espinosa por fuera pero es pura y dulce en su interior. Te amo.

### ***A mis hermanos.***

#### ***Pablo Daniel y Stephany Diana***

Para mí siempre serán mis hermanitos, a los pequeños a quien siempre culpaba de mis travesuras y con quien pase buenos momentos, sé que podré contar ustedes porque son personas de buen corazón. Gracias por brindarme su apoyo incondicional y su confianza.

***A mí amada Universidad Pedagógica Nacional (UPN)***

Si algún día te encuentras en peligro prometo que te defenderé con todo mi ser y todo lo que esté a mi alcance para salvaguardarte. No sólo soy yo, abemos muchos que te amamos y damos la vida por ti.

***Gracias***

Por darme un lugar para realizarme profesionalmente, tú me enseñaste a ser un ser definido, y aprendí a defenderme en la vida con argumentos, ideales, principios, justicia y dignidad.

Por ese 4 de abril del 2011, que hicimos historia: En lleno total de tu explanada principal, por la invitación que le hizo a nuestro amigo y compañero Andrés Manuel López Obrador. El objetivo se logró que el mundo supiera de tu existencia.

Por todo lo que me brindaste y ahora te regreso el fruto de tu trabajo, una tesis concluida.

***Miguel Ramírez Carbajal.***

***(Gracias)***

Maestro, mentor y amigo. Mi vida no hubiera tenido ese sentido tan específico sino hubiésemos encontrado en la vida. Tus consejos, regaños y aplausos en los años que tenemos de conocernos, mi formación tal vez sería muy cuestionable. Ni todos los agradecimientos del mundo me servirían para decirte todo lo bueno que me llevo de ti. No olvidaré el apoyo, confianza y cariño que siempre me brindaste.

***Mi generación 2007-2011. Lic. En Administración Educativa y Pedagogía.***

**Profesores:**

Ana María Ornelas Huitron, Claudia R. Segura López, Enrique Telesforo Varas, Héctor Reyes Lara, Hugo Hernán Rodríguez, Lourdes fragoso Zurita, Miguel Ramírez Carbajal.

### **Compañeros:**

Alfonso Cardiel, Ana Enríquez, Angélica Espinoza, Daniel Ramírez, Diana Bucio, Diana Noemí, Edgar Pérez, Eréndira Elizabeth, Grethel Hernández, Guadalupe Alvarado, Guillermina Hilario, Héctor Méndez, Janet Pérez, Jonathan Ramírez, Leticia Alcocer, Martha Rentería, Miriam Jiménez, Nayeli Aritzain, Rene Mijangos, Yanet Estrella.

### **Compañeros de lucha política.**

#### **“Es un honor luchar con Obrador”**

Adolfo Ramírez, Alba Muratalla, Ana Barón, Arturo Morales, Daniel Ramírez, Eduardo Robledo, Elma Chávez, Eréndira Elizabeth, Gabriel Rosas, Guillermina Hilario, Karina Mendoza, Luis Morales, Manuel Otero, Miriam Aldana, Rocio Guzmán, Rodrigo Callado, Vicente Jurado, Yocelyn Gutierrez.

### **Mis ejes políticos.**

Andrés Manuel López Obrador, Miguel Ramírez Carbajal, Rafael Bajasas (El fisgón), Rodolfo Gerardo Fernández Noroña.

***Si quieres cambiar el mundo, cámbiate a ti mismo.***

Mahatma Gandhi



# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>1. CAPÍTULO I ANTECEDENTES HISTÓRICOS.</b>	
1.1. Antecedentes	14
1.2. Periodo de posguerra.	19
1.3. Avances científico-tecnológicos.	21
1.4. Evolución de las comunicaciones.	26
1.4.1. Aparición de la televisión en el mundo.	28
<b>2. CAPÍTULO II DESARROLLO TECNOLÓGICO.</b>	<b>29</b>
2.1. Desarrollo Tecnológico Mexicano.	29
2.2. Agotamiento del modelo de desarrollo.	30
2.3. Penetración tecnológica en comunicación.	31
2.3.1. Aparición de la radio.	31
2.3.2. Alcances de la radio.	32
2.4. Televisión.	37
2.5. Teléfono.	41
2.6. Internet.	43
2.6.1 Ventajas.	46
2.6.2. Desventajas.	46
2.6.3. Internet y la sociedad.	47
2.6.4. Crecimiento del Internet en México.	49

<b>3. CAPÍTULO III EDUCACIÓN TRADICIONAL.</b>	<b>50</b>
3.1. Educación tradicional.	50
3.2. Entornos de aprendizaje.	53
3.2.1. Introducción de la tecnología en la educación.	53
3.2.2. Los medios tecnológicos en la educación.	54
3.3. Características y descripción de equipos de cómputo.	56
3.3.1. Características de hardware, capacidades ventajas y desventajas.	58
3.3.1.1 Notebook.	58
3.3.1.2. Laptops.	59
3.3.1.3. Últimas Notas.	59
3.3.2. Recomendaciones generales que deben tener los equipos de cómputo.	60
3.3.2.1. Lectora, grabadora de CD, DVD o Blu-Ray.	60
3.3.2.2. Parlantes o bocinas.	60
3.3.2.3. Micrófonos y audífonos (auriculares).	60
3.3.2.4. Webcam. (Normal o HD).	61
3.3.2.5. Impresora.	61
3.3.2.6. Multifuncional (Scanner y copiadora).	61
3.3.2.7. Joystick.	61

<b>4. CAPÍTULO IV PLATAFORMAS VIRTUALES Y REDES SOCIALES.</b>	<b>62</b>
4.1. Windows Live Messenger 2012	62
4.2. Skype	73
4.2.1. Instalar Skype	76
4.3. Claroline	93
4.3.1. Crear una cuenta de usuario	98
4.4. Blogs	113
4.4.1. Personalización del Blog.	128
4.5. Redes Sociales.	132
4.5.1. Google+	135
4.5.1.1. Inicio de registro de Google+	136
4.5.2. Facebook.	145
4.5.2.1. Servicios que Facebook ofrece.	158
4.5.2.2. ¿Cómo poner tema a Facebook?	159
4.5.2.3. Aplicaciones para Facebook.	159
4.5.3. Twitter	160
4.5.3.1. Menú de inicio de Twitter.	172
4.5.3.2. Realizar búsquedas.	173
4.5.3.3. Publicar un Tweet.	174
4.5.3.4. Cómo cerrar Twitter.	175
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>177</b>
<b>6. GLOSARIO DE TÉRMINOS.</b>	<b>183</b>

## **INTRODUCCIÓN.**

Hoy en día la tecnología ocupa un lugar importante en nuestra vida diaria; La encontramos en los dispositivos que utilizamos, en los sistemas bancarios y en general a través de Internet, que se ha vuelto parte esencial de la vida cotidiana. Es por ello que la educación no puede quedar aislada de esta situación y hoy más que nunca, es importante proponer nuevos modelos pedagógicos que incorporen las tecnologías en las escuelas así como en la vida cotidiana.

El presente trabajo está dirigido a todas las personas, pero particularmente se amolda a educadores de nivel medio superior que deben incorporar la informática, que estén interesados en la enseñanza-aprendizaje apoyada en el internet, para generar un entorno de aprendizaje en cualquier parte del globo y no necesariamente estar presente en el aula de clases. Nuestra educación tradicional está sufriendo cambios al ser enriquecida con la incorporación de las nuevas tecnologías educativas dentro del aula. Esta obra pretende aportar una humilde contribución a la modernización educativa que tanta falta está haciendo en este mundo globalizado ya que al parecer la modernidad nos está rebasando con mucha facilidad en cuanto a estructuras educativas, por diversos factores como lo son: las políticas públicas, los cambios acelerados en el contexto que viven los alumnos, la rapidez con que los jóvenes se apropian de las nuevas tecnologías de la información, la dificultad de los profesores para incorporarse al uso de nuevas TIC etcétera.

Algunos especialistas y profesores mencionaron la importancia que tienen la práctica de las tecnologías, la innovación y sus aplicaciones en la educación, además de las necesidades de éstas en la vida educativa y profesional del país. Es por eso que esta investigación describe la evolución de las nuevas tecnologías que se han desarrollado en el mundo y en nuestro país para los estudiantes y maestros.

La frase adjudicada a Napoleón Bonaparte “aquel que no conoce la historia está condenado a repetirla”, parece que encaja muy bien en el México de la actualidad. A muchos otros no les importa el significado de esas palabras tan profundas. Para comprender el presente, necesitamos saber conocer nuestra historia.

Esta obra pretende reseñar un panorama histórico en cuanto a la evolución de las tecnologías más sobresalientes de la historia y que ahora nuestras nuevas descendencias disfrutan, ya que para las actuales es cotidiano el mundo virtual.

No podemos dejar de mencionar que la obra en su primer capítulo describe, cómo desde los inicios de la humanidad el hombre buscó evolucionar en cuanto a herramientas para su sobrevivencia y comunicación, pero no es el propósito darle los datos que podemos encontrar en un libro de historia. Lo relevante es la evolución tecnológica. En el siglo XVIII ya es más notoria la evolución de la humanidad en cuanto a la tecnología y producción. La revolución industrial es punto clave para entender el capitalismo actual, sin embargo no sólo con una máquina de vapor el mundo se conformaría, tenía que ir de la mano con medios de comunicación. Conforme pasaron los años, llegaron inventos muy relevantes como el telégrafo, el teléfono y la radio.

Llegando la Primera Guerra Mundial, los avances tecnológicos ya eran sobresalientes en armas y se contaba con aviones, hidroaviones, y aunque el portaaviones fue una innovación de la época, ya se tenía ventajas para asegurar el triunfo. La fascinación por la historia me hizo investigar para éste trabajo, como fue clave la tecnología para ganar la Guerra.

La evolución digital en los países más desarrollados fue sorprendente. La llegada del telégrafo, que a su vez ayudó a la creación de la radio, y a la postre televisión, son los pilares de que en la actualidad tengamos computadoras que nos puedan brindar audio, voz, video, imágenes y datos.

En agosto de 1945, los Estados Unidos de Norte América brinda una cátedra detallada de cómo usar la tecnología en contra de la humanidad, con la detonación de la bomba Atómica arrojada en las ciudades de Hiroshima y Nagasaki. No cabe la menor duda, que la innovación tecnológica fue la que hizo parar y ganar la Segunda Guerra Mundial. México tuvo una participación ridícula con el escuadrón 201, sin embargo participó en ella por ser aliado natural de Estados Unidos de América.

Dentro del segundo capítulo se toma en cuenta el desarrollo de las tecnologías en México: el teléfono, la televisión y el internet. Cómo llegaron y empezaron a penetrar en la sociedad mexicana. Éstos medios son la clave para el desarrollo del país.

La tecnología juega un papel trascendental en todas las sociedades, y la nuestra no es la excepción. Explicaremos cómo México ha adoptado la modernidad mundial a través de la historia y hasta la actualidad.

Un punto trascendental en la historia de México es lo que conocemos como “milagro mexicano”, fue la primera vez que las decisiones de política económica fueron correctas, desafortunadamente hasta la actualidad no volvió a suceder. El progreso de la nación fue inocultable, tal vez nuestros abuelos habrían disfrutado de esas buenas decisiones políticas.

“El 27 de septiembre de 1921, los hermanos Adolfo Enrique y Pedro Gómez Fernández, autonombrados “los radiófilos”, lograron la primera emisión de radio en nuestro país. En las instalaciones del Teatro Ideal, en la ciudad de México, consiguieron que, en forma de ondas hertzianas, un par de melodías fueran transmitidas y sonaran en el Teatro Nacional de Bellas Artes”<sup>1</sup>. Es así que la penetración de la Radio en México fue trascendente y en la actualidad su

---

<sup>1</sup> Véase en: <http://www.radiomexicana.mx/historia.html>

popularidad ha crecido a pasos agigantados, por mencionar algunas ahora tenemos transmisiones comerciales, noticiosas y musicales, etcétera.

Recordar que la primera televisión funcionaba con 2 bulbos y que en sus orígenes fue creada como un medio de entretenimiento e informativo. Con la llegada de ésta, sólo las familias adineradas o acaudaladas eran las que tenía posibilidad de adquirir un aparato de estos. Las generaciones de niños en ese tiempo se comportaban de una manera diferente, salían a la calle a jugar con otros amigos y se entretenían con otro tipo de juegos. Al paso de los años las familias en México les fue posible adquirir un aparato de estos. Hoy en día se puede decir que existe una televisión en cada hogar del país.

La gran y poderosa televisión aunque no llegó a nuestro país cuando el mundo gozaba de ella, años después llegaría a nuestras manos sin tener en cuenta que hasta la fecha es uno de nuestros peores enemigos en cuanto a la desinformación y manipulación de contenidos, incluso se dice que es una herramienta de control social.

El teléfono ya estaba desde antes que la televisión y tal vez a la par de la radio, la mayoría recordará que hace unos años era imposible que la compañía telefónica te instalara la línea en tu domicilio, sin embargo, de un tiempo para acá los papeles se invirtieron, la entrada de otras compañías fue el detonante para que en la actualidad en cuestión de horas se instale una línea de teléfono y mejor aún, ya nos brinda el servicio de internet por la línea del teléfono con un pequeño modem.

A nadie debe sorprender que el internet sea relativamente nuevo, recordaremos como hace unos años la conexión a la web era un largo proceso, las conexiones eran vía telefónica y se tenían que conectar a la computadora. Era muy común perder la conexión y tener problemas con la web, sin embargo los problemas no

duraron mucho, llegó la banda ancha por medio de la fibra óptica. El internet en gran medida desplazó el mundo físico por el virtual.

Dentro del tercer capítulo se menciona cómo manejar las distintas plataformas virtuales como Messenger, Skype, Claroline. Explicaremos a detalle cada una de éstas plataformas. Pondremos en sus manos una radiografía de qué virtudes y cualidades tiene cada una de ellas; sin embargo, se podrá decir que la mayoría de las personas las conocen o por lo menos algunas vez han trabajado con ellas.

La era digital también se conoce como el quinto poder, manejado a través de distintas redes sociales como Google+, Facebook y Twitter. Sabemos que existen otras como son Hi5, My space, Tumblr etcétera. En ellas podemos realizar actividades reales en espacios virtuales, programas y materiales interactivos que son de gran interés para los alumnos y la sociedad en general. Las redes sociales como Facebook y Twitter en la actualidad son muy usadas en los llamados teléfonos inteligentes Smartphones o Android. Como sabemos para este tipo de aparatos se puede acceder a la web desde el teléfono y bajar la aplicación; es similar a instalar un programa en una PC. Ya que contamos con tantas herramientas en cuanto a comunicación lo único que nos queda es echar mano de ellas para la educación en todos los niveles formales e informales, pero sobre todo el trabajo está dirigido a los jóvenes de educación media superior. Todo ello lo trataré en el cuarto y último capítulo.

Con estos programas entornos digitales se pretende administrar una mejor forma de interacción maestro- alumno, que sea más significativa y atractiva para los alumnos y que estos puedan obtener una mejor asimilación de los contenidos. Gracias a esta innovación se promueve el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, también se les llama o conoce como TIC o PLES. Es aquí donde los educandos y los docentes aprovechan las posibilidades que conllevan a una mejor interacción y entendimiento con las nuevas tecnologías dentro del aula, que permite transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje.



Quizá la mayoría de la población, desconozca la palabra “PLE”<sup>2</sup> y hay muchas discusiones de lo qué es exactamente un **PLE** (Personal Learning Environment) o en español, Entorno Personal de Aprendizaje. No es muy común, esta terminología es relativamente nueva, pero la realidad es que estamos en contacto con ella todos los días.

Es simple, uno de nuestros objetivos es encontrar el mejor uso didáctico para generar un entorno idóneo de enseñanza- aprendizaje.

---

<sup>2</sup> **PLE:** Entorno Personal de Aprendizaje o PLE “acrónimo de la expresión original Personal Learning Environment” es una expresión que aproximadamente desde la *JISC/CETIS Conference de 2004* se viene utilizando para referirse al conjunto de herramientas, servicios y conexiones que empleamos para alcanzar diversas metas vinculadas a la adquisición de nuevas competencias. Posibilita que el estudiante ingrese a entornos distantes, imaginarios y creativos.

## CAPÍTULO I

### ANTECEDENTES HISTÓRICOS.

#### 1.1. Antecedentes

Desde el origen de la humanidad se han utilizado los recursos naturales para facilitar las actividades del hombre, se tiene, por ejemplo, la utilización de armas de piedra y metal para la caza de animales, el uso de la rueda en transportes primitivos y la escritura como representantes tecnológicos de la prehistoria; aparece la brújula en el año 2500 a. C., el ábaco en el año 500 a. C. y la imprenta de Gutenberg en 1450 d.C.<sup>3</sup> Ya con la Revolución Industrial, en el siglo XVIII, se tiene a la máquina de vapor aplicada a la industria textil, minera y al transporte. A partir de entonces, y en conjunto con la ciencia, se presenta una evolución acelerada de la tecnología. Se desarrolla la química que “sobre la base de la teoría atómica, logra una nueva y más profunda comprensión de los cuerpos...”.<sup>4</sup> Se aplica “...la electricidad a las telecomunicaciones (telégrafo de Morse, 1832; teléfono, 1876; radio, 1896) y a la generación de energía...”.<sup>5</sup>

Entrando en el tema de la Primera Guerra Mundial, en cuanto a tecnología militar se refiere, se utilizaban aviones, hidroaviones, y aunque el portaaviones fue una innovación de la época, no tuvo participación alguna en la Primera Guerra Mundial. Fue hasta la Segunda, en donde ocurrió el ataque a “Pearl Harbor” para dar ventaja a los japoneses sobre los estadounidenses. El uso de los gases venenosos, los dirigibles y de la artillería terriblemente mortal, sería muestra del conocimiento humano como herramienta para desarrollar la tecnología que, junto con estrategias militares y participación masiva, permitiría que la Primera Guerra

---

<sup>3</sup> Véase en: <http://www.wiseupkids.com/inventos.htm>

<sup>4</sup> Juan, Brom, **Esbozo de historia universal**. Edición. 22 Ed. Random House Mondadori, 2009 Pág. 317

<sup>5</sup> *ibíd.* p. 173.

Mundial dejara alrededor de 10 millones de muertos, otros tantos heridos y destrucción material también de grandes dimensiones.

De fundamental importancia fue la capacidad industrial de los países participantes pues el uso de las trincheras (enormes zanjas rodeadas de alambre) representaba ciertas dificultades que consistían en que los soldados resguardados en éstas para la vigilancia de atacantes enemigos no podían desplazarse por lo que necesitaban ser abastecidos, tanto en materiales médicos y alimentos como de artillería. Es así como en 1916 en la batalla de Verdún<sup>6</sup> los alemanes gastaron todas sus reservas, su ejército se debilitó y los franceses, aunque con más pérdidas humanas, recuperaron territorio.

En 1918 el ejército alemán se debilitó, a pesar de contar con el mortero de 420 mm<sup>7</sup>, que le había ayudado a ganar otras batallas, pues fue sorprendido por los ingleses con sus tanques que soportaban los ataques de ametralladoras y bombas. “Estos primitivos carros de combate tenían una velocidad de 5 km por hora y una autonomía de 35 km; su motor era de 105 HP, e iban armados con un cañón y varias ametralladoras. Una vez perfeccionados, aumentaron su número en todos los ejércitos aliados. Así, en 1918, los franceses crearon dos tipos, el St. Chamond, de 24 toneladas, armado con 4 ametralladoras y un cañón de 75 mm, capaz de salvar pendientes de 35° y zanjas de 2 metros de anchura, con una dotación de 9 hombres, y el carro blindado Renault, de 7 toneladas”.<sup>8</sup>

Con la firma de los Tratados de Versalles en 1919 se pone fin a la guerra, no así al acelerado crecimiento tecnológico impulsado por ésta. Durante el periodo entre guerras continuó la expansión del sistema económico capitalista en el mundo, mientras que en Rusia se iniciaba el socialismo. Fue un periodo de luchas sociales y de gobiernos fascistas como el de Mussolini en Italia y el de Hitler en Alemania.

---

<sup>6</sup> Para más información sobre la batalla de Verdún véase en :  
<http://www.batalladeverdun.es/verdun/framesetV.html>

<sup>7</sup> Un potente cañón que lanzaba proyectiles de un metro de longitud.

<sup>8</sup> Historia Universal. El siglo XX. **Las grandes guerras y la conquista del espacio**. Ed. Círculo de lectores. México. 1984. p. 59.

“Se realizan importantes innovaciones técnicas; destacan la amplia difusión del motor eléctrico y del de gasolina. El desarrollo de Estados Unidos y la renovación industrial de Alemania permiten a estos dos países ser los principales beneficiarios de los avances técnicos”.<sup>9</sup> También en las comunicaciones surgió un gran desarrollo, pues la radio permitió la comunicación masiva y desde entonces, fue notorio el poder de influencia de los propietarios de los medios. Para 1917, en Estados Unidos, había cerca de 125 mil receptores de radio, éste se desarrolló rápidamente con cadenas de transmisión y con las compañías discográficas, sin embargo, dicho desarrollo se limitó únicamente a la década de los 30, debido a las secuelas de la crisis económica pero también a la prohibición de posesión de aparatos radiofónicos en algunos países como Japón en donde se estableció la pena de muerte por dicho *delito* durante el periodo de guerra. Esto seguramente como medio de control de la información que se proporcionaba al pueblo a través de altavoces.<sup>10</sup>

También la prensa fue manipulada con motivo de la Primera Guerra Mundial. Se tergiversó a través de falsedades y exageraciones, y se convirtió en un instrumento de propaganda política.

Mientras Europa quedaba devastada por la guerra, Estados Unidos experimentaba un crecimiento económico debido a que se convirtió en proveedor de aquel continente mientras aquellos países se destruían entre sí. “En 1925, los Estados Unidos aportaban a la economía mundial más de la mitad del hierro, del carbón, del acero, del cobre, del petróleo y del algodón, mientras que en aquel entonces la población norteamericana no sobrepasaba el 5% del total del Globo”.<sup>11</sup> La prosperidad norteamericana era producto también de la riqueza natural de su territorio y de su capacidad técnica, eso se reflejaba en la adquisición de bienes a crédito por parte de sus ciudadanos hasta la llegada de la gran depresión económica.

---

<sup>9</sup> *Ibíd.* p. 219

<sup>10</sup> Raúl. Sohr **Historia y poder de la prensa**. Ed. Andrés Bello. Santiago. 1998. Pág. 267

<sup>11</sup> *Op cit.* Historia Universal... p. 184.

La crisis económica de 1929 originada en Estados Unidos, pronto se hizo mundial. Creó una serie de situaciones en las que se agudizó la miseria pues generó desempleo, menor capacidad de compra y disminución de la producción industrial. “La depresión se propagó de un país a otro, muchos bancos quebraron, la fábricas cerraban sus puertas e ingentes cantidades de materias primas se deterioraban en los almacenes”.<sup>12</sup>

La situación económica, la devastación material resultada de la guerra y las inquietudes sociales generaron un escenario perfecto, que junto a los conflictos políticos, propiciaría el surgimiento de una nueva guerra.

Los países vencidos en la Primera Guerra Mundial deseaban un nuevo reparto de los territorios, Italia, Japón y Alemania se aliaron. Además los grupos capitalistas tenían un serio conflicto con la Unión soviética pues el socialismo iba en contra de sus intereses. Con el nazismo en Alemania se anularon definitivamente los acuerdos del Tratado de Versalles. Inició la guerra cuando Alemania atacó a Polonia el primero de septiembre de 1939.

Este segundo encuentro bélico dividió al mundo, Estados Unidos entró a la guerra con el ataque a Pearl Harbor en 1941, se declaró en contra de Alemania y Japón y apoyó a los países aliados, principalmente a Inglaterra. Cada país tomó un bando, incluso en América Latina se asumieron posturas, salvo algunos países que se mantuvieron neutrales en casi todo el periodo de guerra.

Dentro de las aportaciones tecnológicas que fueron usadas durante la Segunda Guerra Mundial se encuentran los submarinos, pero en ese momento fue usada una versión más pequeña para ser tripulada por sólo cuatro hombres, estos fueron un elemento importante en la guerra naval.<sup>13</sup> Hicieron uso, como se mencionó antes, del portaaviones, los tanques, el radar y los cohetes, contribuyentes todos de una gran matanza de alrededor de 40 millones de personas.

---

<sup>12</sup> *Ibíd.* 189.

<sup>13</sup> Trevor Williams I. **Historia de la Tecnología desde 1900 hasta 1950**. Ed SXXI de España editores. Madrid. 1987 Pág. 295

Enorme impacto tienen cada uno de los hitos del desarrollo tecnológico mencionados, no sólo en un aspecto práctico y funcional, digamos de índole cotidiana, sino que su influencia repercute hondamente en el desarrollo social, político y económico de la humanidad. Muestra de ello y como referente histórico se tiene el final de la Segunda Guerra Mundial con el estallido de la bomba atómica.

El conflicto terminó en etapas: en 1944 se liberó a Francia y Bélgica de los alemanes. “En abril de 1945, los aliados llegaron a la frontera alemana, en tanto que el Ejército rojo tomaba la capital, Berlín. El 30 de ese mismo mes, Hitler se suicidó...”<sup>14</sup> y Alemania se rindió el 8 de mayo de 1945.

Finalmente Estados Unidos lanzó la primera bomba atómica contra Japón el 6 de agosto de 1945, en la ciudad de Hiroshima y tres días después en Nagasaki, provocando una terrible destrucción y la muerte de más de 175 mil personas además de provocar severas radiaciones que siguieron propiciando muerte y enfermedad. Ante tal evento despiadado, Japón se rindió el 2 de septiembre de 1945 y se dio por terminada la guerra.

La bomba atómica resulta interesante especialmente porque fue desarrollada en Estados Unidos por científicos europeos exiliados, que siendo hombres de ciencia, despreciaban los horrores de la guerra. Pensaban que la bomba sólo sería usada en caso de absoluta necesidad, bajo riesgo de una amenaza mayor por parte de Alemania que ya había demostrado su capacidad destructiva contra la raza humana en sus cámaras de gas y en otros métodos de repudio hacia la vida.

Los descubrimientos científicos que permitieron la realización de la bomba atómica representan la amenaza que el hombre puede ser hacia sí mismo. La guerra llevada por el deseo de superioridad de unos países sobre otros y el uso de la tecnología con fines destructivos, son temas que presentan un espacio amplio para la reflexión. “Una vez inventada, la bomba atómica no puede desinventarse. Y cualquier nación que haya fabricado y detonado una bomba atómica, será para

---

<sup>14</sup> José, Rodríguez et. al. **Historia Universal**. Ed. Limusa. México, 1998. p. 179.

siempre una potencia *nuclear*, pues, evidentemente, posee los necesarios recursos industriales para ello, además del conocimiento científico y tecnológico apropiado”.<sup>15</sup>

## **1.2. Periodo de posguerra.**

Los países vencedores, Estados Unidos, la Unión Soviética y Gran Bretaña, junto con Francia y China “...acordaron una línea de acción común para reorganizar al mundo y garantizar la paz”.<sup>16</sup> Se reconoció la importancia de un organismo internacional encargado de procurar la paz mundial, se creó la Organización de las Naciones Unidas.

Después de tanta muerte producida por la guerra, de los daños materiales y el sufrimiento psicológico de los pueblos, se intentó resarcir los daños con políticas que permitieran el desarrollo social, brindando educación, salud y vivienda a la población por parte de los gobiernos, el llamado estado de bienestar.

“Al concluir el conflicto armado, el número de países con regímenes socialistas se incrementó”<sup>17</sup>, lo que daría lugar a una fuerte oposición surgida por la nueva situación política y económica ente Estados Unidos y la Unión Soviética y que daría lugar a la Guerra Fría.

También se consolidó un modelo económico que permitía la participación mayor del Estado en los asuntos comerciales. Este modelo consistía en incrementar las exportaciones y en reducir las importaciones para lograr el desarrollo industrial local.

Estados Unidos poseía una fuerte superioridad económica e industrial, con empresas funcionando en casi todo el mundo; digo *casi* porque los países socialistas se oponían a su expansión. Los países capitalistas impulsaron el surgimiento de organismos que apoyaran su expansión como el Banco Mundial,

---

<sup>15</sup> Cardwell, Donald. **Historia de la tecnología**. Ed. Alianza Universidad. Madrid, 1996. P. 434

<sup>16</sup> Brom, op cit. P. 239.

<sup>17</sup> Rodríguez. Op cit. P. 181

el Fondo Monetario Internacional y la OCDE. Es así como se inició un crecimiento económico desigual en el mundo y se acrecentaron las condiciones extremas de riqueza o pobreza, surgió el tercer mundo.

El desarrollo de la industria y el incremento de la producción exigieron la movilización de mercancías y la generación de consumidores, el aspecto tecnológico propició la creación de procesos de producción acelerados, la innovación en productos para mejorar la calidad de vida y la baja de precios en productos para el uso masivo. Se presentó entonces un despegue tecnológico cuyas dimensiones ocuparon todos los ámbitos de la vida, en la salud, el transporte, infraestructura y sobre todo, en las telecomunicaciones.

La reconstrucción de los países destrozados requería un gran esfuerzo para el cual, el desarrollo tecnológico sería fundamental. Con dicho desarrollo se fortaleció también la clase capitalista pues los poseedores del capital, lo utilizaron para mejorar los procesos de producción requeridos para satisfacer la demanda del mercado cada vez mayor y cada vez más global.

Ante tal desarrollo de conocimiento aplicado tecnológicamente se asumieron los capitalistas como autores del progreso. El progreso visto como efecto secundario de la intención primera de acumulación de riqueza.

Aunque los antecedentes de la globalización se remontan a los primeros intercambios comerciales en el proceso de *descubrir* el mundo, se volvió fundamental la circulación de información y la interrelación entre todos los países del globo, se aceleró entonces el desarrollo de las telecomunicaciones.



### **1.3. Avances científico-tecnológicos.**

Se ha mencionado ya que Europa y Japón quedaron desmantelados junto con sus industrias, por lo que Estados Unidos encontraría pronto una ventaja de desarrollo. El mundo se encontraba en una aparente paz, pero siempre bajo la amenaza de una nueva guerra, esta vez nuclear. Y aunque se firmó un tratado para que no proliferen las armas nucleares, algunos países no se adhirieron.

Siendo así que en 1946 se fundó en Gran Bretaña un centro nuclear y este país hizo estallar pequeñas bombas de fisión<sup>18</sup>, de la misma forma que Rusia, China y Francia. Ligado a los asuntos de guerra, el desarrollo del cohete espacial también sufrió avances después de 1945 pues se quería utilizar como arma. “Los primeros en ver que podía utilizarse como arma de otro tipo fueron los rusos. El 4 de octubre de 1957 lanzaron el *Sputnik*, un pequeño satélite terrestre del tamaño de un balón que dio varias vueltas en torno a la Tierra...”<sup>19</sup>

De reconocida importancia fue el lanzamiento de la perra Laika al espacio en 1957 que abría la posibilidad de que seres humanos viajaran al espacio. Esto sucedió en 1962 cuando Yuri Gagarin viajó en una cápsula alrededor de la Tierra. Mientras que Rusia se volvía pionera en dichos asuntos, Estados Unidos le siguió los pasos y esto se vería consumado en la histórica llegada a la Luna de Neil Armstrong en 1969.

Se hace mención aquí de magnos eventos esperando que se comprendan los enormes retos que representa salir de la Tierra y regresar a ella con vida; de la grandeza del conocimiento humano y de la dificultad ética también presente, pues se arriesgó la vida para hacer contribuciones a la humanidad.

Desde los inicios de la Primera Guerra Mundial, las universidades habían jugado un importante papel en la invención y desarrollo de tecnología que permitiera ser utilizada en el conflicto. De esta forma se desarrolló también la química, aunque su protagonismo inició con las necesidades de la industria del petróleo, desde

---

<sup>18</sup> **Para saber más de las bombas de Fisión véase en :**  
[http://www.pegatiros.com/reportajes/clases\\_de\\_bombas\\_atomicas/fision.htm](http://www.pegatiros.com/reportajes/clases_de_bombas_atomicas/fision.htm)

<sup>19</sup> Cardwell, Op cit. p 419

luego, la ocupación de ingenieros químicos era demandada en los países con economías superiores. La química fue ligeramente desplazada cuando la física cobró importancia, hacia finales de la Segunda Guerra Mundial.

Y aunque el desarrollo de la química ya se sabía importante antes de los conflictos bélicos, se puede decir que a partir de ellos se hizo presión para acelerar los procesos. Tal es el caso de la tecnología médica y específicamente de la penicilina, que para 1941 encontró su uso en seres humanos siendo de gran ayuda para tratar heridos de la Segunda Guerra Mundial.

El mundo de la tecnología ya había despegado antes de los grandes conflictos bélicos mundiales, así que se minimiza en ocasiones la importancia de la guerra en el desarrollo científico y tecnológico, lo que no se puede negar es que sí fue impulsora de los avances e incluso un fuerte motivo para la aceleración de los descubrimientos y desarrollos.

Ya en otro ámbito, encontramos avances científicos y tecnológicos en cuestiones tan fundamentales como las genéticas. “En 1944, en la Universidad Rockefeller de la Ciudad de Nueva York, un equipo de investigadores que dirigía Oswald Avery anunció un descubrimiento de gran importancia..., Avery y sus colegas habían aislado e identificado el material decisivo de la herencia”.<sup>20</sup>

El entonces el último descubrimiento fue cobrando importancia entre los biólogos hasta comprender que el ADN era el responsable de la transmisión de factores hereditarios, el desarrollo no paró: “Los años cincuenta se distinguieron por los métodos de separación de los cromosomas del resto de la célula y por el descubrimiento de la fina estructura de los mecanismos de replicación del ADN. En los años sesenta se descompuso el código genético completo... A principios de los años setenta comenzaron los auténticos esfuerzos de recombinación para rediseñar organismos...”<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Gardner, Howard et al. **Buen trabajo. Cuando la ética y excelencia convergen**. Ed. Paidós. Barcelona 2002. p. 79

<sup>21</sup> *Ibíd.* p. 81

Después vinieron los dilemas éticos pues lo que se planteaba antes como ciencia ficción estaba dejando de serlo. Las dudas sobre el derecho del hombre a experimentar sobre la vida humana crecieron con las posibilidades de crear nuevas especies. Los avances en ese sentido no se han detenido, a pesar de ciertas restricciones políticas y sociales, lo que sí ha sucedido es que las grandes empresas farmacéuticas y sus países de origen, se han adueñado de los descubrimientos para realizar la explotación comercial sin competencia.

El gran problema se presentó cuando el desarrollo del conocimiento tuvo severas restricciones, pero la problemática se acrecentó cuando estos avances producto de toda la humanidad y su historia no se socializaron; y no por razones de seguridad humana sino por cuestiones egoístas de ganancias particulares, siguiendo la tendencia impuesta por el capitalismo. Surgieron los cuestionamientos como el siguiente: Si en la *teoría* ya se podía clonar a un ser humano ¿por qué no se podía eliminar la muerte por desnutrición en el mundo? Con semejantes hallazgos científicos resulta increíble que en la plenitud del siglo XXI haya países en el mundo cuya población aún muera de hambre y de enfermedades curables.

No se puede cuestionar el impacto que el desarrollo científico y tecnológico ha tenido en la sociedad a través de los productos, los procesos o las huellas en el ambiente para facilitar las actividades y satisfacer las necesidades humanas; la licuadora, lavadora y horno de microondas, por ejemplo, contribuyen a hacer más fácil y rápido las actividades domésticas; la maquinaria industrial agiliza los procesos de producción, el microscopio, el estetoscopio y los medicamentos adquieren una preponderante posición en el área de la salud mientras que la televisión, el teléfono y el Internet, hacen lo propio para las comunicaciones. Sin embargo, también se les atribuyen algunos de los problemas actuales en el mundo como la contaminación, y con ella el calentamiento global, la destrucción de ecosistemas debido a la tala inmoderada de árboles y extracción de agua, incluso el incremento de enfermedades como el cáncer relacionado con el consumo de alimentos alterados genéticamente.

Casi resulta imposible no percibir las mayores contribuciones de la ciencia y la tecnología a la vida moderna. Hoy en día es difícil escapar de ellas pues siempre están presentes en algún nivel.

Aunque es cierto que la ciencia y la tecnología modernas, no llegan en igual medida a todos los sectores de la sociedad, también es cierto que cada sociedad, por muy “primitiva” que sea, cuenta con sus propios beneficios tecnológicos y, tal vez, de forma nimia recibe algunos de los más grandes avances actuales.

Una persona de clase media, de la Ciudad de México en nuestro tiempo empieza el día, por ejemplo, con la alarma de su despertador, después toma un baño de regadera, desayuna un licuado, lee el periódico, se va a trabajar en su automóvil, a la hora de la comida caliente ésta en el microondas, etcétera. Incluso podría acomodar la cabeza para dormir en una almohada tecnológicamente desarrollada que elimina los ronquidos y corrige la postura. En todas sus actividades y en los productos que consumió a lo largo del día intervienen de una forma u otra los avances que el conocimiento humano ha logrado.

A tal grado ha llegado la dependencia humana a las facilidades adquiridas con el desarrollo de la ciencia y la tecnología que ciertas teorías como el transhumanismo<sup>22</sup> y la singularidad<sup>23</sup>, predicen la fusión de la máquina y el hombre en un futuro no muy lejano. Baste ver ahora en los espacios públicos a la gente perdida en su aparato celular, enajenada de sí misma, o tal vez baste observarnos a nosotros mismos y a nuestros familiares sentados en un sillón mirando la programación del televisor durante horas. No se pueden dejar de mencionar las modificaciones corporales, necesarias como las prótesis dentales, óseas y el marcapasos, para el caso del interior; los lentes, bastones o pelucas, para el exterior.

---

<sup>22</sup> Véase en: <http://www.mediavida.com/foro/6/transhumanismo-futuro-humanidad-406845>

<sup>23</sup> Véase en: <http://www.significadode.org/singularidad.htm>

Los avances de la ciencia y la tecnología se manifiestan en innumerables ámbitos de la vida, sin embargo, aquellos avances que interesan fundamentalmente en este trabajo, son los que tienen que ver con la evolución de las comunicaciones, pues como se ilustró con anterioridad, su relación con el hombre moderno es muy estrecha.

#### **1.4. Evolución de las comunicaciones.**

Si bien la historia de las comunicaciones comenzó desde el origen de la humanidad misma, en este trabajo tomaré como punto de partida a la posguerra, aunque habrá que hacer mención de algunos de los más importantes medios de comunicación que aunque son anteriores al periodo señalado, su evolución es la que ha permitido su fuerte presencia en la actualidad.

Se tiene pues la aparición del telégrafo en el siglo XIX, al fax en un sentido muy básico, el teléfono de Bell y posteriormente a las centrales telefónicas.<sup>24</sup> De fundamental importancia para comprender la evolución de los medios de impresión, se tiene a la máquina tipográfica de 1814, la cámara fotográfica en 1826 y la monotipia<sup>25</sup> en 1887, aunque la litografía<sup>26</sup> ya se utilizaba desde 1706 para dar color a las impresiones.

Es necesario comenzar por la evolución de los medios impresos, pues son estos los primeros en aparecer en la historia y los impulsores de los demás medios de comunicación masiva. No será necesario enfatizar en el papel de la imprenta como poderosa herramienta para la comunicación desde su aparición en Europa en el siglo XV, pero sí es necesario mencionar que el servicio de correo aunado al desarrollo del transporte, propició el surgimiento de los periódicos modernos.

En el siglo XVII se dio en Europa la aparición de las primeras gacetas que contenían información política, éstas tenían el problema de no contar con una estructura, digamos editorial completamente definida, además del inconveniente que tenía el retraso de las noticias publicadas. Sin embargo, la prensa escrita fue tomando lugar a medida que la época medieval desaparecía. No se puede comparar el poder que tuvieron los medios de comunicación impresos en ese momento al que tienen hoy en día, pero existen referencias que indican que incluso en sus desarticuladas publicaciones, ya causaban cierta incomodidad a los

---

<sup>24</sup> José, Joskowicz, **Historia de las telecomunicaciones.** Agosto, 2006. [ie.fing.edu.uy/.../Historia%20de%20las%20Telecomunicaciones%202006](http://ie.fing.edu.uy/.../Historia%20de%20las%20Telecomunicaciones%202006) Pdf.

<sup>25</sup> Técnica de impresión que utiliza la prensa del aguafuerte.

<sup>26</sup> Técnica de impresión donde la plancha es de piedra.

políticos (véase Sohr p. 22). Con la Revolución Francesa y la defensa de los derechos humanos, la comunicación se institucionalizó como una de las libertades fundamentales del hombre, sin lograr por ello que dicha libertad fuera respetada.

La aparición del telégrafo eléctrico y la proliferación de conflictos sociales y bélicos provocaron un rápido desarrollo de la prensa, que no escapaba a la manipulación política ni a la censura.

Pareciera que nada ha cambiado en el tema de la comunicación, los problemas que le aquejaron al inicio los conserva hasta ahora, excepto el uso de la técnica, que como se ha demostrado, ha servido para facilitar el proceso de producción más no el manejo de la información.

Lejos de desaparecer la censura y la manipulación, éstas se presentan de forma cínica. Se ve, por ejemplo, en un periódico de cierta tendencia política, un discurso puede ser editado de tal suerte que el orador parezca un cobarde, un incompetente o un malvado. Si se tiene suerte, otro periódico publicará el discurso completo, y esto hará ver objetivamente la información del discurso para que el lector libremente forme su propio juicio.

### **1.4.1. Aparición de la televisión en el Mundo.**

Nos parece normal en la actualidad ponernos los audífonos del teléfono celular y escuchar a alguien que está a kilómetros de distancia en tiempo real; tomar un periódico por la mañana y ver una noticia que sucedió hace menos de 24 horas; o llegar a casa y encender el televisor para ver un programa sobre algún país en el que probablemente nunca estaremos. Sin embargo, una gran cantidad de mentes tuvieron que actuar en conjunto o en sucesión, para llegar a tales facilidades.

Hay inventos que tienen un origen muy antiguo y que muestran una evolución insignificante, pero en los últimos dos siglos el desarrollo científico y tecnológico ha alcanzado una velocidad impresionante. Se podría mencionar a la televisión como uno de los inventos más jóvenes de evolución acelerada.

Desde el descubrimiento de los rayos catódicos en 1826<sup>27</sup> a la fecha, ha mejorado bastante: primero se trató de un televisor mudo y únicamente de colores blanco y negro; posteriormente se le fue integrado el sonido, y más adelante el color; después se consiguió mejorar la calidad con los televisores de “pantalla plana” que luego serían de plasma y ahora podemos incluso encontrarnos con televisores que emiten señal en 3D. La ficción está dejando de serlo, pareciera que la realidad y la velocidad con que avanza la ciencia y la tecnología no están dando tiempo a los escritores, que gustan de hacerlo, de escribir sobre el futuro.

La humanidad jamás pensó, que mandar una simple imagen a blanco y negro por un aparato llamado televisión, sería tan importante en construcción de las sociedades contemporáneas, sin embargo. A este aparato que en su inicio simplemente mandaba imagen, con el paso del tiempo se le integró el audio y a su vez el color.

---

<sup>27</sup> Sáez, López, García y Marset. **La introducción de la radiografía en la región de Murcia.** (1896-1936). Murcia Editorial Regional. Ensayo. P. 24



## **CAPITULO II**

### **DESARROLLO TECNOLÓGICO**

#### ***2.1. Desarrollo Tecnológico Mexicano.***

Desde el inicio del telégrafo hasta los servicios de banda ancha en el siglo XXI, las telecomunicaciones en México han sido parte de su historia y no podemos dejar de mencionarlas. En cuanto a la historia concierne, ni la Revolución Mexicana, ni los desastres naturales han interrumpido significativamente los servicios de telecomunicaciones de la nación. Los orígenes de la telefonía en México muestran una diversidad de empresas prestando ese servicio público en distintas localidades del país, para posteriormente irse consolidando en una sola empresa que llegó a ser pública bajo el nombre de “Teléfonos de México”, pero hoy sabemos que en realidad se trata de un monopolio que se malbarató y ahora genera ganancias millonarias.

Desde su inicio, los servicios de comunicaciones en México, más que cualquier otra actividad, productiva, presentan dos características que pudieran parecer un poco contradictorias por el enfoque privatizador que tienen actualmente. Por un lado, en países de primer mundo los servicios como energía eléctrica, televisión e internet entre otros, son impulsados por el Estado, son homogéneos y globales. Aquí en cambio, no son abiertos para todo el mundo y desafortunadamente tampoco son gratuitos, pero fuera de nuestras fronteras no podemos dejar de mencionar que tienden a cambiar de una manera sorpresiva. Esta característica genera como consecuencia que las telecomunicaciones se constituyan en un sector clave para la sociedad y en la mayoría de los casos no tengan fronteras. Resulta interesante la proliferación de actividades relevantes para la sociedad a partir de los factores antes mencionados, como la investigación, la generación de empleo y el aumento del desarrollo tecnológico particular y universal.

## **2.2. Agotamiento del modelo de desarrollo.**

Es conocido como “el milagro mexicano”. Después de la Segunda Guerra Mundial el mundo necesitó una nueva estructuración en tema económico, y afortunadamente para nuestro país, se obtuvieron beneficios significativos y se prolongaron durante tres décadas aproximadamente.

Nuestras decisiones en materia política económica fueron aplaudidas por el mundo, por eso se habló de un “milagro mexicano”. Es muy probable que nuestros abuelos hayan vivido de una mejor manera. El ejemplo de este milagro fue visible, pues los resultados económicos fueron prósperos, el desempleo disminuyó, los salarios mejoraron así como las industrias y los diversos negocios tuvieron ganancias fructuosas. La población podía aumentar su estatus económico con mucha facilidad y con requisitos muy sencillos; se podía estudiar alguna profesión o trabajar arduamente.

Pero en los años setenta, el presidente Luis Echeverría Álvarez surgido del Partido Revolucionario Institucional (PRI) enfrentó problemas y echó a andar proyectos incosteables, esto generó para el país el fuerte crecimiento de la deuda externa, por diversas razones. La nación enfrentó una relación de conflictos entre los empresarios y dueños de los distintos medios de producción, la mala planeación de proyectos del gobierno provocó “el incremento de la deuda externa de 8 000 millones de dólares a 26 000 millones”.<sup>28</sup> La mala administración del señor Echeverría, rompió una de sus promesas de campaña y mostró su falta de compromiso ante la nación pues prometió mantener el dólar en una buena paridad con el peso mexicano. Bajó en resultados y con la ineficacia de los secretarios de hacienda, accedió a tomar cartas en el asunto dejando en un cargo clave como las finanzas del país a su amigo del alma, el señor José López Portillo.

---

<sup>28</sup> Juan José Flores Rangel. **Historia de México**. Año 2005. Ed. Thomson.

## **2.3. Penetración tecnológica en comunicación.**

### **2.3.1 Aparición de la radio.**

“El 27 de septiembre de 1921, los hermanos Adolfo Enrique y Pedro Gómez Fernández, autodenominados “los radiófilos”, lograron la primera emisión de radio en nuestro país. En las instalaciones del Teatro Ideal, en la ciudad de México, consiguieron que, en forma de ondas hertzianas, un par de melodías fueran transmitidas y sonaran en el Teatro Nacional de Bellas Artes.”<sup>29</sup>

Puede afirmarse que la radio antes que nada, es un medio de comunicación importante de ideas acerca del entorno, o de determinados hechos o acontecimientos. Este medio se encarga de transmitir, a través de un lenguaje propio (el lenguaje radiofónico), ideas referentes a cierta cultura, con la finalidad de facilitar al oyente un contacto personal y permanente con el entorno, a través de la recreación que el mismo medio realiza de este último. Asimismo, la radio comunica campos sonoros, o sea reconstrucciones de la realidad.

Esto nos abre la posibilidad de cerrar los ojos e imaginar con lujo de detalle, todo lo que se nos dice. Entonces la radio, conceptualizada por Josefina Villar, “es un medio de comunicación de imágenes sonoras que puede transmitir tanto grabaciones realizadas en el pasado como ejecuciones “vivas”, es decir que se escuchan en el momento mismo de su grabación”.<sup>30</sup>

Este pequeño aparato es una herramienta simple de entender en su funcionamiento, sin embargo, en la actualidad su uso es el mismo pero sus componentes físicos han mejorado notablemente.

---

<sup>29</sup> Véase en: <http://www.radiomexicana.mx/historia.html> Consultada el 25 de abril del 2012.

<sup>30</sup> Josefina Villar. **El Sonido de la radio ensayo teórico práctico sobre producción radiofónica.** Revisión técnica, UAM-X, cuidado de la edición, Lourdes Gómez Voguel. Año. 1988 p.28.

### **2.3.2. Alcances de la radio.**

“Para más del 80 por ciento de los habitantes en México, la radio es la principal fuente de información y entretenimiento”.<sup>31</sup>

La radio representa un medio de gran flexibilidad en cuanto a horas de transmisión, por mencionar un ejemplo, en México existen aproximadamente cincuenta estaciones radiofónicas, contando las frecuencias FM y AM. Al parecer son muy rentables por los financiamientos en relación a la producción de programas. En la actualidad, hablar de la radiodifusión no implica referirse a un medio caduco ante los avances en tecnología de comunicaciones.

Hoy funcionan más estaciones durante más horas de transmisión, y existen más radioescuchas con oído receptivo y poca reflexión de contenidos. “La radio es un hecho vivo y cambiante de comunicación colectiva y de comunicación interpersonal, presente a toda hora en su espectro de frecuencia, de modalidades. No hay un segundo de silencio, no hay frontera que detenga y revise los mensajes. Es opción casi universal poder escuchar sonidos plenos de significado”.<sup>32</sup>

De entre los medios masivos, se tiene que la cobertura de la radio da entrada a los más diversos lugares, con la posibilidad de reiterar el mensaje propuesto. “Desde el descubrimiento de la imprenta, los medios de comunicación colectiva han cobrado gran importancia en especial (...) la radio, (...) [que constituye] el vehículo de comunicación cultural y de interacción positiva”.<sup>33</sup>

De la radio como medio de transmisión, podemos decir que es de largo alcance y gran cantidad de receptores en distintos niveles sociales. La gente ha inscrito al

---

<sup>31</sup> José Luis, Riquelme. **La radio y la educación nacional**. Ed. Club Universitario, Año 2011, Pág. 84

<sup>32</sup> Manuel, Ortiz Marín, I. **Los Medios de Comunicación en Baja California**. Ed. Porrúa, Año 2006, Pág. 56

<sup>33</sup> Lira Sánchez Colín, Sergio Silvano. **La radio, instrumento concientizador en apoyo a la educación cívica popular**. Ed. Comunicación Social, Año, 1983. Pág 73.

radio en su vivir cotidiano, la mayoría se ha acostumbrado a su compañía en casi cualquier lugar, ya sea en casa, dentro de un automóvil, en el transporte público, o puede tener uso con su propio aparato personal (celular, Ipod, entre otros). El radio también es una herramienta de entretenimiento. El sonido puede ser percibido involuntariamente y llegar a despertar la atención. Los mensajes se transmiten rápidamente y la difusión de los mismos es inmediata.

Si el propósito de la transmisión es de tipo informativo o busca promover actitudes e ideas, la radio constituye un excelente vehículo. Es muy alta la capacidad que posee para adaptarse por completo a las peculiaridades socioculturales y hasta de idiosincrasia del área en que opera. Lo cual tiene que ver con la sintonía o empatía, con la que toda radio creativa debe contar.

Es evidente entonces que la verdadera fuerza de la radio como herramienta de difusión radica en su aspecto informal. “La velocidad con que viaja su mensaje, la simultaneidad entre los fenómenos y la información respectiva, su amplia cobertura que convierte a todos los hombres en componentes de una sola y vasta comunidad universal, y el hecho de que siga siendo fuente de acceso a espacios donde otros medios no pueden penetrar; hacen de la radiodifusión un elemento comunicativo vigente, dinámico y proyectivo, que debe continuar operando como recurso de apoyo en la educación y fuente de cohesión nacional”.<sup>34</sup>

Dadas sus propias características, la radio con el apoyo de sus elementos presenta múltiples posibilidades didácticas. Aunado a ello, se trata de un medio de gran alcance y costo relativamente bajo, por lo que su empleo con fines de modernidad resultaría positivo para la sociedad.

Cabe resaltar la elevada participación que este medio ha tenido en la tarea de perjudicar el ambiente cultural del país, contribuyendo a manipular la información

---

<sup>34</sup> Ana María Pepprno Barale. **Radio educativa en América latina**. Editores plaza y Valdés P y V. Pág. 45

de interés nacional. La sociedad mexicana, necesita que la radio sea plural, transparente y refuerce los hechos que le han dado identidad: características nacionales, tradiciones, costumbres y exaltación de valores, propiedad del idioma, etcétera., además de constituir una fuente que ofrece la única diversión con que cuentan un gran número de habitantes.

En nuestro país, aunque las primeras emisoras fueron de tipo experimental, y posteriormente predominaron las transmisiones comerciales, noticiosas y musicales, se logró que una parte de la actividad radiofónica estuviera destinada para servir a los intereses de la comunidad.

La radio ha funcionado también como medio de cultura y propagación del arte, de la alfabetización. Al respecto de este último punto, cabe mencionar que “la Campaña Nacional contra el Analfabetismo en México, decretada por el presidente Ávila Camacho, difundió sus informes sobre la tarea educativa, así como su propaganda, a través de este instrumento. Asimismo, el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA) llevó a cabo con apoyo de la actividad radiofónica el proceso de alfabetización de adultos.”<sup>35</sup>

No obstante, durante años la radiodifusión mexicana se ha encargado de ayudar a elevar el nivel cultural de los pueblos, conservar las características nacionales, las costumbres del país y sus tradiciones, la propiedad del idioma y a exaltar los valores de esta nacionalidad.

En sí, la radio trajo consigo una capacidad comunicativa sin precedente. La información masiva, el acercamiento de las culturas y de los pueblos, la identificación de los diversos grupos sociales, la difusión de las ideologías y del pensamiento de los sujetos, la divulgación simultánea de hechos y la transmisión y recepción oportuna de los mensajes; son algunas expresiones de la función y el impacto que ha producido a lo largo de la historia. Se afirma entonces que la radio ejerce una influencia profunda y definitiva.

---

<sup>35</sup> **Para más información véase en:** <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n36/carteaga.html>

En términos prácticos, podemos decir que a través de la historia, la radio en México ha sido una herramienta de comunicación en todos los niveles sociales, sin embargo, no podemos dejar de señalar que es un precursor de los nuevos modelos de enseñanza -aprendizaje, es simple es un medio de comunicación que evolucionó a su manera. No pasemos por alto que era un medio de comunicación de una sola vía, al enviar audio a un receptor. La interacción no existía.

Con el paso del tiempo, podemos entender el concepto modernizador de la radio evolucionó gracias a la tecnología como es el caso de la (Internet), antes a lo que más podemos aspirar era comprar el aparato y escuchar alguna frecuencia de nuestro agrado pero, sin poder expresar una opinión, crítica o en todo caso tener alguna participación.

En pleno siglo XXI, las estaciones de radio enfrentan algo que se llaman las redes sociales, es por ello que la radio comprendió que debía brindar la oportunidad a su radio escucha de interactuar. Hoy contamos con estaciones que hacen participe a su público por medios de los famosos Facebook, Twitter etcétera.

Quién pensaría qué el día hoy, cualquier ciudadano puede tener su propia estación de radio sin ningún costo, pero no podemos dejar de preguntarnos, ¿Cómo obtener, comprar o ser parte de una Radiodifusora? La realidad de la radio en México, es que enfrenta una privatización en la mayoría de su ser, por ejemplo; el mercantilismo. Es por ello y a su vez es muy complejo acceder a una propia, con los permisos adecuados, infraestructura, costos de operación muy altos, etcétera.

Afortunadamente, para muchos que nos agrada la radio en su modalidad educativa, contamos con dos modalidades de uso, una donde hay que pagar el acceso a éstas por el costo que tiene su mantenimiento y diseño, pero existen otras gratuitas con muy buenas características de uso. Gracias al internet existen un sinnúmero de plataformas diseñadas para acceder desde cualquier servidor en el planeta y poder tener tu propio programa de radio.

Desafortunadamente y como se mencionó anteriormente la sociedad enfrenta una crisis en cuanto a difusión de la información pública y por mencionar un ejemplo; en el año 2012 en México se llevaron a cabo las elecciones presidenciales y uno de los problemas principales fue el control de la información , no es una noticia nueva, pero un grupo de gente comprometida el cambio en el país se encargó de diseñar una página con el nombre de <http://radioamlo.org/> con ayuda del internet se podía tener acceso información de primera mano.

Es claro que la radio ejerce varias funciones en el esquema social, muchos tendenciosos, manipuladores y en su mayoría para distracción social, es por ello que podemos aprender de la radio, en su mucha o poca popularidad. Tal vez no estemos de acuerdo en su manejo, pero han existido programas que nos enseñaron mucho como lo fue el EXPLICADOR en 102.5 FM, llegó el momento de enriquecer a los jóvenes con las diferentes herramientas que tengamos a la mano.

Si consideramos que “la educación es un proceso permanente en el que el individuo adquiere información, conocimientos, destrezas, habilidades, capacidades, normas, principios y valores para cumplir un rol en la sociedad”<sup>36</sup> tenemos entonces que sin proponérselo explícitamente, la radio educa pero aun así podemos decir que ha dejado de ser la herramienta número uno en el tema de enseñanza–aprendizaje, y en su lugar se está posicionando de manera determinante la tv como el instrumento principalísimo de educación masiva. La Radio es en parte el inicio para poder (mediante las tecnologías) enviar audios a muchos lugares ocultos de la República.

---

<sup>36</sup>Javier Ballesta Pagán. Medios de Comunicación para una Sociedad Global. Ed. EDITUM, Año, 2002 Pág. 98



## **2.4. Televisión.**

En el siglo XX, en la década de los cuarenta apareció públicamente el invento de un aparato electrónico y doméstico. En México, exactamente el siete de Septiembre de 1946, se inauguró la primera estación televisiva XHICG. Este aparato electrónico funcionaba con base de bulbos, y fue creado como un medio informativo y de entretenimiento, que permitía observar lo que sucedía en alguna parte del mundo sin estar presente. Pero en la época esto fue posible sólo para las familias privilegiadas que contaban con un televisor, y se puede decir que sólo las familias acaudaladas eran las que tenían la posibilidad de adquirir uno.

Inicialmente tan sólo ocupó la sala de algunos hogares de estrato social alto, el lugar de la casa donde la familia acostumbraba reunirse para interactuar y donde el acomodo de los muebles era de forma circular; o bien, alrededor de una mesa donde todos se podían mirar a la vez y su vista enfocarse al centro del círculo. Pero nos encontramos con el caso de las familias que no podían acceder a estos aparatos, las familias que contaban con el aparato reunían a las personas de la comunidad y por una módica cantidad de dinero les permitían reunirse para mirar algún programa.

Hasta entonces en los hogares, la vida de las personas tenía un ritmo tranquilo y creativo, hasta cierto punto acogedor; ya que los niños se reunían en las calles o en el patio para entretenerse en juegos como la *“matatena”*, el trompo, las correteadas, el avión; o algunas rondas: “lobo estás ahí”, “el patio de mi casa”, etcétera. Se acompañaban de juguetes elaborados de madera, cartón y piedra. Mientras, los hombres se reunían en su tiempo libre en las esquinas de la calle para platicar, jugar baraja o tomar bebidas naturales que embrutecían como el pulque. Las mujeres elaboraban algunas artesanías o trabajos manuales como el tejer, bordar o hilar. La información de los acontecimientos nacionales e internacionales era escasa, sin embargo se dio una mayor interacción entre grupos.

Conforme pasó el tiempo, estas actividades se fueron modificando; ya que el alcance del aparato electrónico nacido apenas en los cuarenta tuvo un acelerado avance tecnológico, remplazando los bulbos por transistores. Dejó de ser el objeto lujoso de unos cuantos y pasó a convertirse en el objeto familiar de la mayoría de los hogares mexicanos, dando como resultado la necesidad de enfocar la vista de los miembros de la familia hacia una pared de la casa. Pasó a los asientos alineados de frente al aparato electrónico llamado *televisión*.

Hoy día, las nuevas generaciones tienen mayor acceso a por lo menos una televisión en casa,<sup>37</sup> ésta forma parte de tal naturalidad como si se tratase de un mueble necesario en el hogar, el contacto con este aparato electrónico se da desde el momento del nacimiento y conforme el individuo va desarrollándose, adquiere mayor atención a los mensajes que proyecta. A diferencia de la radio, con la televisión, tenemos imágenes y sonido a la vez y ésta toma el papel de la niñera; ya que atrae con facilidad la atención del niño, regularmente las actividades que se realizan en la casa se hacen con la televisión prendida. Ahora las familias se reúnen para observar la programación televisiva que podemos definir en su mayoría como contenido *basura*. De esta forma permanecen más tiempo juntos, pero a la vez se reduce la interacción entre ellos, la atención está en la televisión provocando menores relaciones de comunicación. Esto se refleja en las familias ya que se pierde el sentido de la comunicación, como consecuencia, las generaciones nacen y crecen modificando formas de convivencia y costumbres desde el seno materno que son manifestadas en el ámbito social.

No sólo los modos de vida de las familias se modifican, también, el eje político, económico, educativo y social; se hace necesario el avance tecnológico para facilitar las tareas cotidianas y evolucionar para poder ingresar a un sistema

---

<sup>37</sup> Véase en:

<http://www.inegi.org.mx/sistemas/olap/proyectos/bd/consulta.asp?p=17118&c=27769&s=est#>  
Viviendas, Viviendas particulares habitadas. Según el censo de Población y vivienda 2010 hay 26,048,531 Televisores por vivienda en México.

globalizador. De esta manera a lo largo de las décadas la televisión ha adquirido un poder “*Fomateante*”<sup>38</sup> mental que sobrepasa las expectativas y funciones para las que fue creada, características propias que la integran dentro de la categoría de medios de comunicación.

Sin embargo es necesario distinguir la comunicación que se da a través de la televisión de la comunicación interpersonal con imágenes cargadísimas de información, la cual posee los mismos elementos, que la radio, pero los participantes en ella son distintos. Los elementos básicos del proceso de la comunicación son: emisor, mensaje y receptor.

EMISOR —————> MENSAJE —————> RECEPTOR

El Emisor es un sujeto, que transmite información (mensaje) a otro sujeto (receptor), tiene el objetivo de transmitir y espera provocar efectos con su mensaje. El mensaje es transmitido a través de un medio (la televisión), cabe destacar que en este medio la comunicación va siempre de emisor a receptor, es decir es unidireccional. La comunicación que se da a través de la televisión se denomina comunicación colectiva.

Se denominan medios de comunicación masiva, ya que la comunicación es un proceso social, que se lleva a cabo de un emisor a uno o muchos receptores, con un mensaje y se presume una codificación por parte del emisor y una decodificación por parte del receptor.

Imágenes en movimiento que contienen los elementos básicos del lenguaje audiovisual, así como los efectos de la televisión: encuadres, planos, movimientos de cámara, luz y color intencionados para hacer una proyección subjetiva de un mensaje, que nos influencia directamente en nuestra forma de percibir y de

---

<sup>38</sup> Cuando se le brinda servicio y mantenimiento a un equipo de cómputo se debe formatear el disco duro para borrar toda la información previamente guardada. Este término hace referencia a borrar la mente de los seres humanos o dañarla en muchos casos.

procesar el mensaje subjetivo, que proporciona información, entretenimiento y a la vez educa a través de sensaciones y emociones.

Durante muchos años la televisión fue simplemente un aparato que nos transmitía imágenes, video, audio, y no permitió la interacción de 2 vías. Que entendemos con la relación de diversos sujetos que transmiten el paquete de información. Como la evolución tecnológica es incontrolable, las últimas televisiones continúan desvaneciendo teorías del conocimiento, ahora tenemos la oportunidad de interactuar con la pantallas por su brillante tecnología es por ello, que le podremos responder de la misma manera a nuestra pantalla.

Estas imágenes se dirigen indiscriminadamente al auditorio, sin embargo los individuos receptores retoman su contexto social para seleccionar aquellos temas a los que prestarán atención y les proporcionarán mensajes o contenidos que de acuerdo a los elementos externos del proceso de comunicación de masas ejercen una multiplicidad de influencias a mayor y menor escala en el consumo de los mensajes. Es decir, existen factores sociales, económicos, políticos, históricos entre otros, que influyen para la emisión de una programación. Bajo estos argumentos la televisión elimina varias virtudes del ser humano, como la capacidad de sentimiento artístico, lo aleja de la música y es incapaz de generar conocimiento. Es así que Sartori, nos habla del empobrecimiento de la capacidad de entender, sin embargo, nos explica también “qué la TV es positiva en tanto en cuanto entretiene. Asimismo, estimula. Pone a nuestro alcance el mundo entero. El problema surge cuando lo transforma todo en espectáculo, además del empobrecimiento de la capacidad de entender del ser humano.”<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Giovanni Sartori. **Homo videns: La sociedad teledirigida**. Ed, Punto de Lectura. Año, 2006, Pag. 213

## **2.5. Teléfono.**

El pasado y la historia en México muestran la tristeza de lo que le ocurrió a una de tantas empresas del Estado. Podemos saber acerca de la política corporativa de la compañía telefónica en sus primeros años. La compañía de telefonía mexicana, ha sido una firma muy poco investigada actualmente. Una de las posibles causas es porque ha dejado poco rastro de su existencia en el pasado.

Uno de los instrumentos principales de la política es la utilización del poder. En este caso particularmente una compañía pública que se concesionó empresario de nombre Carlos Slim, y que en la actualidad es el hombre más rico del planeta, cuando esa empresa era del Estado. Su función generaba bienestar social por sus bajos costos, ahora se convirtió en un monopolio telefónico y uno de los mayores centros de espionaje del país, y a su vez ser un peligro para la población, por la poca confiabilidad de su servicio. Y peor aún, se engrandece por el poder que tiene con los gobiernos en turno. Las herramientas de la telefonía son conocimientos tecnológicos que le brindan control y deberían ser usados para el desarrollo estratégico del país.

“El primer enlace telefónico se efectuó el 13 de marzo de 1878 entre las oficinas de correos de la ciudad de México y la de la población de Tlalpan. La primera línea telefónica fue instalada entre el Castillo de Chapultepec y el Palacio Nacional el 16 de septiembre de ese mismo año. A partir de ese evento “(...) en México se desenvuelve una especie de competencia para establecer el servicio [telefónico]. Muchos son quienes obtienen concesiones, varias las compañías preestablecidas, e innumerables los particulares autorizados para construir sus líneas privadas (...)”. En 1881, el presidente Manuel González expidió la ley que establece las bases para la reglamentación del servicio de ferrocarriles, telégrafos y teléfonos, misma que señala como vías generales de comunicación a los teléfonos que unan municipalidades o Estados. Esta ley puede considerarse como la primera en

México que se refiere a la telefonía. “La primera conferencia telefónica internacional fue entre Matamoros, Tamaulipas, y Brownsville, Texas en 1883”<sup>40</sup>.

Por su trascendencia en el desarrollo de la telefonía en México, la histórica de las empresas Compañía Telefónica Mexicana (La Mexicana) y Empresa de Teléfonos Ericsson, S.A. (Mexeric) que con el tiempo dieron origen a Telmex<sup>41</sup>. Hoy la red telefónica explica el desarrollo de nuevas tecnologías en el mundo y particularmente en México donde la preponderancia da cuenta de un relativo avance veloz en cuanto al uso de la red en la proliferación de la internet.

---

<sup>40</sup> Véase en: <http://revistabimensualup.files.wordpress.com/2007/09/d2historiadela telecomunicaciones en mexico original1.pdf>

<sup>41</sup> *Ídem*

## 2.6. Internet.

Algunos definen Internet como “La Red de Redes” y otros como “la autopista de la información”<sup>42</sup>

Efectivamente, está hecha a base de unir “www” muchas redes locales de ordenadores, o sea de unas pocas computadoras en un mismo edificio o en cualquier parte del mundo. Además, ésta es la red de redes porque es la más grande. Prácticamente todos los países del mundo tienen acceso a Internet. En algunos como los del tercer mundo, sólo acceden los multimillonarios y en otros como Estados Unidos de Norte América (USA) o los países más desarrollados de Europa, no es difícil conectarse.

Por Internet circulan constantemente grandes cantidades de información, como videos, programas, páginas y entre muchos más. En la actualidad está de moda *Wikileaks*; donde un grupo de *hackers* envía información clasificada de embajadas norteamericanas, en donde se desnuda al Gobierno de los Estados Unidos y declaraciones secretas sus diplomáticos en el mundo. Por este motivo se le llama también la Autopista de la Información. Hay 50 millones de internautas, es decir de personas que navegan por Internet en todo el mundo.<sup>43</sup> Una de las ventajas de Internet es que posibilita la conexión con todo tipo de ordenadores, desde los personales, hasta los más grandes que ocupan habitaciones enteras. Incluso podemos ver conectados a la red cámaras de vídeo, robots, máquinas de refrescos, etcétera.

El Internet crece en información a un ritmo inimaginable. Constantemente se mejora la velocidad en carga y descarga de datos, ya sea por cables de fibra óptica o cual sea el medio para la conexión de la red. Día a día que en el mundo se publican en internet miles de documentos nuevos, archivos, videos, para que en todo caso sea para una persona o millones.

---

<sup>42</sup> Véase en: [www.pcworld.com.mx](http://www.pcworld.com.mx)

<sup>43</sup> Se dice navegar porque se da como un hecho normal ver información que proviene de muchas partes del orbe en una sola sesión.

Con relativa frecuencia aparecen nuevas posibilidades de uso de Internet y constantemente se están inventando nuevos términos para poder entenderse en este nuevo mundo que no para de crecer.

“En México, la historia de Internet definitivamente no podría comprenderse, sin considerar la destacada participación de las principales universidades e institutos de educación superior, los cuales consiguieron establecer los primeros enlaces a Internet, a finales de la década de 1980. En 1986, el Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey ya recibía, por medio de líneas conmutadas, la información electrónica que circulaba a través de la red BITNET. El 15 de junio de 1987, esa institución educativa consiguió establecer una conexión de carácter permanente a la red BITNET. Posteriormente, en octubre de 1986, la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) también se conectó a esa misma red de información electrónica”.<sup>44</sup>

A finales de la década de los ochenta y principios de los años noventa, la mayor parte de las principales instituciones de educación superior en México adoptaron las medidas necesarias para establecer alguna ruta de acceso hacia las redes de información electrónica. En tal proceso es posible identificar tres grandes tendencias.

Antes Internet servía para un objetivo claro: se navegaba por razones muy concretas. Ahora quizá también, pero sin duda alguna hoy cualquiera de nosotros se puede perder en el inmenso universo de posibilidades que brinda la red. El crecimiento o más bien la incorporación de tantas personas a la red hace que las calles de lo que en principio era una pequeña ciudad llamada Internet se convierta en todo un planeta extremadamente conectado entre sí a través de todos sus miembros.

---

<sup>44</sup> Véase en:

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=buscador.VisualizaResultadoBuscadorIU.visualiza&seccion=8&articulo\\_id=5041&PHPSESSID=ab50c8e839b33bcfec805e362ffdb6f6](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=buscador.VisualizaResultadoBuscadorIU.visualiza&seccion=8&articulo_id=5041&PHPSESSID=ab50c8e839b33bcfec805e362ffdb6f6)



El hecho de que Internet haya aumentado tanto, implica una mayor cantidad de relaciones virtuales entre personas. Conociendo este suceso y relacionándolo con la felicidad originada por las relaciones personales, podemos concluir que cuando una persona tenga una necesidad de conocimiento popular o de conocimiento no escrito en los libros, puede recurrir a una fuente más acorde a su necesidad. Como ahora esto es posible en Internet dicha persona preferirá prescindir del obligado protocolo que hay que cumplir a la hora de acercarse a alguien personalmente para obtener dicha información y por ello no establecerá una relación personal sino virtual. Este hecho, implica la existencia de un medio capaz de albergar soluciones para diversos problemas.

Como toda gran revolución, Internet anuncia una nueva era de diferentes métodos de resolución de problemas creados a partir de soluciones anteriores.

Algunos sienten que Internet produce la sensación que todos hemos intuitido alguna vez, produce la esperanza que necesitamos cuando queremos conseguir algo. Aquí podemos pensar en que casi todos nuestros sueños se pueden volver una realidad. Es un despertar de intenciones que jamás antes la tecnología había logrado en la población mundial. Para algunos usuarios Internet genera una sensación de necesidad, satisfacción, cercanía, comprensión, y a la vez de confusión, discusión, morbo, y que cualquiera puede denominar como la vida cotidiana.

Con la aparición de Internet y de las conexiones de alta velocidad disponibles al público, se ha alterado de manera significativa la manera de trabajar de algunas personas al poder hacerlo desde sus respectivos hogares. También ha permitido a estas personas mayor flexibilidad en términos de horarios y de localización contrariamente a la jornada laboral tradicional en la cual los empleados se desplazan al lugar de trabajo.

Un experto contable asentado en un país puede revisar los libros de una compañía ubicada en otro país, en un servidor situado en un tercer país que sea mantenido remotamente por especialistas en un cuarto. Internet ha impulsado el fenómeno de la globalización y junto con la llamada “desmaterialización de la economía”<sup>45</sup> ha dado lugar al nacimiento de una nueva economía caracterizada por la utilización de la red en todos los procesos de incremento de valor de las empresas y la sociedad actual.

### **2.6.1. Ventajas**

Es un medio interactivo, porque permite al usuario, por ejemplo, un verdadero diálogo con un anunciante y así establecer relaciones futuras. Se eliminan fronteras. Su audiencia es enorme y se prevé que siga aumentando y quede al alcance de la población en general. Tiene una respuesta inmediata, ya que al instante se encuentra disponible los productos y la información. Tiene una gran selectividad de mercados, debido a que existen productos e información para todos los gustos, además posee información completa y exhaustiva. Es una industria de crecimiento rápido y un escaparate virtual. Casi todo en lo que soñamos lo podemos realizar en casa.

### **2.6.2. Desventajas**

Internet es un medio no probado, por lo que impide la inversión, ya sea por falta de eficacia de la publicidad, por la falta de investigaciones de mercado o porque no es estandarizada la exposición de los anuncios y sus precios. Las descargas o transferencias son lentas, por lo que es necesario aumentar la eficacia y la velocidad del procesador. Los anuncios pueden colocarse en las páginas y lugares equivocados de la web. Existe un gran índice de violación a la intimidad y problemas de seguridad que en muchas ocasiones se convierten en delitos, estas acciones, son conocidas como “Hackear”.

---

<sup>45</sup> Véase en: <http://www.decrecimiento.info/2007/04/la-desmaterializacin-de-la-economa.html>

### **2.6.3. Internet y la sociedad**

El Internet va a ser una herramienta de gran importancia para las personas, y más aún para los comunicadores. Los tiempos que vivimos están especialmente marcados por el concepto del cambio, nuevas tecnologías, nuevos modos de organización, habilidades, hábitos, y comportamientos sociales. Esto trae como consecuencia una nueva cultura y la necesidad de adaptarse tanto a ella como a la nueva sociedad. El Internet tiene varios impactos en nuestra vida cotidiana, pero uno de ellos se refleja en los nuevos métodos de educación que afecta a las instituciones escolares, individuos y sociedad. El Internet ha revolucionado y nos brinda la oportunidad de que personas localizadas físicamente en diferentes coordenadas geográficas, puedan conversar e intercambiar sus ideas en tiempo real.

En la actualidad esta herramienta conocida como Internet puede realizar muchas labores desde la comodidad del trabajo o el hogar, cambiando la forma de realizar actividades cotidianas. También podemos encontrar información de todo tipo desde salud o educación; es una herramienta útil para adquirir libros, música, entradas para espectáculos, encontrar información que nos permita desarrollar un nuevo negocio, encontrar ofertas de trabajo, administrar los estados de cuenta bancarios, así como ubicar amigos y familiares que se encuentren en lugares lejanos geográficamente. Por medio del correo electrónico, la distancia entre personas e información está “a un clic” de distancia.

El Internet es una herramienta que día con día van tomando mayor participación en nuestra sociedad, no tiene preferencias de género y esto está afectando la actividad económica, política, empresarial y social de las personas. No sólo afecta a la manera de operar las empresas, sino a su propia estructura y razón de ser. Esto ayuda a cambiar el modo en que la gente trabaja y la manera en que se usa y crea información.

Ahora la productividad se centra en el trabajo intelectual y en los servicios, una parte cada vez mayor de las actividades económicas, está concentrándose en la creación, manipulación y distribución de información. Aumenta migración del mundo físico al virtual y a las redes interactivas. Comparando a las enciclopedias y a las bibliotecas tradicionales, la web ha permitido una descentralización repentina y extrema de la información y de los datos. Desde una perspectiva cultural del conocimiento, Internet ha sido una ventaja y una responsabilidad. Para la gente que está interesada en otras culturas, la red de redes proporciona una cantidad significativa de información y de una interactividad que sería inasequible de otra manera.

Hemos llegado a un punto donde se relacionan los diferentes modelos de comunicación masiva con nuestra investigación, esta herramienta poderosa llamada Internet, la aparición de ésta ocasionó profundos cambios en los métodos de enseñanza-aprendizaje y en los objetivos educativos. Le produce un gran golpe a la educación memorística. Internet posibilita, por primera vez en la historia de la educación, que la mente quede liberada de la necesidad retener una cantidad enorme de información; en cambio sólo se vuelve necesario comprender los conceptos sobre la dinámica de los procesos en los cuales una información está encuadrada, ello permite utilizar métodos pedagógicos con los cuales el alumno puede aprender más y mejor en un año los conocimientos que antes le requería tres años aprender. Ahora los docentes pueden destinar su esfuerzo y el de los alumnos en desarrollar más las capacidades mentales que les posibiliten a los estudiantes poder comprender adecuadamente la información y elaborarla creativamente pudiendo así producir una calidad superior al razonamiento.

#### **2.6.4. Crecimiento del Internet en México.**

Los que tuvimos el privilegio de conocer el internet en sus inicios, encontramos en algún momento, una conexión a internet que era por medio del teléfono se utilizaba como llamada local. Era todo un acontecimiento, ya que podíamos tener acceso a internet a una velocidad de 56 kbps, pero no era de todo maravilloso porque tenía una serie de desperfectos; por ejemplo, si alguien descolgaba el teléfono, nos cortaba la conexión a internet. En los años 90, las diversas instituciones como el CONACYT, la UAM iniciaron su conexión a la red vía satélite. La UAM hizo un primer acercamiento al intercambiar tráfico de redes.

“Actualmente, Internet es utilizado tanto por instituciones educativas y gubernamentales, empresas privadas y personas de todo el mundo, entre quienes se llevan a cabo intercambios constantes de información dando origen a la llamada globalización de la comunicación.”<sup>46</sup> Hasta el día de hoy, gracias a Internet, se puede recibir información al instante de cualquier parte del mundo, agilizando y facilitando de esta forma el proceso comunicativo a distancia. De esta manera hemos llegado a superar los obstáculos de la comunicación a través de los años, los últimos 50 años han sido de gran avance, ahora sólo queda preguntarnos ¿Cómo serán las comunicaciones del siglo XXI?, ¿Hasta dónde llegará Internet? Es posible que cualquier diagnóstico sea incierto.

---

<sup>46</sup> Véase en: <http://hechoencu.wordpress.com/2008/03/06/historia-de-la-internet-en-mexico/>

### 3. CAPÍTULO III

#### EDUCACIÓN TRADICIONAL

##### **3.1. Educación tradicional**

Sabemos que esta forma de enseñar tiene su historia en los siglos pasados y ha sido interpretada por diversos autores. Este modelo de escuela consistía en la presentación de contenidos académicos difundidos por el maestro que estaba enfrente de sus alumnos. Parte de la responsabilidad del docente era preparar y organizar los conocimientos; el maestro era el modelo a seguir, imitar, obedecer y respetar. La disciplina y los castigos por parte de estos eran fundamentales por que la intimidación generaba progreso del alumno.

Pablo Freire nos habló de un sistema de educación bancaria donde el conocimiento se deposita en la mente del sujeto de la misma forma en que se hace un depósito en el banco. “Se denomina así a todo tipo de educación en la cual el maestro es quien dice la última palabra y los alumnos solo pueden recibir y aceptar pasivamente lo que el maestro dice. De esta forma, el único que piensa es el maestro y los alumnos sólo pueden “*pensar*” de acuerdo a lo dicho por éste. Así, los estudiantes tienen la única misión de recibir los depósitos que el maestro hace de sus conocimientos (como sucede cuando se va al banco a guardar dinero). La educación bancaria es domesticadora porque lo que busca es controlar la vida y la acción de los estudiantes para que acepten el mundo tal como éste es, prohibiéndoles de esta manera que ejerzan su poder creativo y trasformador sobre el mundo. La educación bancaria “es el acto de depositar, en el cual los alumnos son recipientes pasivos de los depósitos del educador”.<sup>47</sup>

En este modelo de enseñanza tradicional el maestro simplifica, prepara, organiza y ordena, es el eje mediador entre los modelos y el niño, a través de diversos

---

<sup>47</sup> Colaboración de Ana María Araujo Freire, Ángela Antunes Ciseski, Francisco Gutiérrez, Heinz-Peter Gerhardt, José Eustaquio Romao y Paulo Roberto Padilla. Ed. Siglo veintiuno editores. **Una Bibliografía Paulo Freire Moarcir Gadotti y Carlos Alberto Torres.** México, Año 2001, Pág. 781

ejercicios escolares. Los alumnos adquieren conocimiento intelectual o físico para entrar en contacto con los modelos sociales.

La filosofía de la escuela tradicional, considera que una de las mejores formas de preparar al niño para la vida es formar su inteligencia para poder resolver problemas. Freud en *“el malestar en la cultura”* nos dice que la trasmisión de la cultura es clave para el desarrollo de la sociedad. Se le da gran importancia a la trasmisión de la cultura y de los conocimientos, puede ser una herramienta clave para ayudar al niño en el progreso de su personalidad. Esta filosofía perdura en la educación en la actualidad, esto debe de generar una mayor participación del alumno en su vida académica.

En el pasado la escuela tradicional representó un cambio relevante en los modos de enseñanza-aprendizaje, pero a través de la historia se ha ido modificando en los diversos centros escolares. Ahora existen nuevas corrientes de pensamiento que buscan renovar la práctica educativa y aquí es donde las tecnologías se incorporan a los nuevos métodos de enseñanza.

Es ahí la importancia de la escuela actual o nueva, siendo un movimiento tecnológico que abre una manera distinta de enseñar y establece una distinta de interacción entre el maestro, los alumnos y el conocimiento.

Esta enseñanza tradicional presenta de manera limitada los objetos y las operaciones por medio de demostraciones en donde el alumno es un espectador pasivo. El maestro da una exposición intuitiva en donde cree que con una simple exposición deposita el conocimiento en los alumnos y estos aprenden sólo tomando nota de la explicación del maestro. Además esta enseñanza en vez de relacionar y articular las nociones las aísla por miedo a crear confusiones; A este conocimiento se le llamó atomístico, aunque añade un elemento a otro estos se olvidan rápidamente, ya que las relaciones mutuas que se den son las que permiten esclarecer las nociones y operaciones. Esta enseñanza lo único que logra es que los niños memoricen.

Esto también provoca que los niños pierdan interés por aprender, porque depende qué tan involucrados estén y puedan resolver por sí mismos problemas mediante la investigación personal, también mientras menos sentido tenga un tema, es mucho más difícil de comprender y más fácil de olvidar. Esta didáctica tenía como concepción del aprendizaje el recitar de memoria y la conformidad pasiva del alumno.

Aunque estas teorías se sostuvieron durante mucho tiempo, en la actualidad algunos maestros siguen siendo tradicionalistas en la conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje. Aún existe el maestro que toma las decisiones por los alumnos, volviéndolos sólo receptivos. El maestro tradicional se preocupa más por la inteligencia que por la formación del alumno, le da más importancia a la memoria y, además, en vez de facilitar el aprendizaje lo dificulta. El docente sólo es una fuente de control y evaluador del conocimiento.

Los alumnos son sujetos pasivos en donde sólo acumulan información, esto únicamente logra un aprendizaje memorístico, ya que no participa en la construcción de su conocimiento, sólo se pretende que los alumnos acumulen y reproduzcan los contenidos recibidos.



### **3.2. Entornos de aprendizaje.**

#### ***3.2.1. Introducción de la tecnología en la educación.***

En los albores del siglo XXI la sociedad mexicana se ha configurado de una manera distinta a la tradicional, y se ha ido planteado paulatinamente una serie de instrumentos y medios tecnológicos que hemos hecho indispensables en nuestra vida cotidiana porque se relacionan en nuestro accionar diario como en nuestro mundo laboral, académico, institucional entre otros. Así la televisión, la radio, la computadora personal, internet etcétera, son parte de nuestra vida cotidiana y no podemos pasar por alto su uso.

Bajo esta justificación hacemos hincapié en los distintos actores. Los docentes necesitan hacer uso de estas nuevas tecnologías para no estar al margen de las actualizaciones en el manejo de información en este mundo globalizado, y en cambio constante tecnológico.

Uno de los retos de toda formación multimedia, es la adopción de una actitud crítica, frente a realidades que tiene una significación en el conjunto de la sociedad, antes de tener dentro del marco el sistema educativo. Las tecnologías en la educación juegan un papel importante en la sociedad ya que en ésta podemos tener un desarrollo en actividades que permitan a los docentes mejorar su trabajo cotidiano por medio de la red.

La adaptación de las tecnologías en las nuevas generaciones es muy simple de manejar y entender, el proceso de asimilación y manejo es muy rápido. Por mencionar un ejemplo, el usuario, en este caso el o los alumnos, no deben limitarse sólo a ser receptores de conocimientos por parte de los medios, sino que deben tener una función de integración para poder comunicarse y relacionarse con ellos de una forma satisfactoria en la formación educativa.

### **3.2.2. Los medios tecnológicos en la educación.**

Se define como “un medio capaz de integrar texto, imagen (estáticas o dinámicas), sonidos y voz dentro de un entorno”.<sup>48</sup>

Cuando hacemos alusión a términos tecnológicos o de multimedia en nuestra mente, es posible que inmediatamente pensemos en computadoras, internet, proyectores. Pero en realidad una computadora con todas sus características físicas es capaz de ser un referente adecuado. Podemos usarla para reproducir diferentes formatos digitales, pero lo relevante aquí es lo podemos obtener de ella. Estas diversas capacidades tecnológicas nos muestran lo que nos interesa, imagen, voz y datos.

Cuando hacemos funcionar las cosas con el fin de ayudar a que la vida del ser humano sea más sencilla nos resulta interesante su resultado, las tecnologías y las actualizaciones son sorprendentes y la educación es algo que todo sujeto debe recibir. La integración de avance tecnológico a la educación debe ser un motor impulsor de desarrollo en cualquier sociedad, los países de primer mundo le sacan un buen provecho a sus virtudes.

Los sistemas tecnológicos son herramientas con posibilidades infinitas de conocimiento o educativas, gracias a su capacidad de integrar diversos medios de comunicación dentro del aula de clases.

A través de imágenes, textos, sonidos, videos, video llamada, chat, entre muchas otras funciones que nos brinda el internet conjugado con la computadora, nos facilita la comunicación con los alumnos, maestros, padres de familia entre otros, teniendo una presentación fácil y ordenada.

---

<sup>48</sup> Silvia, Salinas Sonia **Medios didácticos multimedia para el aula en educación infantil**. Ed. ideas propias primera reimpresión México DF, Pág. 16

La mayoría de los recursos informáticos que se utilizan en la educación general deben de presentar los contenidos en una forma clara y atractiva para los alumnos para intentar llamar su atención y despertar un interés y que estos, no presenten síntomas de aburrimiento. Los jóvenes de preparatoria enfrentan hoy en día un fenómeno llamado Facebook, es aquí cuando el profesor puede ocupar ésta herramienta para mejoramiento y fortalecimiento de sus dinámicas en clase.

Las tecnologías pueden ayudar a la mejora educativa, en conjunto con los maestros, alumnos y la sociedad en general, es posible que se puedan garantizar entornos de aprendizaje significativo, cercanos a la realidad que vive cada sujeto que interactúa con éstas.

El entorno de aprendizaje virtual puede ser un espacio académico es una combinación interesante y simultánea de recursos computacionales. Gracias al universo de materiales que podemos encontrar en la red, simplemente se puede elegir qué ocupar para crear nuevos modelos pedagógicos.

Cada una de las diferentes funciones puede contribuir a la construcción de aprendizajes, siempre y cuando el profesor conozca los enfoques de enseñanza, realice una buena planeación de clase y que tenga el manejo de las tecnologías de la información y comunicación. En caso de desconocer los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje, existen diferentes materiales muy sencillos de entender, para ponerse al tanto. Todos podemos entender el comportamiento de las tecnologías, es posible que tardemos un poco más de tiempo en manejarlo, pero con un poco de voluntad y tiempo podremos subirnos a la máquina de sueños llamada *Tecnología*.

### 3.3. Características y descripción general de equipos de cómputo.

Todos los equipos de cómputo o electrónicos son diferentes, muchas de sus funciones, estructura y capacidades, suelen ser muy similares, sin embargo, en su mayoría presenta una competitividad distinta, por ejemplo, la capacidad de procesar textos, visualizar videos, escuchar música, contar con acceso inalámbrico a internet, simplemente todo esto trabaja de una manera distinta en cada uno de ellos.

Pero el mundo actual, avanza a pasos agigantados, y en el tema de tecnología simplemente es difícil ir al margen con su evolución siempre encontraremos tecnología relativamente nueva pero a la vez obsoleta. Hablando en tema de computadoras encontramos unos modelos muy pequeños de 10 pulgadas aproximadamente, conocidas popularmente como las “*Notebook*” que cuentan con todos los recursos necesarios para poder trabajar en ellas, y una de sus peculiaridades es su tamaño, comodidad y su peso para trasladarla a cualquier lugar.

Por otro lado tenemos la muy conocida “*Laptop*” es muy popular su uso, su tamaño pueden estar entre las 12 y 15 Pulgadas. En su mayoría la población cuenta con una de éstas, ya que su uso es muy eficiente, práctico, cómodo etcétera.

También existen una seria de equipos que la mayoría hemos llegado a utilizar ya sea desde la escuela o en *Ciber café*<sup>49</sup> las conocidas máquinas de escritorio, que fueron las primeras en venderse al público en general. Éste tipo de equipos se caracteriza por contar con un CPU<sup>50</sup> una pantalla, teclado, ratón, y una variada conexión de cables. En la actualidad tenemos equipos más evolucionados de los ya mencionados, son muy populares entre los medios de comunicación los

---

<sup>49</sup> Es un lugar que cuenta con servicio y préstamo de computadoras, internet, impresiones a todo público, por lo regular se cobra por fracciones de 15 minutos. También existen lugares gratuitos ubicados en distintos lugares del área metropolitana.

<sup>50</sup> **Es la** abreviatura en inglés de **Central Processing Unit** (unidad de proceso central). En términos de potencia del ordenador, la CPU es el elemento más importante de un sistema informático.

llamados *Todo en uno* simplemente más prácticas en su manejo, es simple tenemos en una sola pantalla toda la estructura de una PC tradicional, formando una pantalla táctil, qué cuente con todo lo de una equipo tradicional puesto en una simple pantalla. Son muy recomendables para el uso de cualquier persona adulta o joven si es el caso.

No podemos dejar de mencionar las muy actuales *Tabletas Electrónicas* las muy populares IPAD, sabemos que hay muchas otras marcas pero los pioneros en la venta y distribución de tabletas fue la marca MAC, ellas nos brindan todo los recursos de una computadora y lo mejor es su tamaño y finesa con la que están hechas. Sin embargo, el precio o costo comercial para los mexicanos es algo elevado, pueden estar en promedio entre los 6 y 12 mil pesos mexicanos, de distintas marcas, pero hacemos la total recomendación de adquirir una de estas, pero será la decisión de los interesados.

Por último contamos con los celulares conocidos como smartphones y android, simplemente se apegan mucho a las normas tecnológicas de una computadora, son de tamaño muy inferior a la de una Pc, laptop o tableta electrónica, pero sus recursos pueden llegar a ser muy competitivos para la comunicación con redes sociales, aplicaciones como Messenger o Skype, aun así encontramos un amplio margen de variedad que nos funcionan como computadora.

Y así podemos seguir con la infinidad de recursos que mundo de la tecnología nos presenta todos los días, la recomendación es contar con elementos o recursos básicos para poder generar entornos de Enseñanza – Aprendizaje en grupos.

### **3.3.1 Características de hardware, capacidades ventajas y desventajas.**

Se considera a estos equipos computacionales o tecnológicos, como son los multimedia, especialmente para el proceso de Enseñanza–Aprendizaje, lo mismos que, implementados con diversos programas o software y componentes hardware, hacen posible todo tipo de información mediante sistema multimedia.

Se debe tener en cuenta que los distintos equipo electrónicos como lo son Pc, laptops, tabletas electrónicas, teléfonos inteligentes (Smartphones), deben de contar con elementos básicos en su estructura. Aquí pondremos unos ejemplos y recomendaciones que hacemos en lo que debe tener cada equipo de cómputo, para una mejor rendimiento.

#### **3.3.1.1 Notebook.**

Simplemente estos modelos son muy bajos sus recursos, cuentan con muchas desventajas para los que tenemos más exigencias hacia el mundo de lo digital. Su estructura cuenta con casi todo, pero son limitados. Mencionamos unos de sus principales características: microprocesador, memoria RAM, tarjeta de video, soporte PCMCIA, disco duro, unidades para disco magnético, tamaño y tipo de pantalla, sistema operativo y aplicaciones. La mayoría de equipos actuales ya cuenta con “*webcam*” y conforme pasó el tiempo todos estos recursos empiezan a ser más competitivos (espacio, velocidad etcétera).

Una de las tantas desventajas particulares de los equipos notebook es que no cuentan con unidad de CD, esto nos complica el poder reproducir algún disco o en todo caso instalar un programa mejor conocido como software. La otra es el mantenimiento de esta, será muy complicado poder formatear el disco duro si no contamos con un disco extraíble, para poder hacer los servicios correspondientes. Lo importante es que nos puede ayudar a interactuar con el mundo virtual.

### **3.3.1.2. Laptops.**

Todos los equipos laptops cuentan desde su fabricación con recursos básicos de hardware, pero es interesante analizar cómo en la tienda de distribución podemos observar máquinas muy similares con costos totalmente diferentes, por una simple razón, la tecnología con la que cuenta es distinta, por ejemplo el procesador, el disco duro, memoria en RAM, etcétera.

Esta clase de computadoras es muy común entre la población, el costo es relativamente caro, eso depende de la tecnología y la marca de fábrica. Por mencionar algunas características comunes son: Un procesador desde core i3 hasta core 2 duo de ADM, disco de 300 a 500 gigas, memoria RAM de 3 gigas, tarjeta de video de HD, lector y quemador de Blue-Ray, pantalla de entre 14 y 19 pulgadas HD 1080. Así podemos alargar la lista de características que nos presentan las nuevas generaciones de laptops. Una diferencia muy evidente con las notebook es la capacidad en su ingeniería, podemos decir que mismos elementos diferentes capacidades.

### **3.3.1.3. Últimas Notas.**

Las ventajas y desventajas generales aplican para Notebook y Laptop.

**Ventajas:** Máxima portabilidad, diseño cómodo, integración de partes asombrosa, ahorro de muchos dispositivos periféricos externos (teclado, ratón, cables) ahorro de energía, ahorro de espacio, fácil conectividad a internet etcétera.

**Desventajas:** Menor robustez, difícil actualización de memoria, tarjeta de video, procesador. Difícil limpieza interna, más delicada a golpes, costos más elevados en sus refacciones, fácil de robar entre muchas otras cosas, pero un problema clave es que se arruine el teclado o monitor, queda inhabilitada hasta que se pueda reparar.

### **3.3.2. Recomendaciones generales que deben tener los equipos de *Cómputo*.**

#### **3.3.2.1. Lectora, grabadora de CD, DVD o Blu-Ray.**

Es un dispositivo que generalmente viene incorporado a la computadora y que permite leer todo tipos de CD, tales como los de enciclopedias, música, juegos, programas educativos, videos de películas de cine, simulaciones, idiomas, software, etcétera. Permite también grabar información del disco duro al CD. Esta operación se utiliza, por ejemplo, cuando se ha descargado información de Internet, o se han diseñado algunos archivos que ocupan mucho espacio en el disco duro y no es posible grabarlos en simples disquetes.

#### **3.3.2.2. Parlantes o bocinas.**

Son dispositivos que permiten escuchar en alto volumen los sonidos, música, palabras, etcétera. Que se encuentran grabados en el disco duro, usb, dvd, o en la internet.

#### **3.3.2.3. Micrófonos y audífonos (auriculares).**

Los micrófonos son dispositivos que permiten grabar y/o escuchar la voz, música o cualquier tipo de sonido del disco duro o disquete. También permite lograr una comunicación interactiva con diferentes personas que se encuentran en otras computadoras conectadas a Internet en cualquier parte del mundo.



#### **3.3.2.4. Webcam. (Normal o HD)**

Es un dispositivo que permite lograr una comunicación visual con personas que se encuentran conectadas a Internet en cualquier parte del mundo, permite ver a las personas que están siendo enfocadas por una webcam en otras computadoras, logrando lo que se denomina como una videoconferencia.

#### **3.3.2.5. Impresora.**

Es un equipo que permite imprimir los archivos de texto o imágenes que se encuentran grabadas en el disco duro, disquetes, CD o directamente de Internet.

#### **3.3.2.6. Multifuncional. (Scanner y copiadora)**

Es un equipo que permite capturar todo tipo de imágenes de revistas, libros, folletos, etcétera. Y convertirlos en archivos digitalizados que pueden tener diversos formatos. El formato más utilizado porque ocupa poco espacio de memoria, es el JPG.

#### **3.3.2.7. Joystick.**

Es un equipo especial, tipo palanca que básicamente se utiliza para controlar los juegos por computadora. También se utiliza para aplicaciones de sistemas de simulaciones de vuelos de aviones de combate, conducción de vehículos, etcétera.

## **4. PLATAFORMAS VIRTUALES Y REDES SOCIALES.**

### **4.1. Windows Live Messenger 2012.**

Windows Live Messenger es un software muy generoso, y popular entre los usuarios que acceden a la web cotidianamente. En la actualidad esta plataforma virtual es muy utilizada para la mensajería instantánea. Su acceso es fácil así como su instalación muy sencilla.

Los mensajes de texto que se envían de manera instantánea entre usuarios conectados por una dirección de correo electrónico y que están conectados a la misma hora o en todo caso en el mismo tiempo. Se entregan mensajes de manera instantánea y nos permiten mantener una conversación escrita, pero éste es sólo un ejemplo de los diversos software que existen.

Windows Live Messenger aparte de permitirnos "*hablar*" con nuestros contactos también nos ofrece la posibilidad de intercambiar archivos, de Word, Power Point, Pdf entre muchos más. Así como realizar y mantener sin costo alguno, una videoconferencia mediante la Webcam interna o externa del equipo. Para todo esto, sólo necesitamos instalar Windows Live Messenger y tener una cuenta de correo electrónico Microsoft, por ejemplo una cuenta de correo con Hotmail.

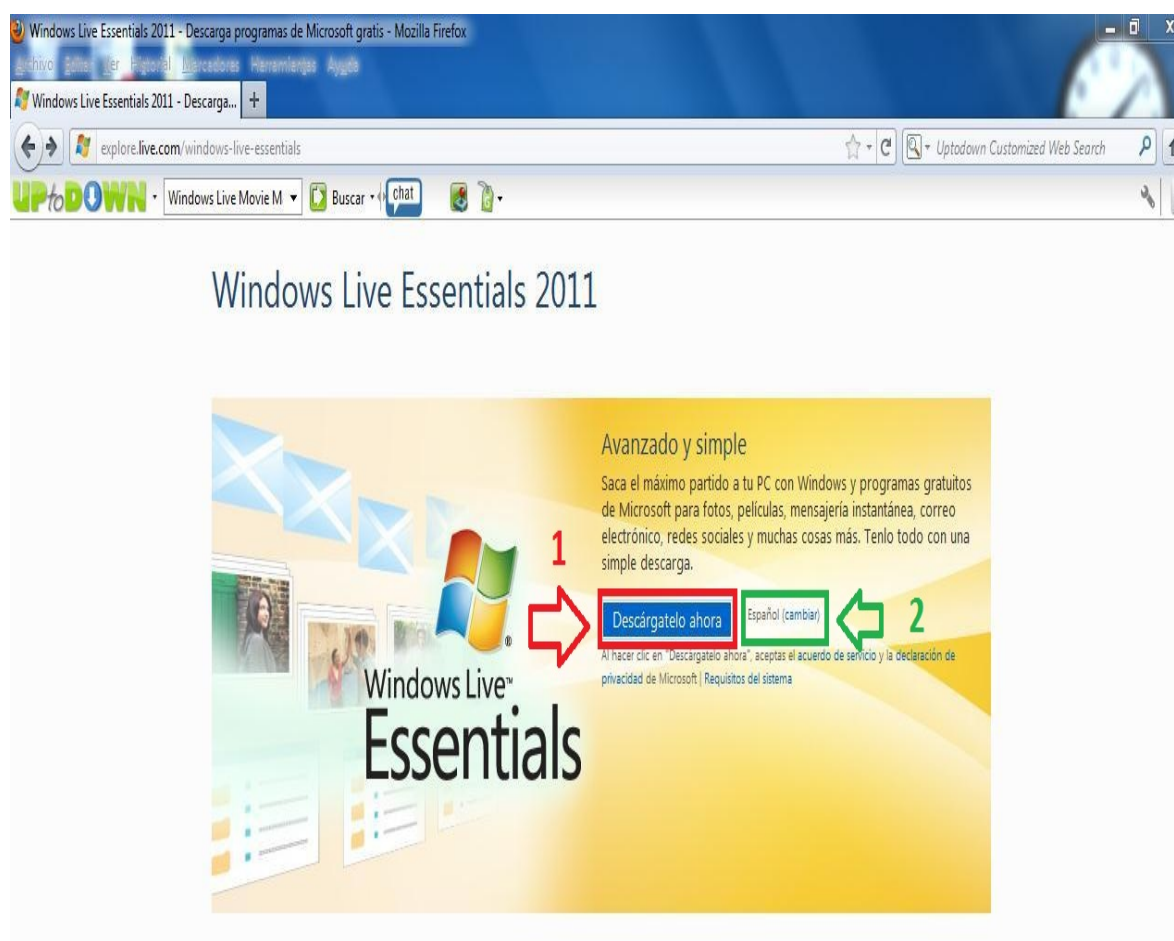
A la fecha de término de éste documento, se sabe que Messenger va desaparecer y se fusionará con otro software muy poderoso de nombre Skype, aún no tenemos la información oficial, pero tenemos que dejar la nota, sin embargo debemos tener presente cómo es su uso oficial de Messenger.

Por lo regular cuando uno adquiere un equipo nuevo de cómputo, ya sea una máquina "de escritorio", una laptop, o portátil, una notebook o algún dispositivo portátil, se necesita bajar del internet el software. Para esto es necesario previamente contar con una conexión a la web de banda ancha para poder descargarlo de su página oficial, pero existen diversos portales que realizan la distribución de éste. Lo más recomendable es acceder a los sitios oficiales.

Una vez encendida la computadora es necesario acceder a algún navegador de tu preferencia; Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrom, Zafari, Opera etcétera. Dentro del navegador puede ingresarse desde el buscador Google y poner la dirección; <http://explore.live.com/windows-live-essentialsm>

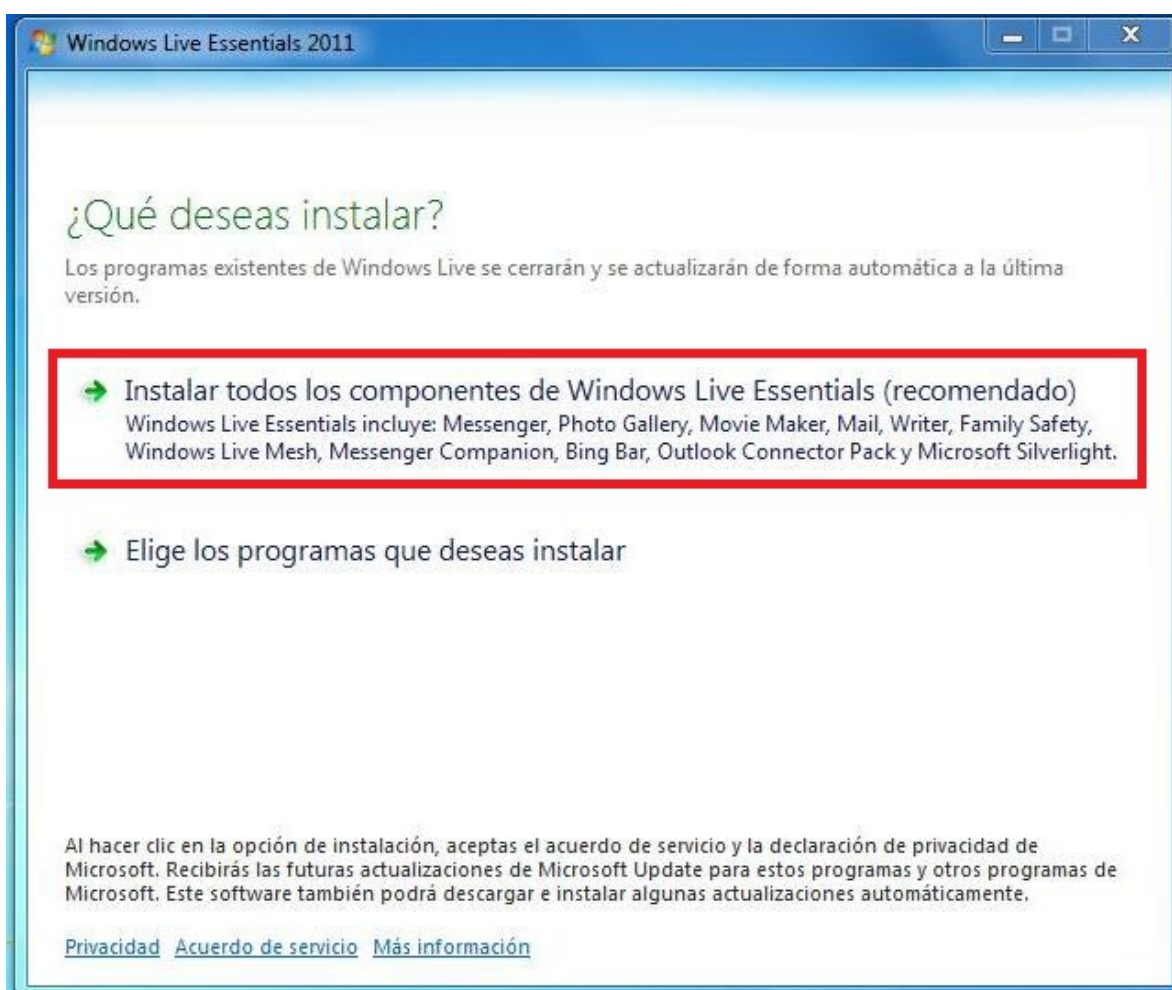
Automáticamente, te mandará la opción 1, “*descárguelo ahora*”.

En el número 2, y de color verde, tienes la posibilidad de seleccionar el idioma preferido esta la opción “*Cambiar*”. Simplemente es la opción que cada usuario quiera ocupar, pero para nuestro caso el sistema te mando en automático al “*Español*”. Y por eso no manejamos ningún cambio.



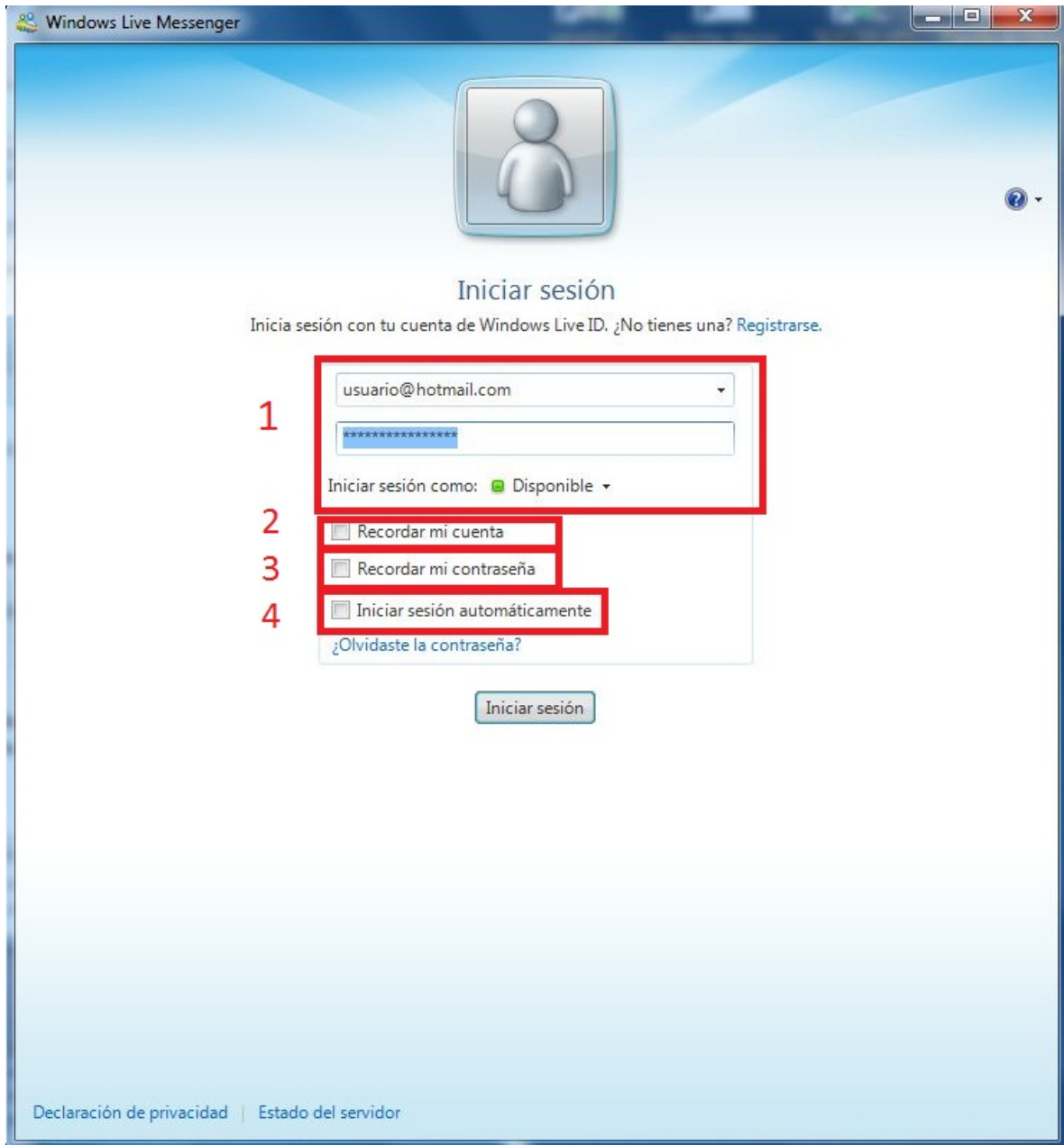
Una vez seleccionado el idioma de nuestra preferencia y darle clic al recuadro “Descárgatelo ahora”, su descarga será inmediata ya que el instalador sólo pesa 1.22 Megabytes (1, 289, 064 bytes). Una vez descargado es necesario buscar el

archivo en su carpeta de origen, es entonces cuando se inicia el proceso de instalación y ésta será la primera ventana que nos mandará:



En esta parte de la instalación del software se nos presentan dos opciones para llevar a cabo una adecuada elección de componentes que queramos agregar de la plataforma. La mejor opción para su configuración es la que aparece entre paréntesis que dice recomendado, ya que nos proporciona todas las herramientas de nos ofrece el software. El tiempo de instalación es un poco inexacto en algunos equipos, pero podemos decir que en promedio es de 15 a 20 minutos para finalizar totalmente la instalación de todos los componentes.

Después de finalizar la instalación nos aparecerá una ventana la cual nos indicará que ésta está finalizada. En este momento simplemente deberemos pulsar “Finalizar” para poder comenzar a usar Windows Live Messenger



Una vez abierto el programa, se deberá ingresar un nombre de usuario y contraseña y hacer clic en el botón. “**Iniciar Sesión**”

1.- Es necesario que todo usuario ingrese un correo electrónico y una contraseña para poder entrar a la cuenta personal.

Otra de las virtudes de la plataforma es que se puede modificar o elegir el **Estado** con el que se desea que los demás usuarios te observen:

**-Disponible**

**-Ocupado**

**-Ausente**

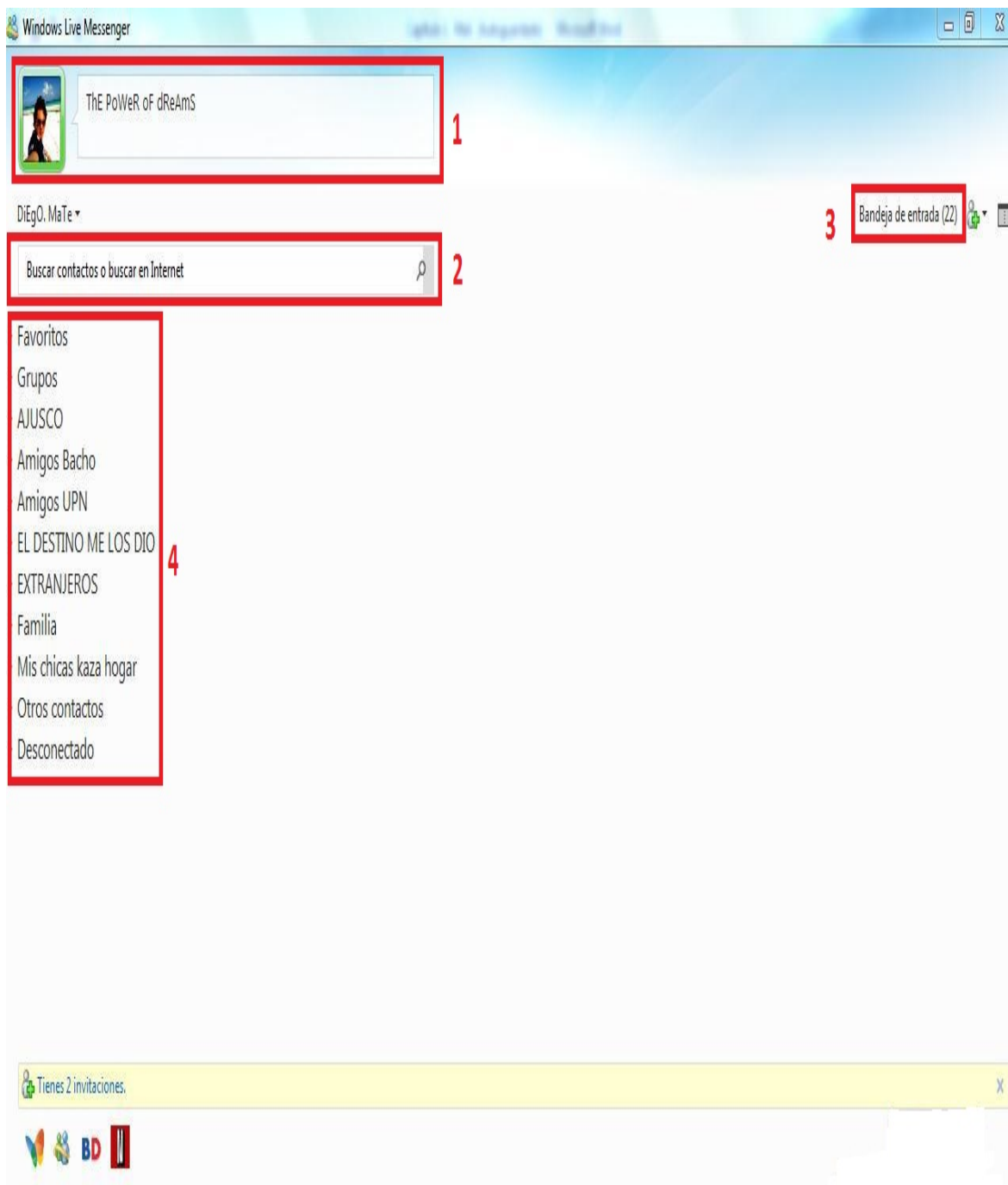
**-Desconectado (estarás en línea, pero tus contactos no lo notarán).**

Hoy en día la privacidad es un factor muy importante, por eso Messenger tiene la funcionalidad de generar ese espacio virtual y cuenta con la capacidad de pasar inadvertido por los otros contactos. Eso puede llegar a ser una característica clave porque puedes visualizar con quién deseas hablar sin que éste note tu presencia.

2.- Si lo prefieres, agrega o señala el casillero **recordar mi cuenta** esto con el fin de mantener abierta o cerrada la cuenta de usuario. Recuerda que esta opción solo se recomienda si eres el único en usar el equipo de cómputo y no tener algún problema de invasión de privacidad.

3.- Messenger cuenta con la opción “Recordar mi contraseña”, de esta manera tus datos se grabarán y no tendrás que introducirlos nuevamente cada vez que quieras utilizar el programa.

4.- En esta cuarta casilla tienes la posibilidad de **iniciar sesión automáticamente**, pero la recomendación es ocupar esta opción si el equipo es exclusivo de una sola persona.



Utilizando Windows Live Messenger:

Una vez que hayas iniciado sesión, en la pantalla principal podrás ver lo siguiente:

1. Esta es la parte donde tienes la opción de agregar tu Imagen personal, puedes seleccionar la de tu preferencia o la plataforma ya cuenta con algunas de uso predeterminado, también puedes poner tu *“Nombre y estado”*, puedes identificar fácilmente tu estado, por medio del color que tiene el recuadro de la imagen, Verde= Disponible, Rojo = Ocupado, Naranja = Ausente, Blanco = Desconectado. Otra de las virtudes es que puedes poner un *“Mensaje Rápido”* que se muestra a tus contactos.

2. La bandeja de entrada es muy importante, ya que gracias a la conexión a internet, nos indica cuántos correos electrónicos sin leer tenemos y cuántos nos llegan diariamente, si no aparece ningún número es porque no tienes nueva correspondencia electrónica.

3. Esta barra de herramientas en la que podrás buscar usuarios, agregar nuevos contactos a tu lista y ver el menú del programa, es de un uso muy sencillo y demasiado práctica para el funcionamiento de éste.

4. Es un listado completo de tus contactos y los correos que se tienen registrados. Una característica que se tiene es que podemos agrupar los contactos según su relación con nosotros como: amigos, familia, escuela, trabajo, etcétera. O de una manera más simple podemos hacer un solo grupo de contactos, sin tener ninguna clasificación de los correos, lo único que nos presenta esta modalidad es poder ver a los contactos conectados o desconectados.





En esta parte, cada vez que quieras “chatear” con alguno de tus amigos sólo tienes que hacer doble clic sobre su nombre (con el botón izquierdo del ratón) y una ventana se abrirá automáticamente. No hay que olvidar que puedes mantener varias conversaciones de este tipo con los distintos correos o contactos que se tengan guardados en la plataforma.

Antes de iniciar la plática virtual, es importante saber que puedes modificar el tipo de letra y su tamaño, deberás checar las diversas modalidades de cambios que vienen establecidas previamente. Escribe lo que deseas en el cuadro de texto ubicado en la parte inferior de la misma y envía el mensaje presionando la tecla Enter. Así, establecerás una conversación en tiempo real con el contacto.



Éste es un complemento muy divertido y atractivo que puede hacer más entretenida tu experiencia a la hora de “chatear”, con Messenger. Podrás enriquecer la conversación y agregar mayor expresión a lo que dices con el uso de (1) “Emoticones” y (2) “Guiños” (imágenes animadas).



Finalmente, en la parte superior de la ventana de chat de Windows Live Messenger encontrarás una barra de menú con diferentes funciones que te permitirán:

1. Compartir Fotos.
2. Transferir Archivos.
3. Iniciar imágenes de Vídeo.
4. Realizar llamadas de voz.
5. Jugar con ese contacto en línea.
6. Realizar actividades Interactivas.
7. Invitar a otro usuario que se una a esa conversación.
8. Ver el historial de conversaciones.
9. Bloquear este contacto.

Ahora sí, ya estás listo para comenzar a disfrutar de este increíble programa y comenzar a chatear de la manera más dinámica con tus contactos.

Después de tener una radiografía de qué es Windows live Messenger, desde como buscarlo, instalarlo y cómo se usa, es apropiado decir que hace no mucho tiempo se han mandado avisos oficiales por todos los servidores del planeta donde se dice:

Hola, Usuario de Messenger:

“El servicio de Messenger dejará de funcionar en todo el mundo (excepto en China continental) para poder ofrecerte juntas las mejores características de Messenger y de Skype. Instala Skype e inicia sesión con tu cuenta de Microsoft (la misma que tu id. de Messenger) y encontrarás allí todos tus contactos de Messenger. Podrás chatear y hacer videollamadas con tus contactos como antes. Además, descubrirás nuevas formas de mantenerte en contacto con Skype en tu teléfono móvil y tu tableta.”

La tecnología avanza tan veloz en el transcurso de esta investigación, nos encontramos con la desaparición de un software que durante muchos años fue la hegemonía en Chat. Hoy podemos decir que desaparece, sino que se funciona con una del gran software en videoconferencia de nombre Skype.

Regresando a los qué es Messenger, una de las grandes utilidades que nos brinda éste software es que podemos hacer grupos cerrados para un Chat, viéndolo desde un punto de vista académico se pueden realizar grandes debates.

Los usos pueden ser diversos y cada usuario le puede brindar el de su agrado. Algo relevante para el usuario, es que este software es de dos vías, que nos permite mandar, Imagen, datos, audio y video. Como mencionamos anteriormente en el tema de la tv, éste aparato no permite la interacción con él, sin embargo, pueden ser dos cosas tan distintas, pero si no hubiera existido la tv hoy no tendríamos los avances tecnológicos que tenemos.

Es así que Messenger es tan gentil, que podemos desde hacer una conversación privada hasta una videollamada.

## 4.2. Skype.

La software SKYPE es un un programa gratuito en su descarga y que nos ofrece diversos servicios de voz, video llamada o llamadas telefónicas en tiempo real a cualquier parte del mundo. Sus creadores Niklas Zennstrom y Janus Friis fueron los creadores de Kazaa. Podemos decir que la skype no es totalmente libre, ya que el usuario debe al momento de instalarlo, aceptar un contrato de licencia de usuario final (CLUF) que le otorga el derecho de uso del programa y su descarga es gratuita.

“El 12 de septiembre de 2005, la empresa SKYPE anunció su adquisición por eBay, líder mundial de ventas por subasta en internet, por 2600 millones de dólares (unos 2.100 millones de euros). Tal es la pasión que suscita SKYPE”.<sup>51</sup>

El día 11 de febrero del 2010, cuando fueron entrevistados por el periodista Javier Martín del Diario el PAIS, “ellos mencionaron que un servicio como la telefonía por Internet tenía que ser fácil de usar, el 12% de todas las llamadas internacionales que se hacen en el mundo son a través de Skype”.<sup>52</sup>

“Es así que eBay conserva el 30% de las acciones de Skype, ya que este inventó un nuevo negocio de telecomunicaciones, enfocado a ofrecer diversas formas de comunicación o comunicaciones multimodales. Las comunicaciones multimodales son flexibles, personales y de situación. Pueden tener lugar en cualquier formato (vídeo, voz, *chat*, texto, presencial, envío de documentos), en cualquier lugar y usando cualquier dispositivo o cualquier red”.<sup>53</sup> Así que cuando Skype se vendió a eBay, Google sacó un servicio de llamadas gratuitas, y aunque muchos habían dado por muerto a Skype, éste sigue creciendo y su uso entre se hace más común.

Aunque Skype se centró en pocas cosas, no se ha preocupado en hacer grandes modificaciones a su plataforma; el servicio es satisfactorio, para su público en general, ya que exclusivamente ofrece comunicaciones. Hoy día con Skype ya se

---

<sup>51</sup> Skype y Telefonía IP llama gratis por internet. TOP PC Colección, Editorial. ENI

<sup>52</sup> Véase en : [http://elpais.com/diario/2010/02/11/ciberpais/1265858667\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/02/11/ciberpais/1265858667_850215.html)

<sup>53</sup> Véase en: [http://elpais.com/diario/2010/02/11/ciberpais/1265858667\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/02/11/ciberpais/1265858667_850215.html)

pueden hacer conferencias en HD (alta definición) con diversos usuarios a la vez. Tanta ha sido su demanda que empresas que producen televisiones como Panasonic y LG, entre sus funciones y tecnología las cuales son muy modernas, tiene el software de Skype ya sea para poder recibir llamadas (videoconferencias) o hacerlas a través del televisor.

Tan sólo basta con una cámara con micrófono integrado para mantener llamadas de voz y vídeo en alta definición, y se accede a Skype mediante el menú en pantalla del servicio NetCast. Esta hazaña que algún día vimos en películas futuristas como “Volver al Futuro” hoy son una realidad, y lo mejor es que no se sabe qué será en el futuro hablando de videoconferencias.

Es importante hacer hincapié que a nivel mundial la plataforma o sistema operativo más ocupado es el Windows, en todas sus modalidades (XP, VISTA, SEVEN y OCHO), es posible que su alta demanda sea por el bajo costo de sus equipos y eso más accesible la compra. “En México las cosas son todavía más dramáticas a favor de Windows. El 45% de los usuarios usan Windows 7, el 38.29 usan Windows XP y el 10.25% utilizan Windows Vista. Solamente un 4.57% de las computadoras usan Mac OS X y un escaso 0.64% tienen Linux. Así que en México, el 93.5% de las computadoras tienen Windows y le queda muy poco a los demás”.<sup>54</sup> Por esta razón muy bien argumentada es que no se tocará a la poderosa empresa de la conocida manzana Mac Apple. Los especialistas en la materia dicen que es el mejor sistema operativo de todos los tiempos y supera por mucho en todas las funciones y características a Windows. Por ésa razón no se mencionará el funcionamiento de la plataforma SKYPE en Mac OS.

Como se mencionó anteriormente, Skype maneja la videoconferencia en HD, y la última versión de Skype para Windows permite hacer videollamadas en alta definición de 1280 x 720p (megapíxeles), hasta 30 fotogramas por segundo y esto sólo hace siete años que fue inventado. La plataforma está al día en los avances

---

<sup>54</sup> Véase en: <http://ocioseando.net/2011/10/13/estadisticas-sobre-los-sistemas-operativos-en-mexico-y-en-el-mundo/>

tecnológicos y al parecer no se detendrá su evolución para no dejar de ser atractivo en el tema de llamadas, video llamadas, video conferencias etcétera.

Algunas aplicaciones o usos que tiene Skype son gratuitas pero hay otras que no son así, su costo es muy bajo dependiendo del país de destino, ya que es posible hacer llamadas desde Skype a un teléfono común, solo se necesita abrir una cuenta de Skype, y hacer depósitos.

Estos son los servicios de cobro que ofrece Skype:

1. SkypeOut
2. SkypeIn
3. El buzón de voz
4. Skype
5. Desvío de llamadas.

### 4.2.1. Instalar Skype

Es muy rápido y fácil de instalar y se puede utilizar en todas las plataformas, o teléfonos inteligentes los llamados (Smartphone). Windows, Mac OS X, Linux, y Pocket PC, todos ellos contienen Software compatible con Skype.

Debes tener acceso a internet y contar con cualquier tipo de navegador, para poder entrar al buscador Google. Primero debes bajar de Internet el programa de instalación de Skype, para ello hay que dirigirse a la página:

<http://www.skype.com/intl/es/home/>. En esta página encontrarás una opción que dice “descargar Skype para Windows”, haces doble clic sobre este mensaje y comienza el proceso de descarga e instalación en tu equipo.





Después te mandará a la siguiente página, allí te ofrece la opción de bajar la versión para Windows. Pero la plataforma Skype, te ofrece una alternativa Premium que tiene un costo de 2.99 Euros al mes.

The screenshot shows the Skype website's 'Descargar Skype para Windows' page. The header includes a language dropdown set to 'Español (Latinoamérica)', links for 'Ofertas especiales', 'Compra crédito de Skype', 'Inicia sesión', and 'Únete'. A navigation bar contains links for 'Características', 'Disfruta de Skype', 'Precios', 'Accesorios', 'Empresas', and 'Ayuda', along with a search bar. The main heading is 'Descargar Skype para Windows' with the subtext 'Haz videollamadas con tus amigos de Facebook directamente desde Skype.' Below this, two columns present the options: 'Skype gratis' and 'Skype Premium €2.99/mes\*'. The 'Skype gratis' column lists new features like Facebook integration and group messaging. The 'Skype Premium' column lists features like group video calls, screen sharing, and customer support, with a 'hasta un 50% de descuento' banner. A computer monitor displaying a video call is shown to the right. At the bottom, a red arrow points to a blue 'Descargar Skype' button, and a green 'Obtener Skype Premium' button is also visible.

Spanish (Latin America) | Special offers | Buy Skype credit | Log in | Sign up

Características | Disfruta de Skype | Precios | Accesorios | Empresas | Ayuda | Buscar

## Descargar Skype para Windows

Haz videollamadas con tus amigos de Facebook directamente desde Skype.

### Skype gratis

**Características nuevas:**

- Haz videollamadas a tus amigos de Facebook directamente desde Skype
- Envía mensajes instantáneos a tus amigos de Facebook
- Nuevos controles de llamada más inteligentes

**Descargar Skype**

### Skype Premium €2.99/mes\*

precio habitual €5.99

**hasta un 50% de descuento**

**Todas las fabulosas características gratuitas y además:**

- Videollamadas grupales con hasta 10 personas\*\*
- Pantalla compartida grupal
- Asistencia al cliente por mensajería instantánea
- 30% de descuento en una cámara web de alta definición

**Obtener Skype Premium**

Captura de Pantalla


Inmediatamente después de dar clic para descargar la versión para Windows, será necesario entrar a un menú de registro, donde se debe crear una cuenta que es obligatoria y se deben introducir datos personales para generarla.

Ofertas especiales


Compra crédito de Skype

Inicia sesión

Únete

 [Características](#) [Disfruta de Skype](#) [Precios](#) [Accesorios](#) [Empresas](#) [Ayuda](#)

Captura de Pantalla




## Crea una cuenta o inicia sesión

Solo demorarás uno o dos minutos. Después, estarás listo para llamar a tus amigos gratis una vez que hayas descargado e instalado Skype.

Iniciar sesión

Crear una cuenta



Nombre\*

Apellido\*


Tu dirección de correo electrónico\*

Repite la dirección de e-mail\*

Importante: Nadie puede ver tu dirección de correo electrónico.

Información de perfil

Importante: Cualquier persona en Skype puede ver la información de tu perfil.



- Seguro y eficaz
- Fácil y rápido
- Claro y sencillo

Los campos marcados con \* son obligatorios.

Es importante llenar el formulario de registro del perfil.

## Información de perfil

Importante: Cualquier persona en Skype puede ver la información de tu perfil.

Fecha  
nacimiento

Día ▾

Mes ▾

Año

Sexo

Seleccionar ▾

País\*

México ▾

Ciudad

Idioma\*

Español ▾

Número de teléfono móvil



México ▾

+52

Tu número de teléfono móvil debe tener al menos 9 dígitos.

Importante: Solo tus contactos pueden ver tu número de teléfono móvil.

¿Cómo planeas usar Skype?

Seleccionar ▾

Es importante brindar un nombre de usuario y una contraseña, para poder acceder las veces que sean necesarias, la recomendación es que el nombre de usuario sea el que más te agrada ya que este le brinda un estilo personalizado a cada usuario.

**Nombre de usuario\***

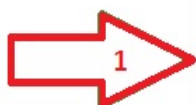


Importante: Debes elegir un nombre que tengas derecho a usar.

**Contraseña\***

**Repetir contraseña\***

Entre 6 y 20 caracteres, incluidos números y letras latinas. Importante: Nadie más puede ver tu contraseña.



Informarme acerca de nuevos productos o características y ofertas especiales. Cuando te suscribes a las notificaciones por SMS, el primer SMS que te enviemos te permitirá disfrutar de Skype en tu teléfono móvil (cuando corresponda, tu operador podría cobrarte por recibir mensajes SMS).

☐ Por SMS

☒ Por correo electrónico



¿No puedes leer el texto en la casilla?



Actualizar



Escuchar



Ayuda

Escribe el texto anterior aquí\*



IMPORTANTE



Sí, he leído y acepto las [Condiciones de Uso de Skype](#) y la [Declaración de Privacidad de Skype](#)

**Acepto. Continuar**

1. Es importante leer el señalamiento para ver de qué manera serán las notificaciones de productos, características u ofertas especiales. Es necesario que indiques de qué forma se te notificará, ya sea por correo electrónico o por mensaje a tu móvil.
2. En esta sección es importante que escribas los caracteres que se indican en la parte superior ya que se trata de una prueba visual y que sirve para comprobar que eres un ser humano y no un robot virtual. Esto es simplemente la clave de acceso para casi terminar tu registro en la plataforma Skype.
3. Por último es necesario dar clic en **“Acepto. Continuar”**

Al estar en la página principal de Skype, aparecen diversos recuadros, uno de ellos te pedirá que crees una cuenta o que inicies sesión. Este paso tan solo te llevará uno o dos minutos, posteriormente tendrás que introducir nombre de usuario y si lo has olvidado, deberás dar clic en la pregunta que te permitirá recuperarlo, solamente escribes el nombre asociado a tu cuenta de Skype y te lo enviarán. Si has olvidado la contraseña tendrás que seguir el mismo procedimiento. Y de la misma forma, mediante un correo electrónico Skype te enviará un código a tu correo.

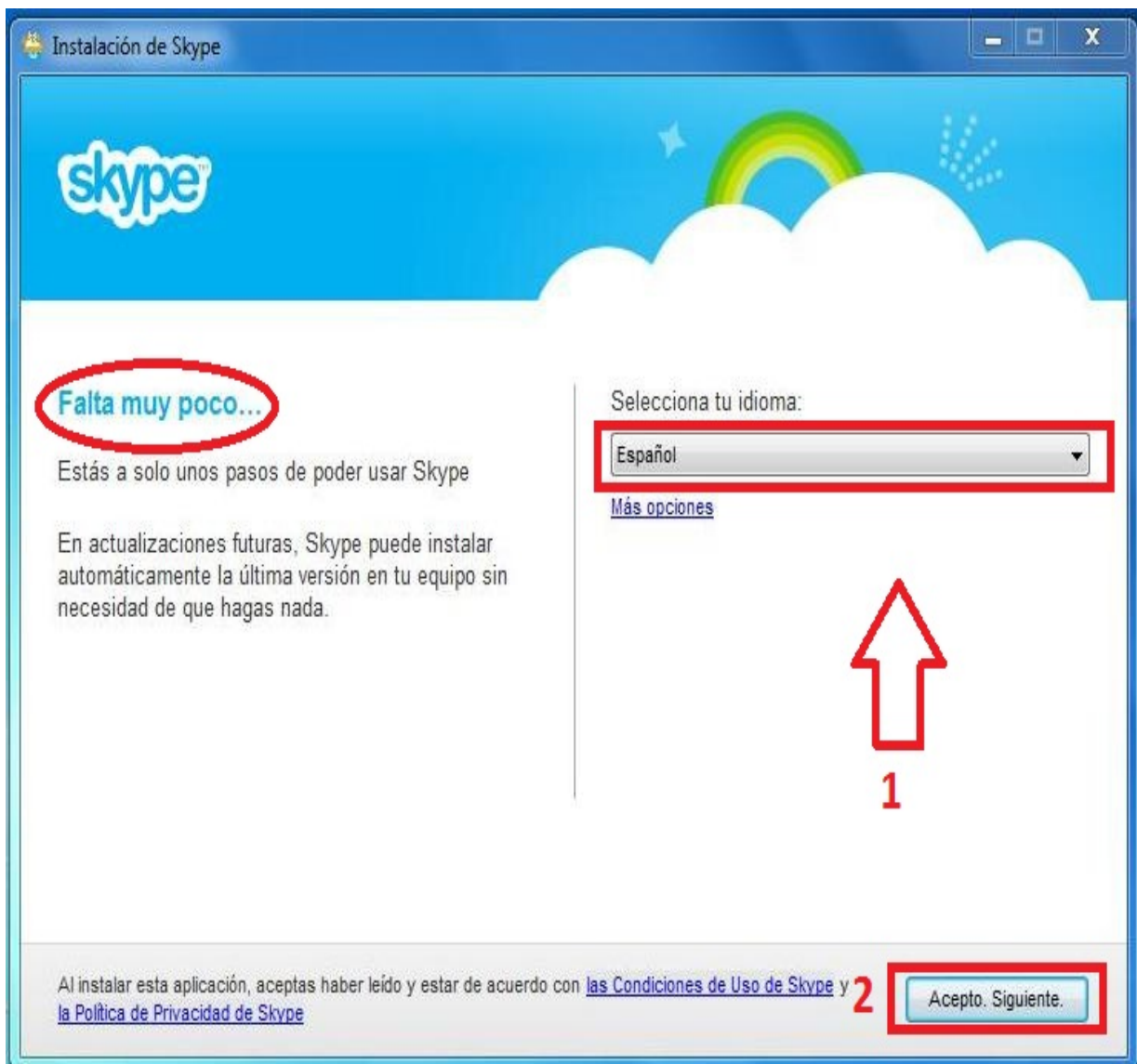
Inmediatamente Skype te mandará esta imagen:



1. Skype te brinda las gracias por su elección.
2. Es una breve y muy sencilla explicación de cómo instalar Skype en tu ordenador.

Skype funciona con un protocolo de Internet de voz sobre IP, también conocido como VoIP, el cual hace posible que las señales de voz sean transformadas en paquetes digitales y enviados a través de internet. En la Red de Skype hay dos tipos de computadoras: los clientes y los súper-nodos (SN). Un cliente es un usuario normal que tiene la aplicación instalada y la utiliza para hacer llamadas. Los SN son puntos a los que se conectan los clientes y están localizados en diferentes partes del mundo.





1. Ya en este paso deberás seleccionar el idioma de tu preferencia, nosotros como vivimos en México, escogemos nuestro idioma Español.
2. Para terminal este paso sólo hay que darle “**Acepto. Siguiente**”

La opción de “**Clic para Llamar con Skype**” es opcional, pero se recomienda seleccionarla con el fin de brindarle una mayor eficiencia al uso de la plataforma Skype, después lo único que debes darle es Clic en “*Continuar*”

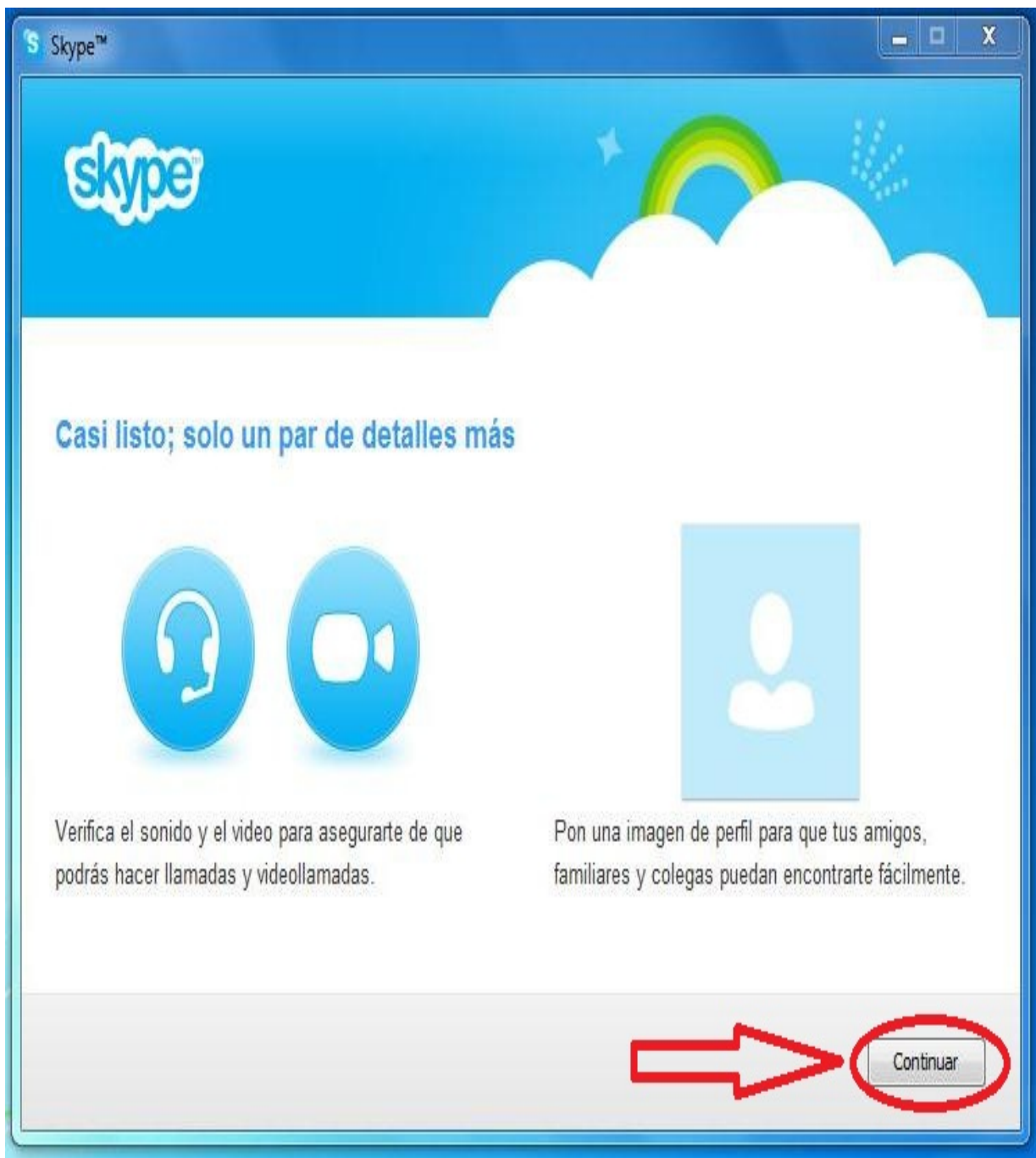


Por último te mandará la página de inicio, donde deberás introducir tus datos.

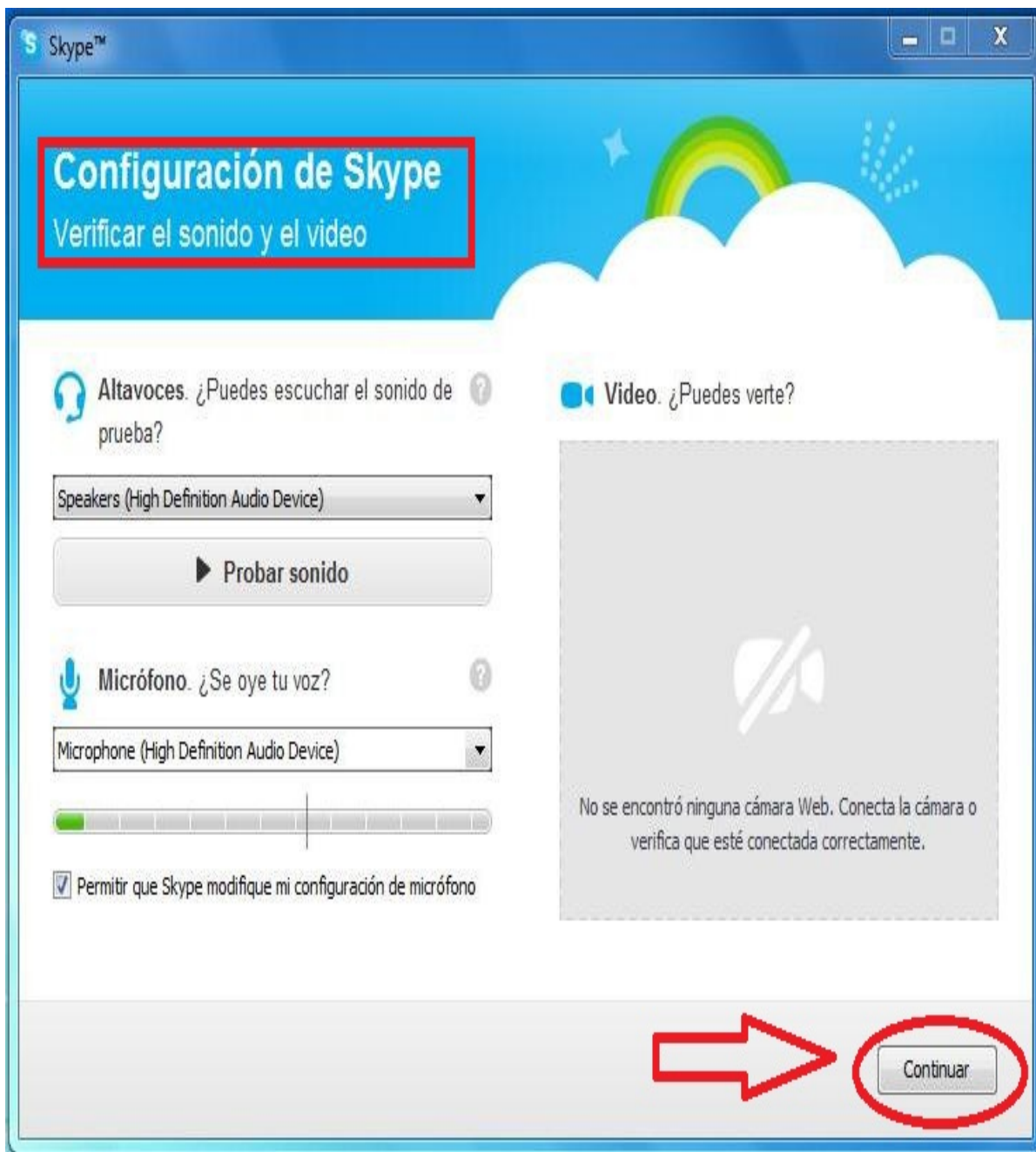
- 1.- Debes de escribir el Nombre de usuario que hayas seleccionado previamente.
- 2.- La contraseña de tu elección. Es importante no olvidarla.
- 3.- Al término de los pasos uno y dos, lo único que debes hacer es darle clic en *"Iniciar Sesión"*







En esta plantilla se debe hacer una pequeña prueba de sonido y de video, es para verificar cómo responden estos dispositivos en tu computadora, y por último se recomienda poner alguna imagen de tu elección para personalizar tu cuenta de usuario.



Este paso es simplemente para la configuración de los altavoces, Micrófono y Cámara de video, no hay ningún problema con que uno de ellos falle o no cuentes con él, como es el caso de la Webcam de nuestra plantilla. Allí nos indica que no contamos con cámara Web, será importante que el equipo cuente con los accesorios necesarios. Para continuar la recomendación es simplemente darle un clic en “Continuar”.



En este paso podrás añadir de manera directa la foto u imagen que elijas y tienes las siguientes opciones:

- A) Añadir más tarde
- B) Continuar.

La recomendación oficial es seleccionar **“B”**



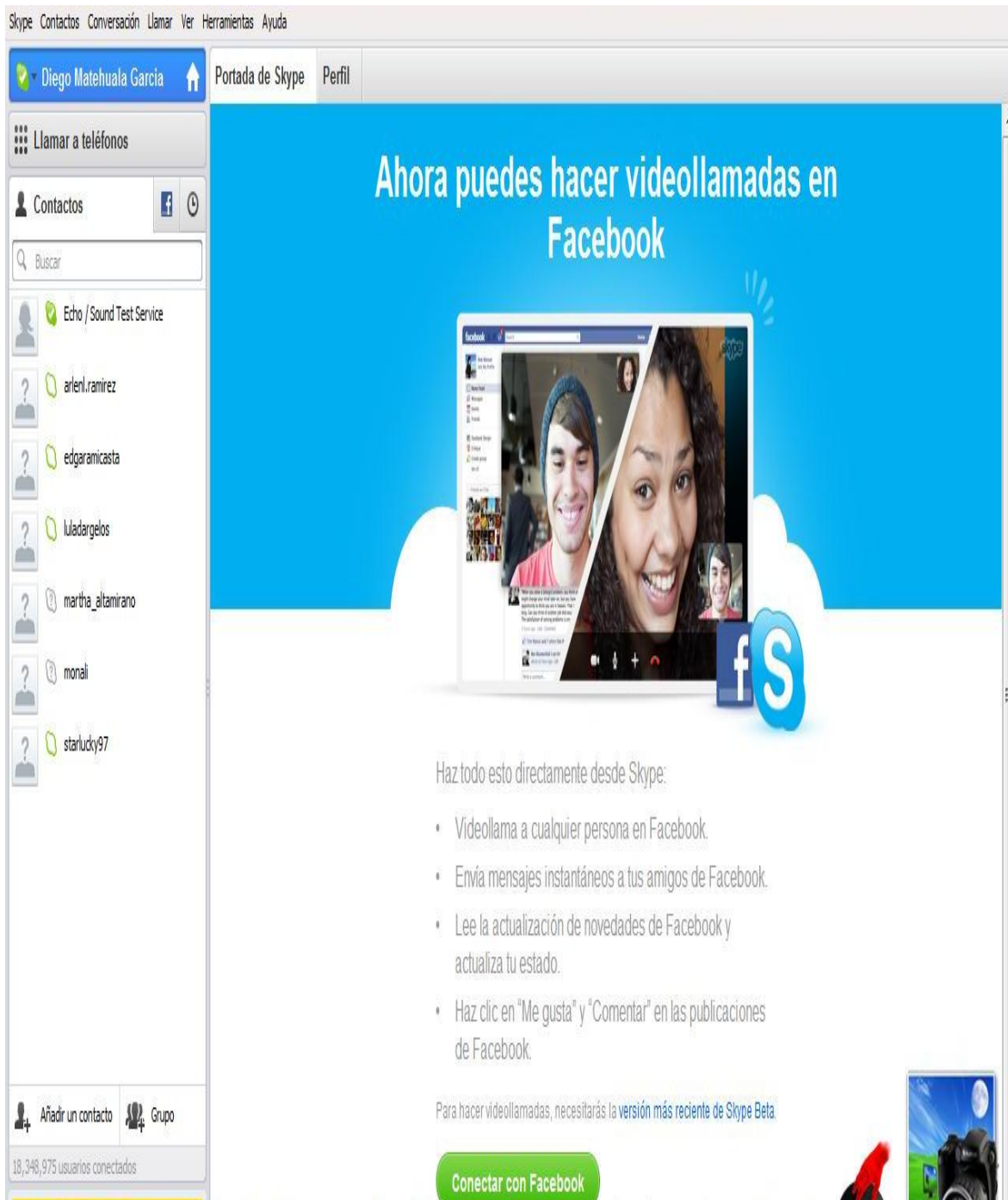
Inmediatamente se hará visible esta ventana donde permite a escoger desde el disco duro del equipo las imágenes que previamente ya se tenían guardadas.





Así es como queda finalmente al seleccionar nuestra foto o imagen favorita. Lo más recomendable es darle clic en “Comenzar a usar Skype”, para de que de inmediato nos mande a la página principal donde podamos usar propiamente el Skype.

Ésta es nuestra ventana de inicio de la plataforma Skype.



Listo ahora ya podrás tener video llamadas con los diferentes usuarios en la red.

Skype es un software muy amplio, en virtudes como video conferencia y comunicación vía telefónica, después de la explicación de uso e instalación el programa puede ser utilizado por cualquiera, nuestra tarea es generar entornos de aprendizaje, entonces nos hacemos una pregunta. ¿Cuál es su mayor virtud en

temas de aprendizaje? La respuesta podrían ser varias, sin embargo, Skype es perfecto para realizar videoconferencias, es decir tomar asesorías a distancia, en caso de que el alumno(s). Presente alguna duda respecto algún tema de informática, se puede generar una cita virtual, así poder aclarar dudas “*ON LINE*”.

Además que cuenta con chat y como ya se explicó por una subscripción puede uno tener llamadas telefónicas a números de todo el mundo. En el mundo de la informática, existen cosas muy manuales en el caso de hardware, que forzosamente se deben explicar los pasos físicamente. Pongamos un ejemplo, así como nuestros profesores nos pueden brindar asesoría presencial para aclarar alguna duda, también las necesidades y tiempos no siempre pueden ayudar a realizar esto. Ahora con Skype lo pueden realizar desde casa en horarios alternativos y de una manera virtual. Podemos decir que la escuela cuenta con una modalidad de 24 horas de servicio.

Por ridículo que parezca, este software es muy superior a Messenger, como docente recomendamos ampliamente el uso de skype, nos podrá auxiliar la charla no presencial ya conocida como videoconferencia. La asesorías nunca fueron tan fáciles.



### **4.3. Claroline**

La plataforma Claroline ya tiene 11 años ofreciendo sus servicios, su inicio en 2001 por la UCL (Universidad Católica de Louvain, Bélgica). En su desarrollo se ha fortalecido siguiendo las necesidades y experiencia pedagógica de los profesores que tienen acceso a ella. El proyecto ha sido solventado por la Fondation Louvain. “Desde el 2004, el CERDECAM está contribuyendo significativamente al desarrollo de la plataforma”.<sup>55</sup>

La compañía o consorcio Claroline se forma el 23 de Mayo de 2007 durante la conferencia anual de usuarios de Claroline, efectuada, en la sede Europea, en la Universidad de Vigo en España. Esta reunión internacional se unió sin fines de lucro, para priorizar los objetivos principales de la comunidad. Uno de esos objetivos era coordinar su desarrollo, hacer una campaña de publicidad y promover su uso.

Las 5 instituciones que la fundaron:

- 1.- Université Catholique de Louvain, Bélgica
- 2.- Haute Ecole Léonard de Vinci, Bélgica
- 3.- Universidad de Vigo, España
- 4.- Université du Québec à Rimouski, Canada
- 5.- Universidad Católica del Norte, Chile

---

<sup>55</sup> Véase en : <http://www.claroline.net/about-us.html>

El software Claroline, es una plataforma de interacción muy interesante y se le conoce como de “*e-learning*”.<sup>56</sup> Es posible que la mayoría de la población lo entienda como “*aprendizaje virtual*”. Claroline es un programa bajo una licencia Libre o se puede entender que su acceso es gratuito (Open Source). Esa ventaja de no tener costo, permite a los académicos docentes interesados crear y administrar cursos on-line con sus grupos escolares o a nivel mundial, o en todo caso en su localidad. También se puede trabajar con más de 93 países. Su uso no sólo se reduce a las escuelas o universidades, se extiende a compañías o centros de formación como empresas que se dedican a la capacitación laboral, entre muchas otras.

Nuestro objetivo es encontrar el mejor uso didáctico para generar un entorno idóneo de Enseñanza- Aprendizaje.

Claroline es un sistema de cursos que están basados en la web sobre las herramientas libres de Claroline. Ésta es una plataforma que permite que los profesores puedan crear sus cursos desde web.

Claroline, te brinda una administración sencilla y capaz de utilizar y colocar todos los materiales del curso, enlazar otros, recibir tareas de los alumnos, desarrollar test, promover debates, chats, hacer estadísticas de evaluaciones entre otros recursos más, según las necesidades del profesor para su curso, pero siempre y cuando sea un diseño válido de enseñanza y de aprendizaje para los alumnos.

Para su descarga, deberás contar con acceso a internet de preferencia de banda ancha para su fácil ubicación y que la descarga sea rápida. En la barra navegadora de cualquier buscador debes teclear la siguiente dirección: **<http://www.claroline.net/>**.

---

<sup>56</sup> Por definición, el e-Learning es el suministro de programas educativos y sistemas de aprendizaje a través de medios electrónicos.



# CLAROLINE.NET

Let's build knowledge together

[Sobre nosotros](#)
[Contáctenos](#)
[Búsqueda](#)

[Inicio](#)
[Noticias](#)
[Demo](#)
[Descarga](#)
[Documentación](#)
[Foro](#)
[Colaborar](#)
[Comunidad](#)
[Consortio](#)
[Servicios](#)



Claroline es una **plataforma** de aprendizaje y trabajo virtual (**eLearning** y **eWorking**) de código abierto y software libre (**open source**) que permite a los formadores construir eficaces cursos online y gestionar las actividades de aprendizaje y colaboración en la web. Traducido a 35 idiomas, Claroline tiene una gran comunidad de desarrolladores y usuarios en todo el mundo.

**Más:**

- Sobre Claroline
- Capturas de pantalla
- Características
- Demo

**Última versión**

Última versión (1.10.7)

Extensiones

**Apoyo del proyecto**

Haga una donación



Claroline laureado por el Premio UNESCO 2007



Conferencia Anual de Usuarios de Claroline

## Eventos

### Conferencia Anual de Usuarios de Claroline




Dos eventos importantes para recordar !

## Proyecto

### Versión alfa de 1.11 Claroline

Aquí está la versión alfa de 1.11 Claroline!

No dude en probarlo y enviarnos sus comentarios. Por supuesto es una versión alfa para la prueba: le recomendamos que no se utiliza en una infraestructura de producción. También tenga en cuenta que esta versión no incluye la actualización de la base de datos de Claroline. Así que...



Posteriormente se tendrá que dirigir al área de “*descarga*” y bajar la versión que sea compatible con tu sistema operativo, en este caso es versión para Windows.

**CLAROLINE.NET**  
Let's build knowledge together

Sobre nosotros   Contáctenos   Búsqueda

Inicio  
Noticias  
Demo  
**Descarga**  
Documentación  
Foro  
Colaborar  
Comunidad  
Consortio  
Servicios

**Descarga**

Estable   Archivos   Extensiones

Versión actualizada (estable)  
Claroline 1.10 (2011-09-21)

- claroline1106 (.zip para Windows ; .tar.gz para Unix, Linux, Mac OS X)
- claroline1105.zip para Windows**
- claroline1105.tar.gz para Unix, Linux, Mac OS X

Claroline 1.9 :

- claroline199.zip

Actualización desde una versión anterior

- Actualice a Claroline 1.10 es posible desde las versiones Claroline 1.7.\* o 1.8.\* 1.9\*.

SOURCEFORGE.NET

Claroline laureado por el Premio UNESCO 2007

Claroline  
2010  
ACCU  
Conferencia Anual  
de Usuarios de Claroline

Captura de Pantall

Al terminar la descarga el archivo viene comprimido en formato ZIP, y su peso es de 6 Megas, lo único que se debe hacer es descomprimirlo con cualquier software como el Winrar o Winzip.

Pero no es la única forma de acceder a la plataforma. Claroline es tan generosa que nos brinda la opción “*DEMO*” que nos permite acceder sin instalar ningún software en nuestros equipos de cómputo y se puede hacer de la siguiente manera: En la señalización “Download claroline 1107. Zip (6.3 MB)”, después habrá que bajar el software para su instalación.

sourceforge Find Open Source Software Browse Blog Support Jobs Newsletters Resources Register Log In

[Learning management](#) Zeer Hoog Aangeschreven Management Opleidingen. Cursus van 9 dagen! [www.ism.nl/md](http://www.ism.nl/md)

[Simple PDF Scanning](#) How many clicks does it take to scan your documents? [www.SimpleIndex.com](http://www.SimpleIndex.com)

AdChoices

Smarter IT Services  
Technology Services that can deliver measurable results.  
Geeknet

Claroline by abourguignon, dimitrarambout, dkp1060, ffervaille, fragile\_be, hugo69, mlaurent, moosh\_fr, stephane-klein, zefredz

Summary Files Reviews Support Develop Hosted Apps Tracker Mailing Lists Code

Looking for the latest version? [Download claroline1107.zip \(6.3 MB\)](#)

Home

Name	Modified	Size
Claroline Unstable	2012-01-13	
Claroline	2011-12-15	
Tools	2011-10-26	

Totale: 3 Items

VERSIONONE  
SCRUM  
MADE EASIER  
Visibility  
+  
Collaboration  
=  
Stakeholder Happiness

### 4.3.1. Crear una cuenta de usuario

El primer paso para empezar a utilizar la plataforma Claroline en su modalidad “**Demo**” es estar registrado en el sistema, por lo tanto es necesario entrar a la página para iniciar el registro; <http://demo.claroline.net/> este registro lo hace el *administrador* y desde ahí sólo se podrá entrar con el nombre de usuario y contraseña en la pantalla de entrada del estilo Facebook.

Claroline 1105

Claroline 1105 Login

Authentication

User name

Password

Enter

Lost password  
[Create user account](#)

Claroline Open Source e-Learning

Root category

Sub categories

- Sciences
- Economics
- Humanities

Después de dar clic en **Crear una cuenta de usuario** aparecerá un formulario requiriendo datos para la inscripción.

**Crear una cuenta de usuario**

**Personal informations**

Apellidos \*

Nombre (s) \*

Código Administrativo

**User account**

Choose now a username and a password for the user account.  
Memorize them, you will use them the next time you will enter to this site.

Nombre de usuario \*

contraseña \*

contraseña (confirmación) \*

**Other informations**

Correo electrónico

Teléfono

Skype account

**Permissions**

Platform role

\* Campo obligatorio

Se deben proporcionar todos los datos necesarios del 1 al 4 sin excepción alguna. En caso de no hacerlo, el sistema no te permitirá completar el registro ya que son obligatorios para todos los usuarios.

**1.- Información personal.** Aquí es necesario proporcionar la información solicitada del usuario en turno.

**2.- Cuenta de usuario.** Debes de elegir o seleccionar un nombre de usuario y una contraseña, es importante que las recuerdes ya que si la olvidas tendrás que generar una nueva cuenta de usuario. Es imprescindible que no las olvides y que éstas puedan recordarse con facilidad, ya que esto te permitirá entrar de manera cotidiana.

**3.- Otra información.** Es necesario que ingrese 3 datos de mucha relevancia para casi concluir la creación de la cuenta. Debes de proporcionar un correo electrónico, un número telefónico y si es el caso, compartir el nombre de usuario de la plataforma Skype.

**4.-** Una vez que llenes los datos le das clic en “*validar*”.

Éste es un ejemplo de cómo se deben llenar todas las casillas previamente señaladas, es un proceso muy rápido y sencillo.



Create user account

Personal informations

Name \*

Diego

First name \*

Matehuala

Administrative code

User account

Choose now a username and a password for the user account.  
Memorize them, you will use them the next time you will enter to this site.

User name \*

Matehualita

Password \*

.....

Password (Confirmation) \*

.....

Other informations

Email

proferordiegomatehuala

Phone

5516543797

Skype account

Matehualita

Permissions

Platform role

☒ Follow courses (student)

☐ Create courses (teacher)

Después del Clic en “validar”, deberá aparecer una página como la siguiente donde hay que dar otro clic en el botón “**Next**”.

## Create user account

Dear Matehuala Diego, your personal settings have been registered.

You can now select, in the list, the courses you want to access.



Después de dicho clic, automáticamente aparecerá la página principal de usuario Claroline, esto quiere decir que tu inscripción fue todo un éxito. Es importante resaltar que una vez concluido el proceso de registro podrás ingresar cuando desees a tu cuenta de usuario.

Éste es el acceso a nuestra plataforma Claroline 1105, como se muestra a continuación:

The screenshot shows a user interface for 'My desktop'. It includes a navigation bar with 'Presentation' and 'View all'. Below this is a 'My course list' section with a 'Manage my courses' link and a list of actions: 'Create a course site', 'Enrol on a new course', 'Remove course enrolment', 'All platform courses', and 'New items to another date'. A red arrow labeled '1' points to this section. Below the course list is a 'My 5 last messages' link, with a red arrow labeled '2' pointing to it. Below the messages is a 'My calendar' section showing a calendar for February 2012, with a red arrow labeled '3' pointing to it. On the right side, there is a user profile section for 'Matehuala Diego' with a profile picture and personal information: 'User: Matehuala Diego', 'Email: proferordiegomatehuala@gmail.com', 'Phone: 5516543797', and 'Administrative code'. A red arrow labeled '4' points to this profile section.

## Manejo de los cursos

1.- Aquí encontramos cuatro categorías muy relevantes para el usuario o docente. Tenemos en primera instancia la opción de crear un sitio de curso, en el segundo la posibilidad de matricularse en un nuevo curso, en tercero remover inscripción de un curso, y por último tenemos todos los cursos de la plataforma.

2.- La flecha señalada con el número dos, muestra la bandeja de entrada, que es el lugar donde nos llegan todos los mensajes de los integrantes del curso o cualquier señalización del mismo.

3.- Éste es el calendario de nuestras actividades de inicio y término del curso. También nos muestra los eventos que lleguemos a programar o se nos programen de los distintos cursos que se puedan impartir o tomar si fuera el caso.

4.- Aquí se nos muestran los datos personales, como Usuario, E-mail, número telefónico etcétera.

Cómo inscribirse a un nuevo curso o crearlo para ser administrador.

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://demo.claroline.net/?cidReq=&gidReq=&cidReq=&gidReq=>. The page title is "Claroline 1105". The user is logged in as "Matehuala Diego". The main navigation bar includes links for "My desktop", "My User Account", and "My messages". The "My desktop" section is active, showing a "Presentation" view. The "My course list" section is highlighted, and the "Manage my courses" menu is open. Two red arrows point to the "Create a course site" and "All platform courses" options. The "All platform courses" option is also highlighted with a red box. The "My course list" section shows a table with columns for "Subject", "Sender", and "Date". The table is currently empty. The "My calendar" section shows the month of February 2012 with no events displayed. The user profile information on the right includes the name "Matehuala Diego", email "proferordiegomatehuala@gmail.com", phone "5516543797", and an administrative code.

Cuando se entra en algún curso, se proporcionan las diferentes opciones que ofrece.

1.- Crear un sitio de curso en la plataforma Claroline, es igual que la realización del mismo curso, sólo que de manera personalizada y con características propias.

2.- Aquí se pueden revisar todos los cursos que ya están guardados en la plataforma Claroline, es importante seleccionar alguno, o como ya se mencionó con anterioridad, crear alguno de particulares rasgos.

## Root category

### Sub categories

- Sciences
- Economics
- Humanities



## Courses in this category

"Aprendamos Álgebra" (EDUCACION)  
Torres Ana

&#1072;&#1089;&#1090;&#1088;&#1086;&#1085;&#1086;&#1084;&#1080;&#1112;&#1072; (ASTRONOMY1)  
mj milenius

&#1072;&#1089;&#1090;&#1088;&#1086;&#1085;&#1086;&#1084;&#1080;&#1112;&#1072; (ASTRONOMY1)  
mj milenius

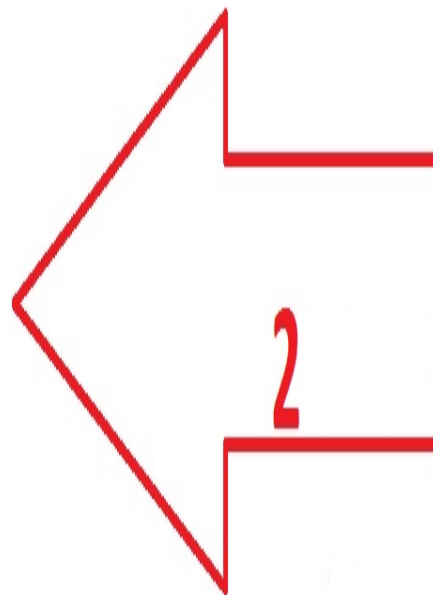
&#25968;&#25511;&#23545;&#20992;&#39044;&#20064; (ROM212)  
Larry Jiang

&#35745;&#31639;&#26426;&#32593;&#32476; (LVVC123)  
ceshi123 ceshi123

&#35838;&#31243;&#19968; (K1)  
louis1 louisluoyou1

00001 Histoire (HIST101)  
dghnzn fbsdb

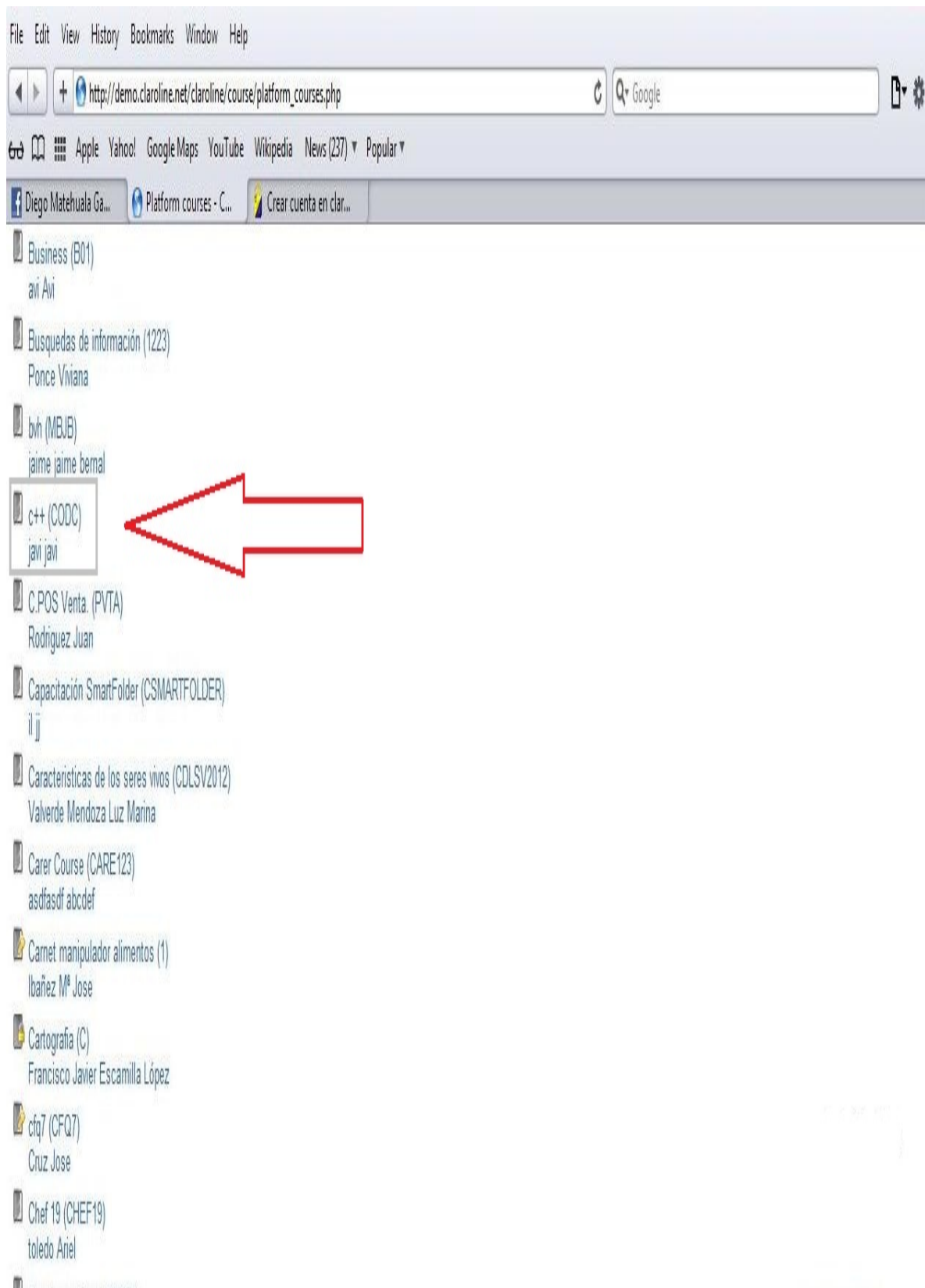
10 COSAS QUE NO DEBES HACER (10COSAS)

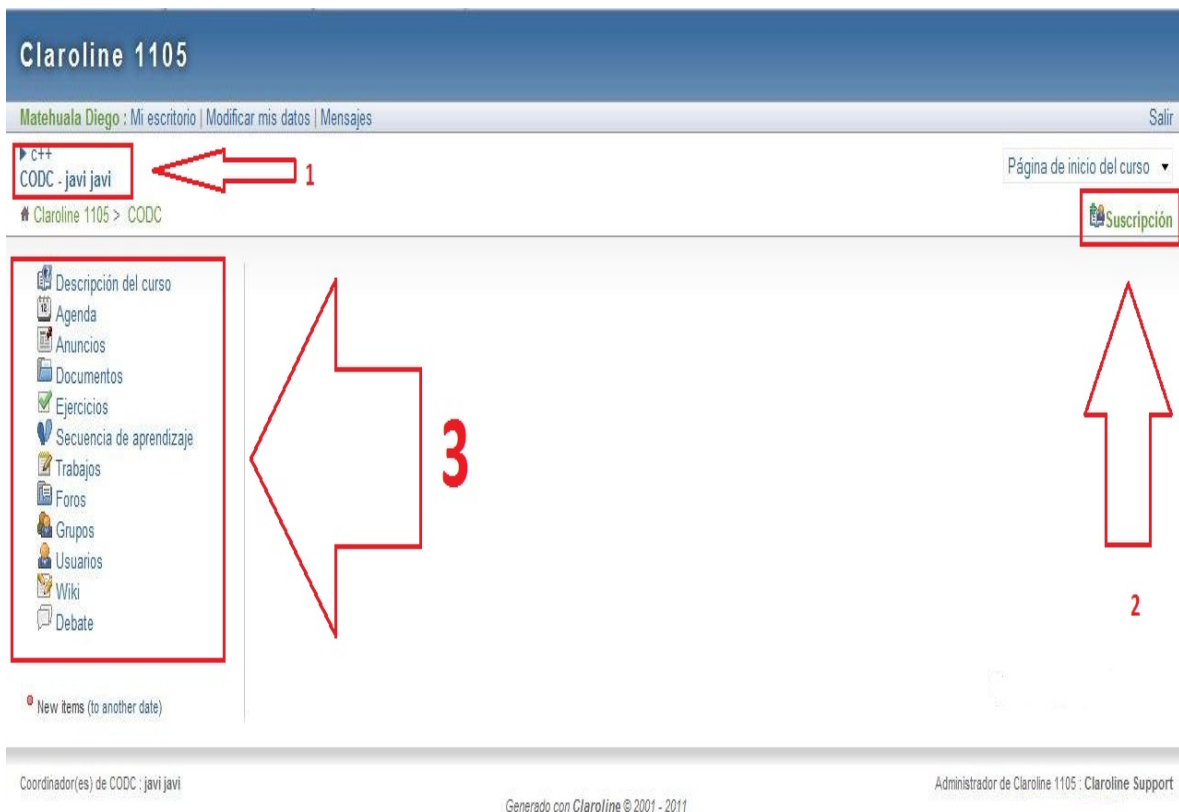


1.- Después de la inscripción a la plataforma lo que se debe hacer es inscribirse en uno deseado: ciencias, tecnología, humanidades, etcétera.

2.- Posteriormente se proporcionará una lista con los cursos disponibles en cuanto a la categoría que se eligió desde un principio. Se puede optar por inscribirse a un nuevo curso si así se desea.

La plataforma virtual Claroline nos permite seleccionar algún curso de nuestra preferencia o que brinde temas de nuestra preferencia. Lo que debe hacer es inscribirse a un curso en este caso C++ (CODC) de programación para ello se deberá seleccionar y dar clic.





1.- Nos permite visualizar el curso previamente creado o seleccionado.

2.- Para poder acceder al curso de nuestra preferencia, es importante suscribirse, ya que esto permitirá estar registrado.

3.- En este apartado nos indica las siguientes características de nuestro o nuestros cursos.

Descripción del curso, Agenda, Anuncio, Documentos, Ejercicios, Secuencia de aprendizaje, trabajos, Foros, Grupos, Usuarios, Wiki, Debate.

Se puede optar por inscribirse a un nuevo curso por ejemplo a Informática Avanzada o si no, entrar al curso que ya nos inscribimos C++ (CODC). Como muestra la anterior imagen, si cualquiera de los usuarios hace clic para entrar a un curso le habilitará las opciones que tiene el curso. Dichas opciones son ejercicios, foros, entre otras.



Claroline 1105

Matehuala Diego : Mi escritorio | Modificar mis datos | Mensajes Salir

► c++ Página de inicio del curso ▼  
CODC - javi javi

Claroline 1105 > CODC > Usuarios del curso Suscripción

► Usuarios del curso : Matehuala Diego

✓ Ha sido inscrito en el curso ✓

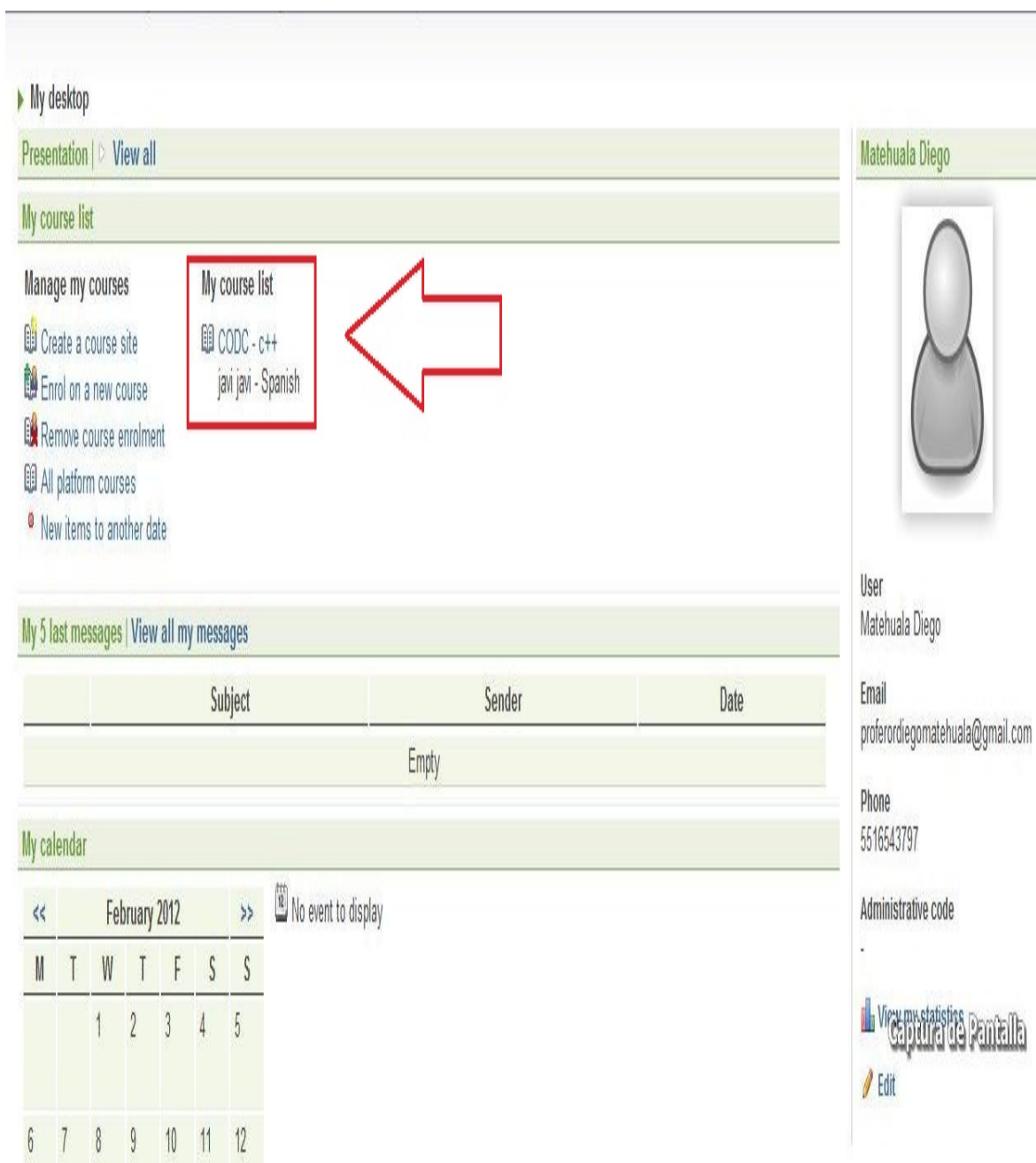
← Volver a mi lista personal de cursos

Coordinador(es) de CODC : javi javi Administrador de Claroline 1105 : Claroline Support

Generado con Claroline © 2001 - 2011

Esta imagen nos indica que hemos tenido éxito en la suscripción a cualquier curso previamente seleccionado.

Posteriormente deberás hacer clic en **“Volver a mi lista personal de cursos”** y te mostrará la siguiente página:



The screenshot displays the Claroline user interface. On the left, a sidebar contains navigation links: 'My desktop', 'Presentation | View all', 'My course list', 'Manage my courses', 'Create a course site', 'Enrol on a new course', 'Remove course enrolment', 'All platform courses', and 'New items to another date'. The main content area shows the 'My course list' section, which is highlighted with a red box and a red arrow. It lists two courses: 'CODC - c++' and 'javi javi - Spanish'. Below this, there is a section for 'My 5 last messages' and a table with columns 'Subject', 'Sender', and 'Date'. The table is currently empty. At the bottom, there is a 'My calendar' section showing a calendar for February 2012. On the right side, a user profile is displayed for 'Matehuala Diego', including a profile picture, user name, email address (profesorordiegomatehuala@gmail.com), phone number (5516543797), and administrative code. There are also links for 'View my statistics' and 'Edit'.

Aquí se nos muestra la página principal de nuestra plataforma Claroline, con la muestra del curso que previamente ya habíamos seleccionado.

Se puede decir que CLAROLINE, es muy útil que según las características expuestas reúne todos los requisitos necesarios para ser utilizada efectivamente como la plataforma educativa.

Su manejo es bastante sencillo, que cualquier docente de media superior con los conocimientos básicos de manejo de herramientas web puede utilizarla sin necesidad de tener que consultar permanentemente a un especialista del área informática. La plataforma cuenta con las funciones básicas requeridas para llamarla plataforma educativa. El manejo es muy sencillo y práctico.

Finalmente no debes olvidar salirte de tu cuenta cuando hayas terminado de visitarla o de realizar tus actividades. Debes hacer clic en el costado derecho superior de la página en la opción “**Salir**”. En caso contrario puedes sufrir robo de información o alguien más podrá acceder a tu cuenta y contaminar la seriedad de tu trabajo.

Claroline como otras plataformas en red es muy amplia. Tienes los elementos necesarios para generar entornos de aprendizaje. Es importante tener en cuenta que estas plataformas ya están hechas para trabajar de una forma más educativa. Son diseñadas para brindar los elementos necesarios de aprendizaje virtual. Tenemos de foros, chat, información, grupos cerrados, etcétera.

Se puede pensar que Claroline no es tan popular en México como lo es Moodle, pero son muy similares en su estructura y uso. Las cualidades de ésta son muy amplias por eso en Europa son muy populares y usadas entre la los docentes y alumnos. La esencia de nuestro entorno es generar un curso para jóvenes que les interese aprender cosas básicas de informática, pero Claroline simplemente es una plataforma donde podemos crear conocimiento de todo tipo, en términos prácticos, podemos aprender cualquier asignatura que nos plazca. Por ejemplo; para la Administración educativa.

Como docente, es una herramienta muy eficiente para poder, subir material (videos, textos, imágenes etcétera), hacer grandes debates, en tiempo y forma o existe la alternativa de poder realizarlo cuando los tiempos de cada usuario sean óptimos.

#### 4.4. Blogs

Los “Blogs” o a veces llamados “bitácoras”, son un concepto de plataformas en red relativamente nuevo, creado en 1999 en San Francisco, Estados Unidos, donde algunas empresas comenzaron a ofrecer software sin ningún costo. La palabra weblog fue un término inventado por Jon Barger en 1997, uniendo las palabras en inglés “web” (red de internet) y “log” (libro de notas). Los sitios son periódicamente actualizados y recopilan cronológicamente textos, ordenándolos desde el más reciente hasta el más antiguo.

En la actualidad uno de los más populares entre los cibernautas, es “Blogger” el cual cuenta con un número considerable de usuarios en muchos países. Se habla de que en el año 2011 había registro “de que existen 152 millones de blogs”<sup>57</sup> en todo el mundo. Su enfoque está dirigido a ofrecer a los usuarios de todo el globo, la posibilidad de hacer publicaciones de todo tipo en la web. El creador puede hacer sus propias opiniones respecto a un tema específico y que esto sea de interés para el usuario.

Las anotaciones que otros usuarios o el propio creador hagan, pueden ser comentadas, así es más fácil el compartir ideas o expresar alguna inconformidad, creando una relación más directa entre usuarios. Muchas personas suelen medir la “popularidad” de un weblog por la cantidad de entradas y comentarios que éste recibe, pero la verdad es que eso no garantiza nada, porque el hecho de tener pocos comentarios, no significa que las demás personas no lo visiten.

Un “Blog” puede convertirse en algo más que un diario en línea y tiene diversas aplicaciones que pueden usarse para enseñar, aprender o conseguir empleo. Un ejemplo de este caso es el estadounidense Russell Beattie, a quien le ofrecieron trabajo después de haber visto su Blog<sup>58</sup> y comprobar que era una persona de buenos puntos de vista. Pero nuestro enfoque es plenamente educativo. El promover en los usuarios el deseo de intercomunicarse y comunicarse permitiendo

---

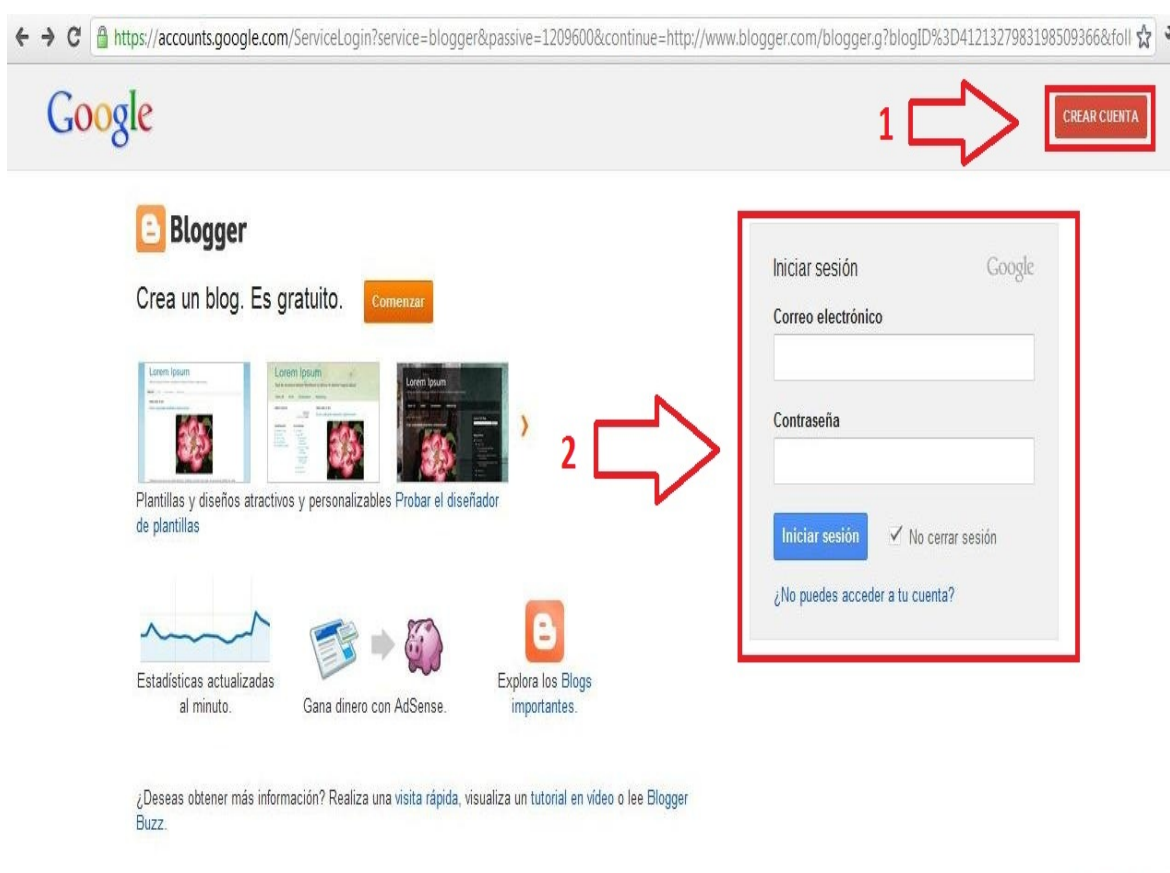
<sup>57</sup> Véase en: <http://www.blogpocket.com/2011/08/15/?cuantos-blogs-hay-en-el-mundo/>

<sup>58</sup> Véase en: [http://blogviaje.com/ayuda/17\\_\\_para\\_que\\_sirve\\_un\\_blog\\_/](http://blogviaje.com/ayuda/17__para_que_sirve_un_blog_/)

la creación de espacios donde se favorezca el aprendizaje y la escritura por medio de la lectura, la visualización de videos y exploración de textos como los periódicos en línea.

En el ámbito escolar, se pueden abrir debates entre alumnos y profesores que incluso llegarían a ser más ventajosos, pues nadie hablaría al mismo tiempo y todos podrían releer el punto de vista de alguien más y así meditar su respuesta; o simplemente para entregar un trabajo o tarea a algún profesor con el que se tenga contacto.

A continuación veremos los pasos para crear un Blog.



## Pantalla de inicio de Blogger.com

Para crear tu propio blog, basta con ir a la página de inicio de Blogger (<http://www.blogger.com>) y hacer clic en el botón “Crear cuenta” como se muestra con la flecha.

La siguiente planilla solo nos presenta la continuación del formulario, en cuanto al llenado del registro del blog. La recomendación es completar cada uno de los datos que se te piden sin excepción alguna. El formulario nos hace la recomendación de que los campos con flechas y con números son indispensables.

## 1 Crear una cuenta de Google



Este proceso creará una cuenta de Google que podrás utilizar con otros servicios de Google. Si ya tienes una cuenta de Google, como de Gmail, Grupos de Google u orkut, [inicia sesión](#).

Dirección de correo electrónico  
(ya debe existir)

profesordiegomatehuala@gmail.com

Deberás utilizar esta dirección para iniciar sesión en Blogger y en otros servicios de Google. Jamás la compartiremos con terceros sin tu permiso.

1.1

Volver a escribir la dirección de correo electrónico

profesordiegomatehuala@gmail.com

Vuelve a escribir tu dirección de correo electrónico para asegurarte de que no has cometido ningún error ortográfico.

1.2

Introducir una contraseña

.....

Debe contener como mínimo 8 caracteres.

Seguridad de la contraseña: **Segura**

1.3

Volver a escribir la contraseña

.....

1.4

Nombre visible

Curso de Informática básico

Nombre utilizado para firmar las

1.5



Desde ahí, nos mandará a una página donde nos pedirá varios datos para el registro exitoso de nuestro blog, tales como son:

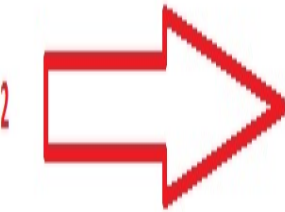

**1.1.** Dirección de correo electrónico.  
[profesordiegomatehuala@gmail.com](mailto:profesordiegomatehuala@gmail.com). Esto es para poder vincular la cuenta, y una contraseña para tener acceso.

**1.2.** Volver a escribir la dirección de correo electrónico. [profesordiegomatehuala@gmail.com](mailto:profesordiegomatehuala@gmail.com) (Debes de proporcionar un correo electrónico válido, ya que a esa dirección se te enviará un mensaje con instrucciones para activar tu cuenta de usuario y poder crear tu pagina Web).

**1.3.** Introducir una contraseña.  
0000000000000000



**1.4.** Volver a escribir la contraseña.  
0000000000000000 (La clave de acceso como requisito obligatorio debe tener por lo menos 5 dígitos, es importante memorizar el usuario y el la contraseña ya que éstas te permitirán acceder al blog sin ningún contratiempo).

**1.5.** Nombre visible. Curso de informática básico.




**1.6** Sexo

**1.7** Fecha de nacimiento  DD/MM/AAAA (por ejemplo, 23/05/2012)

**1.8** Verificación de la palabra  Escribe los caracteres que se ven en la imagen de la izquierda.  
 

**1.9** Aceptación de las condiciones ☒ Acepto las [Condiciones del servicio](#). Indica que has leído y comprendes las condiciones de servicio de Blogger.

**2** 

**1.6.** Sexo. Hombre. (Existe una pequeña pestaña que te brinda qué opción quieres ocupar)

**1.7.** Fecha de nacimiento. 15/09/85

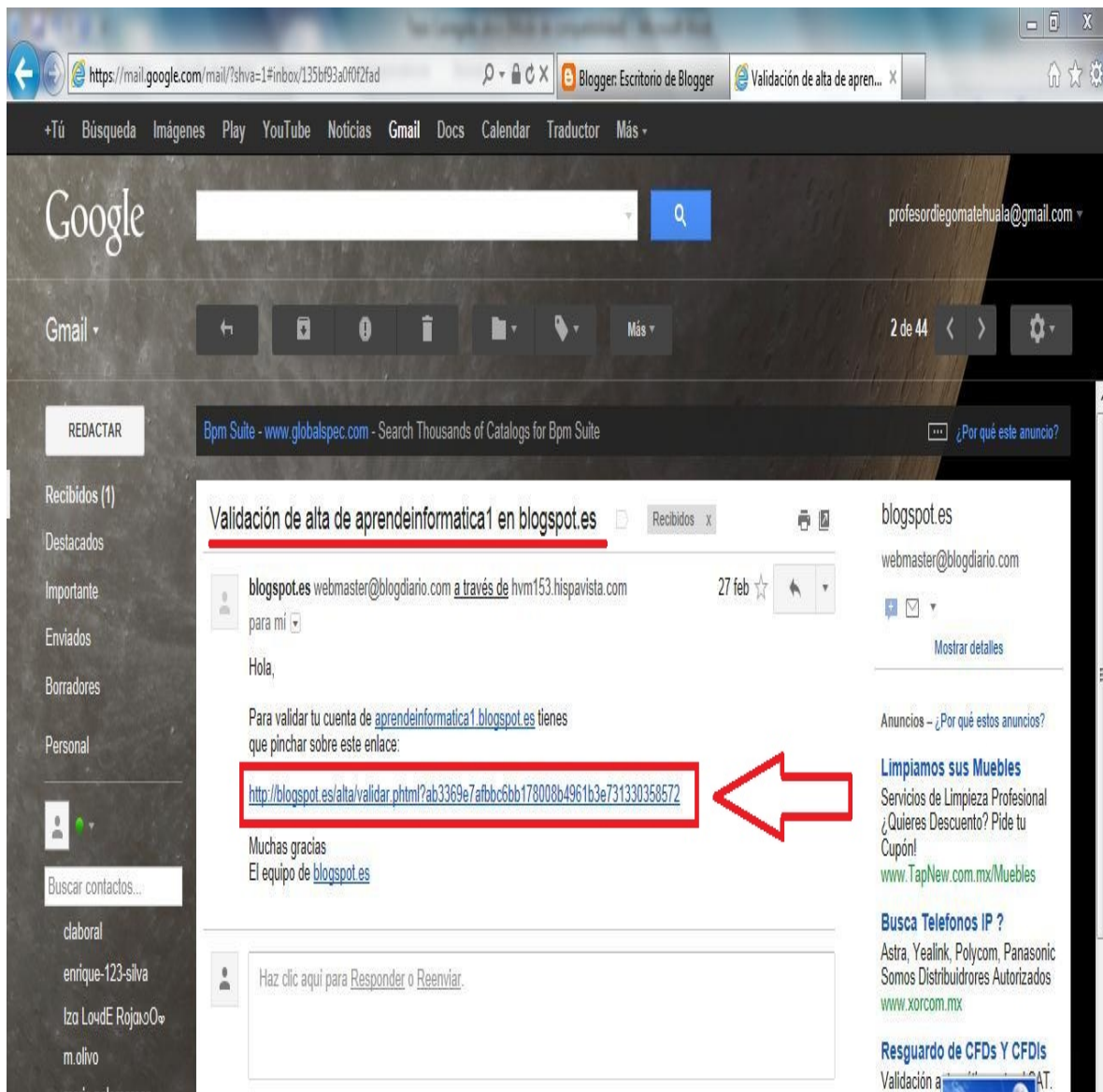
- 1.8.** Verificación de la palabra.  
(ephoting) Esta parte el sistema la pide para verificar que no sea un Spam.<sup>59</sup> (En la parte final del formulario se nos pide agregar un código de confirmación que el mismo sistema nos indica, la recomendación es copiarlo literalmente. De ninguna manera se debe cambiar algún símbolo ya que el sistema automáticamente te botará y no te dejará continuar con el registro, una vez que hayas copiado el código de manera adecuada).
- 1.9.** Aceptación de las condiciones. Lo siguiente es palomear el pequeño recuadro donde dice “Acepto las condiciones del servicio”
- 2.** Al finalizar hay que darle clic en la flecha naranja donde dice “CONTINUAR” y así podrás continuar con la creación de tu página web.

Deberás llenar todas las casillas pero en especial las que se muestran con un pequeña flecha del lado izquierdo. Algunos datos que se te piden son: nombre, apellidos, sexo, año de nacimiento, etcétera.

Los primeros pasos a seguir para el registro de Blogspot es llenar las casillas con tus datos personales. Como eres un usuario nuevo deberás generar el nombre de usuario en este caso es [“http://escribetufuturoconlainformatica.blogspot.mx/”](http://escribetufuturoconlainformatica.blogspot.mx/). Resulta importante el nombre de usuario y la clave con la que accederás al blog, para poder manipular notas, videos etcétera.

---

<sup>59</sup> Se entiende por “Spam” como el envío masivo de correos no deseados, además cuenta con otras formas de operar, se manda a través de unos robots informáticos, o virus, que se encuentran a menudo en las redes sociales y correos electrónicos... una vez que el virus se instala en tu equipo, comienza a enviar Spam a todos los contactos de la persona. Al final pueden crear cuentas falsas de diversas plataformas o redes sociales.



El sitio web te manda por automático un aviso de que tu alta se ha realizado con éxito, posteriormente, un mensaje de validación será enviado a la cuenta de correo electrónico proporcionadas donde está la flecha hay que darle clic y una vez activada la cuenta en Blogspot, puedes comenzar a personalizar tu blog al gusto y comenzar a postear entradas en la bitácora.

1.- Es la indicación de que nuestro usuario habrá tenido éxito.

2.- Es el enlace para poder entrar al registro de inicio de Blogger.

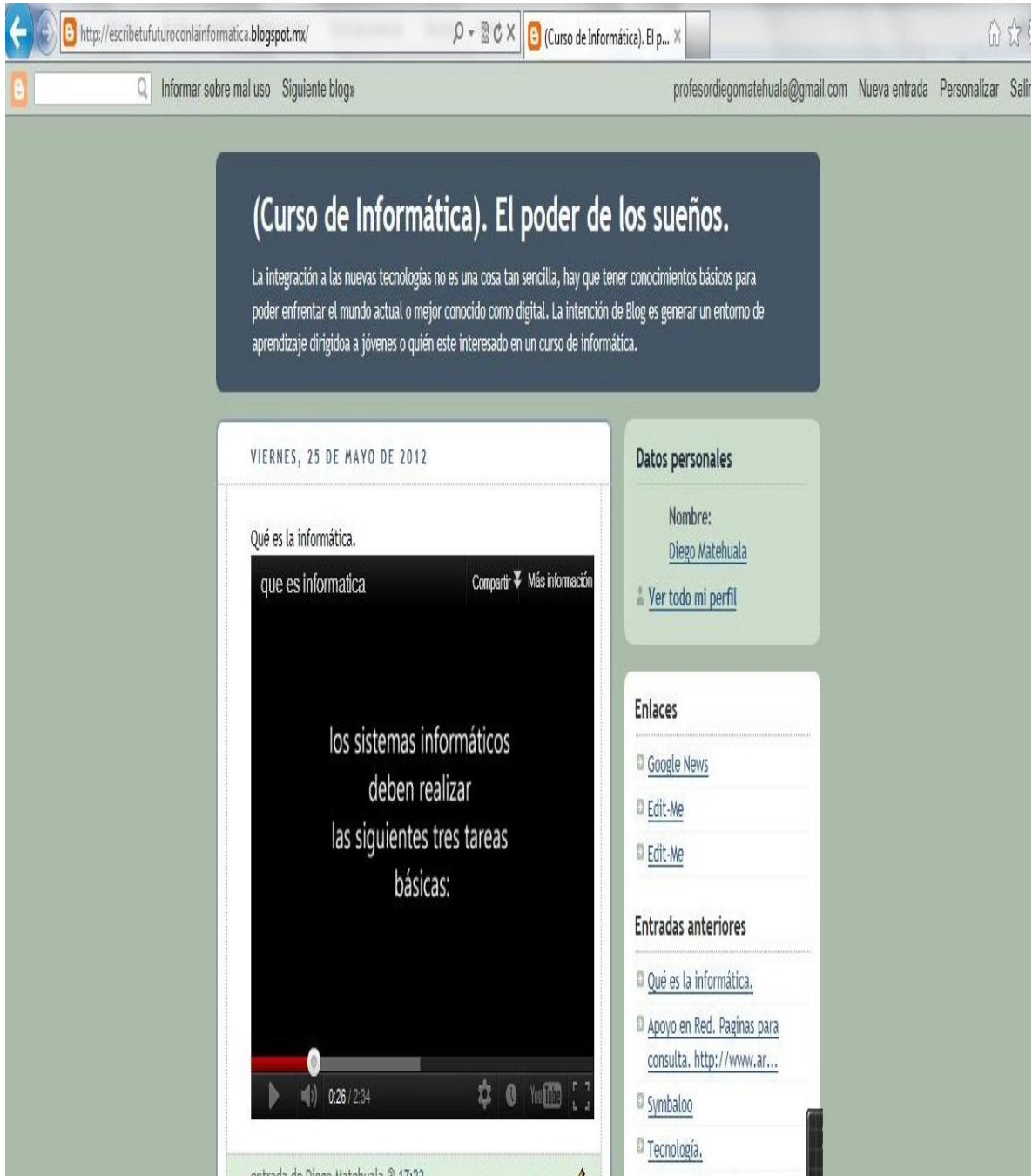


## Usuario registrado o Iniciar sesión.

1. Este paso es clave, deberás introducir el correo electrónico que proporcionaste, en este caso escribiremos [profesordiegomatehuala@gmail.com](mailto:profesordiegomatehuala@gmail.com)
2. La contraseña o clave de acceso.
3. Posteriormente “INICIAR SESIÓN”. En la parte inferior de la contraseña hay una indicación con un pequeño recuadro que dice “No cerrar sesión”, la recomendación es dar clic en ésa palabra para poder acceder de manera automática, siempre y cuando el equipo de computo sea de uso personal, ya que si es de uso

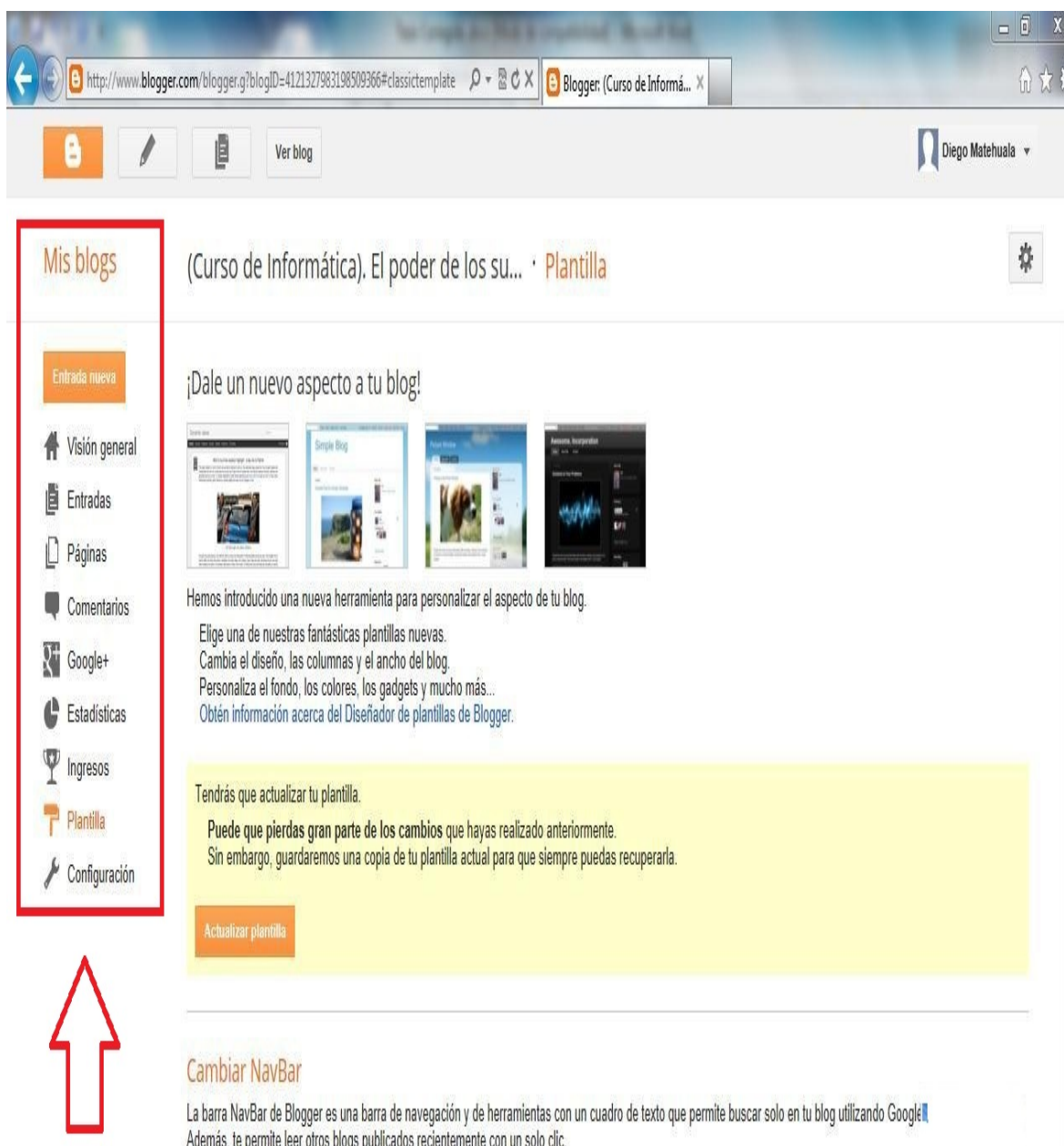
compartido no hay que hacer caso de este paso porque puede ser el origen de un robo o mal uso de información del Blog.

4. Esta opción sólo es en caso de emergencia o que reiteradas ocasiones no poder acceder al blog. Nos indicará las opciones que tenemos para poder solucionar el problema de acceso.





Esta plantilla nos muestra la página principal para administrar el sitio web mejor conocido como Blog. Encontramos diversas pestañas, en las cuales cada una tiene una función distinta.



A partir de ahí, se puede entrar al Administrador del blog para tener desde visión general, redactar y publicar entradas, también llamadas noticias, cambiarles el formato y tipo de fuente desde el botón “Insertar noticia”. O en

este caso también pueden enviarse vía correo electrónico, a la cuenta de tu blog, como “profesordiegomatehuala@gmail.com”

Cabe mencionar que éstas son las extensiones de archivo permitidas: Gif. Jpg. Jpe. Png. Bmp. Txt. Scv. Doc. Ppt. y Pdf.

The screenshot shows the Blogger dashboard for a blog titled "(Curso de Informática). El poder de los su...". The top navigation bar includes "Mis blogs" and "Visión general", with a red box and arrow pointing to the latter. The left sidebar contains links for "Entrada nueva", "Visión general", "Entradas", "Páginas", "Comentarios", "Google+", "Estadísticas", "Ingresos", "Plantilla", and "Configuración". The main content area features a "Páginas vistas" graph showing a sharp increase on "Hoy" (today), with a red box and arrow pointing to the "Actualizaciones" panel on the right. The "Actualizaciones" panel displays the following statistics:

Actualizaciones	
Comentarios pendientes de moderación	0
Comentarios publicados	0
Páginas vistas hoy	1
Entradas	5
Seguidores	0

Below the statistics, there is a "Noticias de Blogger" section with a link to "Más »" and a promotional banner for "Publica entradas desde cualquier lugar" with a "Descargar Blogger para" button.



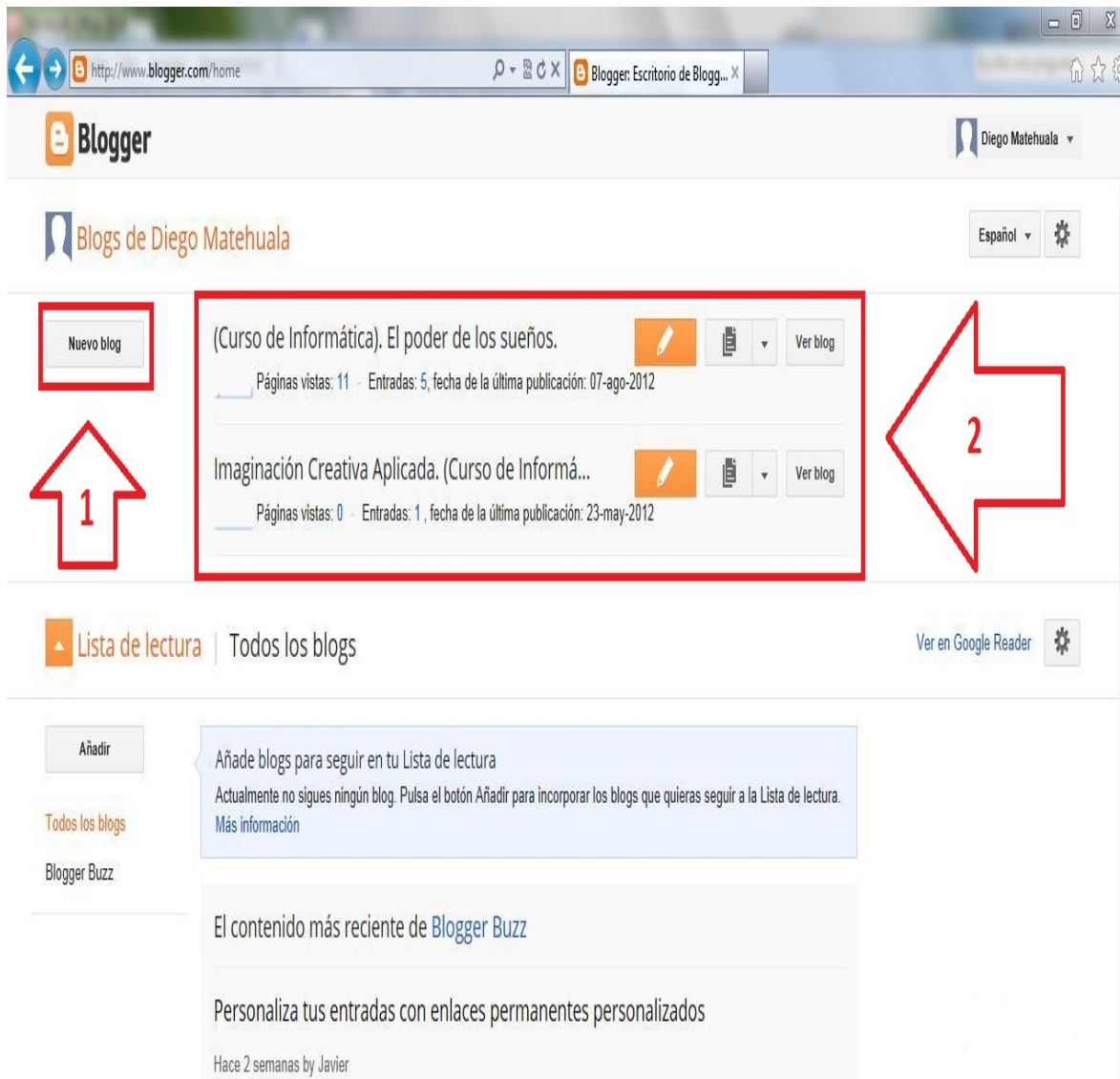
Es importante tener en cuenta las diversas funciones que nos ofrece la configuración de nuestro Blog, como las diversas actualizaciones y las páginas vistas, cuando empieces a sentir dificultades por las diferentes funciones que encuentras, no hay que desesperarse simplemente hay que explorar y divertirse.

Es muy simple un blog nos puede brindar diversas herramientas clave para aprender de diversos temas. Por ejemplo: el poder subir videos, textos, audio, entre muchas otras, genera un ambiente conocimiento digital muy preciso. Es decir controlamos el material de consulta.

Sin dejar de mencionar que es el vínculo perfecto con las redes sociales. Por ejemplo: Digamos que un profesor quiere subir la guía de estudio para el examen final, lo sube al blog con todas las especificaciones y posteriormente lo vincula con Facebook, para que sus alumnos pueda ver cuál es el material para trabajar el examen.

Es por ello que la utilidad del blog es múltiple, el uso y dinámica es de cada usuario.

Ejemplo:



Ésta es la presentación de nuestro blog con información relevante de algún tema que nos interese mostrar.

**En el número 1**, ése pequeño recuadro donde dice “*Nuevo Blog*” será donde podemos hacer nuevas publicaciones como actualizaciones, subir algún video de la plataforma YOUTUBE, o subir diversos materiales que se encuentran en la web que nos apoyen al conformar nuestro BLOG.

**En el número 2**, encontramos las publicaciones ya hechas y subidas a la red, lo mejor de aquí es que nos brinda acceso inmediato a nuestra página de inicio y podremos ver el material publicado.

Este pequeño curso que nos muestra la imagen anterior, es un claro ejemplo de las muchas cualidades del blog, si tu andas en busca de un curso para aprender informática, te recomiendo consultar éste blog que cuenta con uno. O en caso de que tengas alguna duda, puedes dejar un comentario en la parte inferior de éste. En poco tiempo te responderán para hacerte la invitación de formar parte del curso de informática básica.

Es por ello, que se puede enseñar diferentes conocimientos y aprender un sin fin de otros. La realimentación es constante.

#### **4.4.1. Personalización del Blog.**

Rebecca Blood<sup>60</sup> nos ha compartido diez consejos para la mejor escritura de una buena bitácora:

- 1.- Consigue una herramienta de actualización que sea de fácil manejo. Algunas son gratuitas y otras tienen un pequeño costo de uso, no te comprometas con ninguna hasta que no te convenza su desempeño
- 2.- Visualiza un objetivo fijo para tu blog. Ya sea como un diario, para compartir información, llevar el control de un negocio, etc. Pero si tienes tu meta clara, no te costará tanto trabajo.
- 3.- Enfoca bien a tu público.
- 4.- Se real acerca de lo que escribas, el atraer lectores no significa adornar la información de un modo más atrayente
- 5.- Escribe acerca de lo que te guste. No importa cuál sea el tema, pero entre más complejo sea, puede llegar a ser más atractivo y de mayor interés.
- 6.- Tienes que ser frecuente con tus actualizaciones. Cuando comiences a tener lectores, ellos no querrán quedar esperando, o creerán que el blog ha sido abandonado o algo por el estilo.
- 7.- Sé sincero con lo que digas, gana tu credibilidad ante el público, y cuida las palabras que digas, ya que una sola palabra mal empleada puede hacerte perder muchos lectores.

---

<sup>60</sup> Rebecca Blood es un orador de renombre internacional y una de las autoridades más citadas del mundo en los blogs. Ella es el autor de El Manual de Weblog, que ha sido llamado "el Strunk y blanco de los libros de blogs". Fue elegido por Amazon como uno de los 10 mejores libros sobre la cultura digital en 2002, y ha sido traducido a 5 idiomas. Su weblog, Pocket Rebecca, está considerado como uno de los blogs más importantes del mundo. Ella ha aparecido en el New York Times, Newsweek, Fast Company, la BBC y la Radio Pública Nacional y perfilada por la revista Time. Ella vive en la actualidad en San Francisco California.  
Para más información Véase en : <http://www.rebeccablood.net/about/bio.html>

**8.-** Utiliza siempre enlaces directos de tus fuentes. Si has usado un video, una noticia de un periódico, o una nota o un reportaje, procura siempre poner el link de tu fuente de información.

**9.-** Enlázate siempre a otras bitácoras. A tus lectores puede interesarles los blogs en los que más te diviertas o encuentres útiles, y los dueños de dichos blogs pueden también hacerte publicidad para que atraigas más lectores

**10.-** Sé paciente. No encontrarás un número elevadamente grande de audiencia de la noche a la mañana. Todo blog comienza con un número de lectores pequeño, y a la larga va adquiriendo más usuarios dependiendo de la credibilidad del blog.

Como consejo extra, es recomendable divertirse. No importa si es un blog laboral, o lo usas simplemente como pasatiempo, pero te dará una mayor satisfacción saber que lo realizas con gusto.

Muchas personas señalan erróneamente a los blogs como un nuevo medio de comunicación, pero la verdad es que no es así. Tanto ha llegado este rumor que otros medios de difusión de noticias han comenzado la investigación de este fenómeno.

Los periodistas que también son usuarios de blog, o bloggers, están conscientes de este suceso, y han comenzado a seguir un código de conducta para evitar no perjudicar a los demás informantes. Pero los bloggers que lo hacen por hobby no tienen las mismas creencias y ocupan deliberadamente la información.

Para evitar tener problemas y complicaciones legales, aquí se enlistan unos puntos que servirán de ayuda a todo blogger novato.

**1.-** Publique sólo material que crea que es verídico.

**2.-** Si existe material en línea, haga vínculos directos al sitio de donde ha recaudado la información.

**3.-** Corrija públicamente cualquier desinformación o dato erróneo.

4.- Cada nueva noticia debe ser escrita como si no pudieran hacerse modificaciones.

5.- Exponga cualquier conflicto de interés.

6.- Ocupe siempre fuentes de información con un gran status de credibilidad, así sus lectores también empezarán a confiar en usted.

http://escribetufuturoconlainformatica.blogspot.mx/ (Informática para todos). El ... Validación de alta de aprendei...

Informar sobre mal uso Siguiente blog» profesordiegomatehuala@gmail.com Nueva entrada Personalizar Sa

## (Informática para todos). El poder de los sueños en un simple Blog.

Por qué las personas que están tan locas como para pensar que pueden cambiar al mundo, son los únicos que logran hacerlo. STEVE JOBS La integración a las nuevas tecnologías no es una cosa tan sencilla, hay que tener conocimientos básicos para poder enfrentar el mundo actual o mejor conocido como digital.

MARTES, 7 DE AGOSTO DE 2012

Bienvenidos al curso de Informática para nivel medio superior. El profesor a cargo de este blog es: Diego Matehuala García.



**Datos personales**

Nombre: [Diego Matehuala García](#)

Esto va para los locos, los inadaptados, los rebeldes, los problemáticos, los que van contra la corriente, los que ven las cosas de diferente manera. Ellos no siguen las reglas y no tienen respeto por lo establecido. Puedes citarlos, estar en desacuerdo, glorificarlos o satanizarlos Pero lo único que no puedes hacer es ignorarlos. Porque ellos cambian las cosas e impulsan la humanidad hacia adelante. Y mientras que los demás los ven como los locos, nosotros los vemos como genios. Por qué las personas que están tan locas como para pensar que pueden

Como docente de las asignaturas de informática, computación a nivel medio superior, me queda claro qué el Blog es la mejor herramienta de interacción con el mundo virtual. Con la elaboración de un PLE como lo es un blog es indispensable para generar conocimiento, ya que aquí tenemos la integración de todo el material digital como son las redes sociales, Youtube, redes sociales Facebook, Twitter, etcétera.

Como administrador de un Blog, no es necesario bajar ningún programa, es gratuito, sus herramientas son muy amplias, nuestro seminario lo llamamos ("Informática para todo" El poder de los sueños en un simple Blog).

Podemos utilizar diversos PLES, pero no uno tan completo como lo es la bitácora, o mejor conocido como BLOGGER. Es una herramienta muy poderosa para generar el vínculo perfecto entre Docente-Alumno y Alumno Docente. Pero como lo mencionamos anteriormente lo importantes es divertirse y que los visitantes encuentren interés para aprovechar su contenido.

## 5. Redes sociales

¿Quién hubiera imaginado el impacto que iban a tener las redes sociales en internet? Como sabemos, estas plataformas en red han modificado muchas cosas de la vida de la humanidad, desde las relaciones personales hasta las empresas donde se generan muchos trabajos actualmente por este medio. Pero ¿hacia dónde se dirigen en la actualidad?, ¿qué retos enfrentaran el año que apenas inicia?

En el caso de Facebook es la plataforma virtual más popular de la “actualidad que cuenta con aproximadamente con 800 millones de miembros donde al menos el 50% se conectan todos los días. En promedio, cada usuario de Facebook tiene 130 amigos y se prevé que Facebook logrará llegar a los mil millones de usuarios antes de diciembre del 2012”.<sup>61</sup> En 2006 se abrió a todos los usuarios de internet y un año después empezó a crecer en popularidad mundial. A mediados del 2006 en México no era muy conocido, o tal vez poco usado ya que existía otra plataforma que en esa época estaba de moda de nombre “Hi5”. A mediados del 2010 se “presumía” que Facebook ya contaba con 500 millones de cuentas.

Creo que a nadie engañamos al afirmar que su principal objetivo que se puede sintetizar en contar la historia de vida de las personas. Facebook se ha visto empañado por asuntos de “privacidad”. A principios del 2010, el creador Mark Zuckerberg, en una entrevista que le realizó el portal TechCrunch con Michael Arrington y que cualquiera puede ver en Youtube, afirmó que la era de la privacidad había muerto.

En un comunicado oficial, el pasado mes de noviembre, en gran medida por las quejas de los usuarios y la presión de los organismos reguladores, sus palabras en relación a este tema eran completamente distintas. “con cada herramienta hemos añadido nuevos controles de privacidad para asegurarnos de que sigues teniendo el control completo sobre quién puede ver lo que compartes”.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Véase en: <http://www.insidefacebook.com/>

<sup>62</sup> Véase en: [http://www.facebook.com/note.php?note\\_id=10150412129388246](http://www.facebook.com/note.php?note_id=10150412129388246)



De hecho la comunidad social estableció un acuerdo con la comisión federal de comercio de los Estados Unidos, la cual supervisará sus políticas de privacidad por 20 años para que no incurra en alguna falta en esta área que pudiera dañar a los usuarios.

Mark Zuckerberg, en el mismo documento, reiteró su compromiso: “Durante los últimos 18 meses hemos anunciado más de 20 nuevas herramientas (control sobre quién pueda ver las publicaciones, la posibilidad de revisar etiquetas hechas por otros) y recursos diseñados para ofrecerte mayor control sobre tu experiencia”.<sup>63</sup>

Pero en pleno inicio 2012 no es la única plataforma que ha crecido radicalmente en estos últimos meses. Twitter tiene alrededor de 300 millones de cuentas registradas. Sus usuarios activos envían alrededor de 200 millones de mensajes de menos de 140 caracteres los llamados tweets, todos los días, a diferencia de 2010, donde sólo se enviaban 65 millones.

No podemos dejar de mencionar que los eventos y noticias de último momento, sobre todo, han demostrado el valor comunicativo de Twitter. Se ha comprobado su funcionalidad por ejemplo en desastres naturales como el terremoto en Japón el 11 de marzo de 2011, o hechos internacionales de relevancia política cuando Shohaib Athar, programador de computadoras, narró en directo la captura al complejo de Osama Bin Laden.

Las personas que usamos Twitter acudimos a esta red social, buscando una manera rápida y muy sencilla de comunicación con los seguidores. En términos prácticos es una herramienta con un gran impacto en temas informativos de enseñanza -aprendizaje.

El principal reto que debe superar, además de ampliar su número de usuarios activos que es de 100 millones aproximadamente, (y tener impacto mundial como

---

<sup>63</sup> Véase en: <http://www.informador.com.mx/economia/2012/349717/6/las-redes-sociales-luchan-por-sumar-seguidores.htm>

lo es Facebook) está en convertirse en una plataforma más atractiva para los inversionistas sin dañar la experiencia de uso de Twitter.

Ya han intentado obtener recursos con los llamados “*Tweetes promocionados*”, que el año pasado se hicieron más visibles. La plataforma justificó esta acción: “Cuando decidimos seguir a nuestra marca favorita, negocio u organización benéfica, esperamos recibir sus avisos especiales primero, y tener acceso a su contenido o a sus grandes ofertas”.<sup>64</sup>

Los anuncios políticos patrocinados también representan un valor importante para el servicio de “*microblogging*”<sup>65</sup> en septiembre del 2010 empezaron a circular en Estados Unidos de Norte América, pero no dejemos de resaltar que México no está muy alejado de esta realidad, ya que somos una copia mala de los vecinos del norte, la plataforma adquirirá mayor fuerza e importancia en el 2012, ya que se tienen elecciones en aquel país, al igual que en México.

Hoy en día todas estas herramientas de comunicación son conocidas entre la sociedad como el quito poder. Son clave para los modelos de enseñanza-aprendizaje. Como lo hemos mencionado con anterioridad las nuevas generaciones se han conformado de una manera diferente a la tradicional por medio de la tecnología. El uso de teléfonos inteligentes abrió la puerta para vincular a los jóvenes con sus gustos y la educación. Un docente pude dejar una tarea de la materia de informática en un blog, y su vez vincularla con Twitter para que los alumnos puedan acceder a ella. Los resultados pueden ser muy interesantes con esta conjugación de herramientas.

---

<sup>64</sup> Véase en: <http://blog.es.twitter.com/2011/07/tweets-oportunos-la-informacion-que-te.html>

<sup>65</sup> Véase en: <http://estwitter.com/microblogging/>. El microblogging es una nueva forma de comunicación en Internet que gana adeptos cada día. Su fuerza consiste en su sencillez, porque en la mayoría de sistemas de microblogging el tope son 140 caracteres. En esos 140 caracteres podemos contar cualquier cosa: lo que estamos haciendo, muchas veces a la gente le interesa, interactuar con otros usuarios mediante respuestas y mensajes privados, anunciar cosas, promocionarse, hacer amistades y networking, encontrar trabajo.... pensemos en que el microblogging es una especie de mezcla entre chat, foros, blog y el “estado” que ponemos en el Messenger.

#### **4.5. Google+**

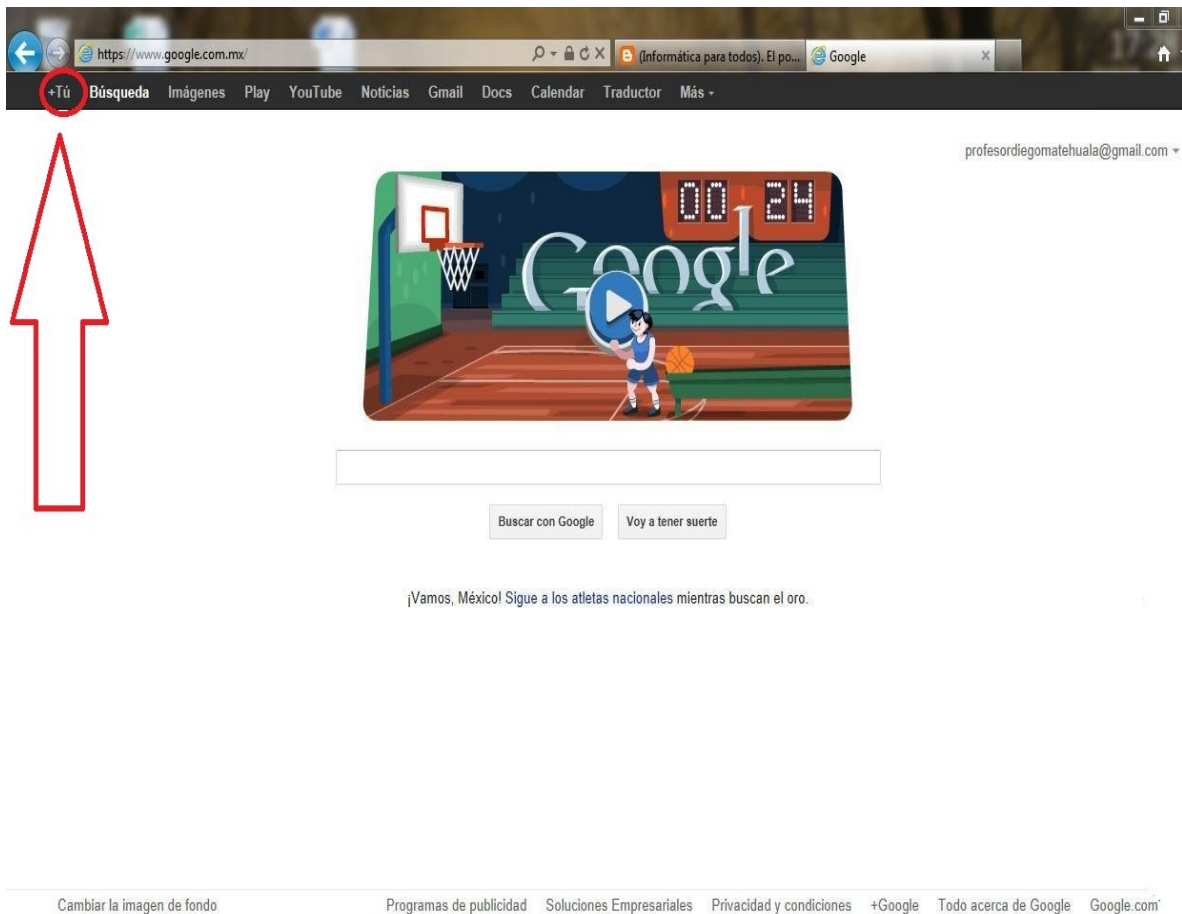
Fue la apuesta social que más le ha dado resultado a la compañía fundada por los millonarios Larry Pega y Sergey Brin.

Google+ fue puesto a disposición de algunos usuarios a finales de junio del 2011, bajo el esquema de proyecto y con la finalidad de que se tuviera un mayor control a la hora de compartir información a través de círculos.

En septiembre se abrió su acceso al público en general para su registro sin invitación, pero un mes después se informó que ya contaba con más de 40 millones de usuarios.

En la interfaz de este espacio mejor conocido como la plataforma de redes sociales que impulsa Google, se siguen implementado cambios, como un editor de imágenes y la posibilidad de que las empresas creen su perfil. Sin embargo, según nuestra opinión, necesita convencer más, con el fin de incrementar el número de suscriptores, e incrementar su competencia en las redes sociales, ya que tiene un poderoso rival llamado Facebook, y otro de nombre Twitter y quien al parecer, crece en proporciones extravagantes todo los días. No es una tarea fácil, pero Google+ debe buscar la manera competir con las necesidades de la población mundial.

#### 4.5.1. Inicio de registro de Google+



Es importante tomar en cuenta que esta red social no es tan popular entre los jóvenes de nuestro país, aunque el impulso a nivel mundial de su corporación va en aumento para que sea competitiva contra el poderoso Facebook y el creciente Twitter.

El proceso es más fácil cuando el usuario tiene cuenta de correo electrónico en Gmail y la recomendación es sacar una nueva si es el caso de no contar con una. La manera de acceder no es como en Facebook, que uno escribe en el buscador y de inmediato le indica la plataforma a la que desea entrar.

Como marca la flecha en ésta imagen el primer paso es registrarse y darle clic en la parte donde está el círculo que dice (+Tú).

Google+

profesordiegomatehuala@gmail.com Acerca de Google+

1 Actualizar

2 Añade a personas

3 Di más sobre ti

**Crea tu perfil público y únete a Google+**

**Móvil**  
Hangouts, fotos y acceso rápido a todas las personas de tus círculos

**Añade tu foto**  
Deja que tus amigos te reconozcan.

**Nombre**  
Diego Matehuala García

**Sexo**  
Seleccionar ▼

**Cumpleaños**  
15 septiembre ▼

☒ Google puede usar la información de mi cuenta para personalizar los +1 que hago en el contenido y en los anuncios de los sitios que no son de su propiedad.  
[Acerca de la personalización](#)

©2012 Google Privacidad y condiciones español (España)

Actualizar ▶

En esta primera parte es muy simple en llenado de datos, así cómo son; Añadir una fotografía, Nombre, Sexo y Fecha de cumpleaños. Es importante que al término de cada paso se dé clic en la parte final “ACTUALIZAR” señalada en la parte inferior derecha.

En la parte 2 es simplemente para agregar personas o amigos.



Después aparecerá otra opción para agregar a otros personajes o páginas de relevancia popular, al terminar de hacer la selección simplemente en "CONTINUAR" como se indica en la parte inferior.

Google+

profesordiegomatehuala@gmail.com


1 Actualizar

2 **Añade a personas**

3 Di más sobre ti


### Sigue a personas y páginas interesantes

Añade personajes famosos, fotógrafos, entre otros, para ver qué comparten públicamente.




**Presentado en Google+** (6 PERSONAS) [Seguir](#)

Revista QUO - México, Lunario del Auditorio Nacional, Google México, Warner Music Mexico y 2 más [Ver todo](#)



**Alimentación y bebidas** (23 PERSONAS) [Seguir](#)

Cadbury UK, Food Revolution Community, Rachael Ray Show, Anthony Bourdain y 19 más [Ver todo](#)



**Conectar con Google** (4 PERSONAS) [Seguir](#)

Google México, Google Chrome, Google Art Project y Google Drive [Ver todo](#)

[« Atrás](#)

[Continuar »](#)

Google+ profesordiegomatehuala@gmail.com

1 Actualizar

2 Añade a personas

3 **Di más sobre ti**

**1**

**Pon cara a tu nombre**  
Actualiza tu perfil público y tu foto.

**Diego Matehuala Garcia**

**AÑADE UNA FOTO**  
O sube una imagen

**2**

**Así es como te verán los demás:**

**¿Dónde trabajas?**  
Empresa Puesto

**¿Dónde has estudiado?**  
Nombre del centro educativo Año

**¿Dónde vives?**  
Escribe una ciudad o país

Trabajo en...  
Estudié en...  
Vivo en...

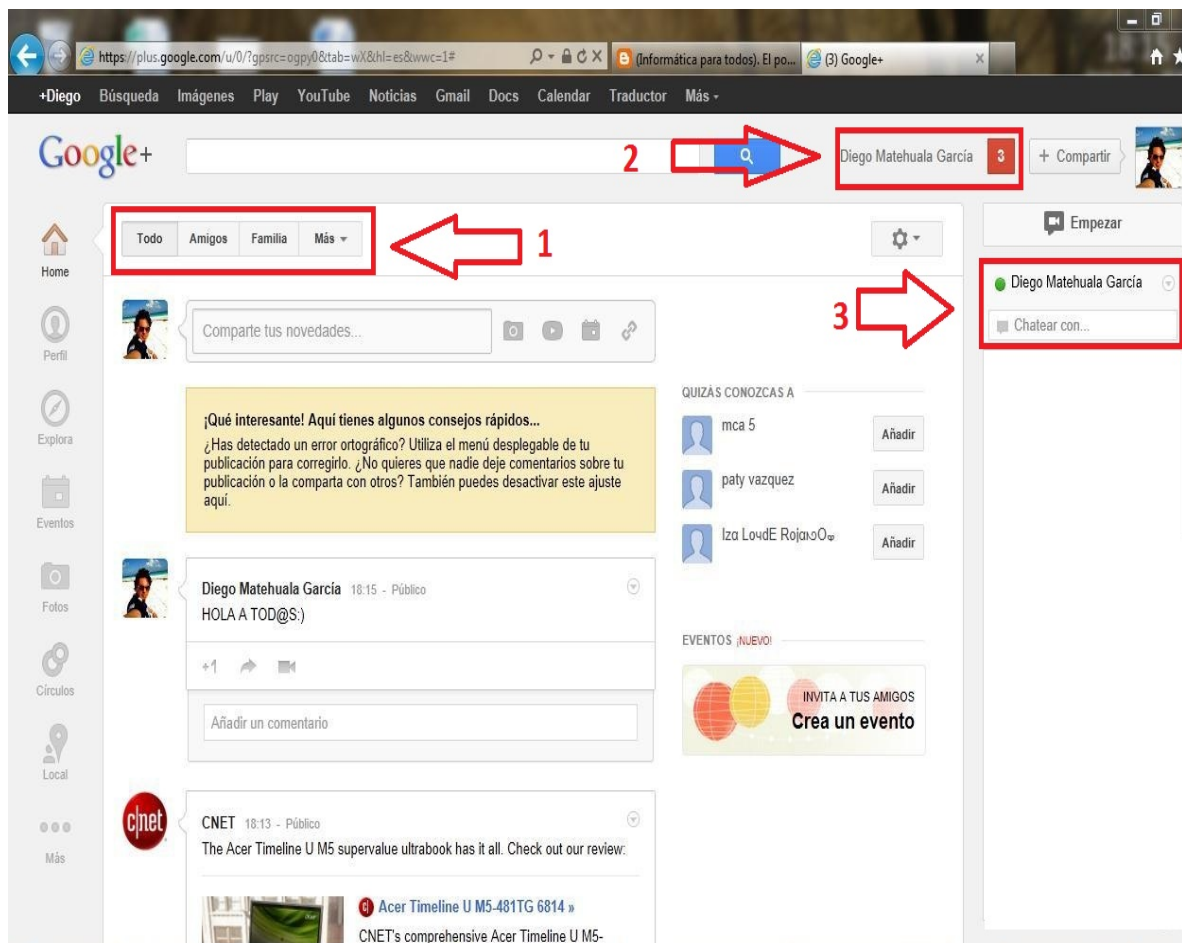
« Atrás **3** **Finalizar** **4**

En la parte 3, de nuestro formulario digital de Google+ nos pide llenar unos últimos campos.

1. El paso 3 simplemente te pide más información de ti.
2. Esta opción es simplemente para hacer más personalizado tu perfil y es opcional, la recomendación es poner alguna imagen personal o en todo caso poner la imagen de su preferencia.



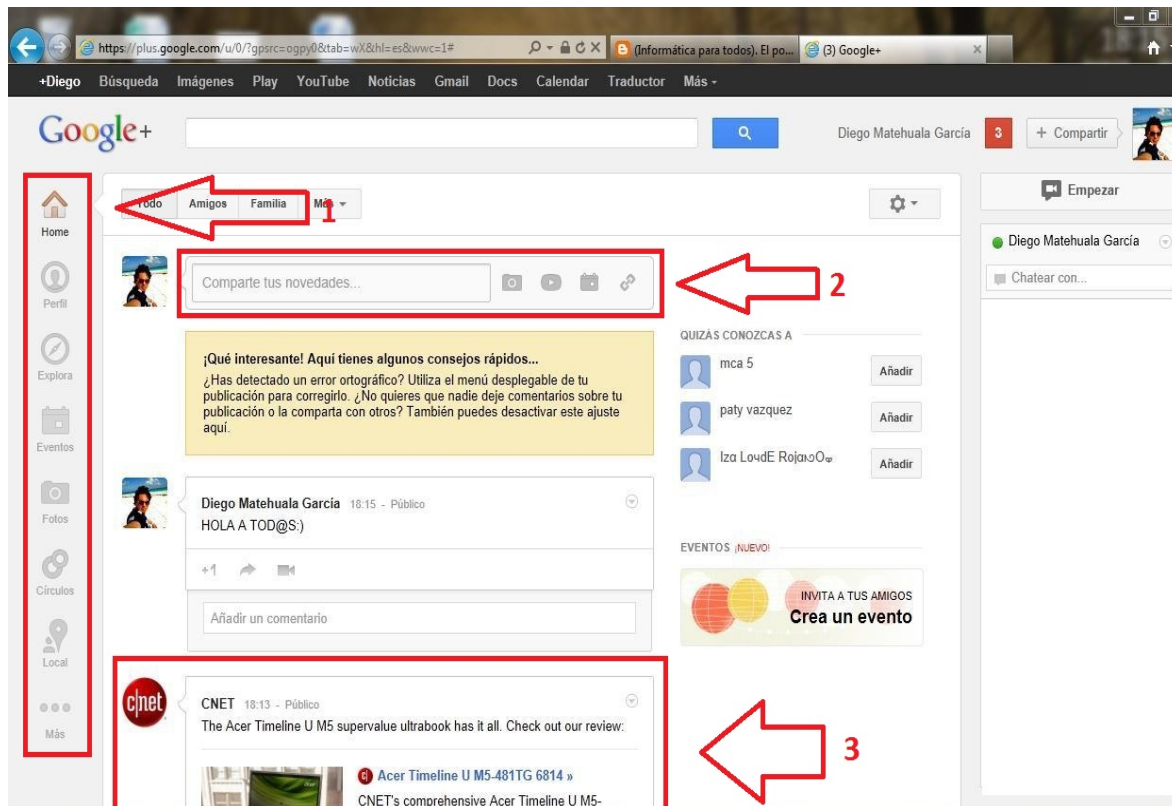
3. La parte inferior te pedirá datos personales un poco más específicos y detallados de tú persona, como lo son: ¿Dónde trabajas?, ¿Dónde has estudiado?, y ¿Dónde vives? Desafortunadamente en la actualidad el poner datos verídicos en las redes sociales ya representan un peligro permanente para el dueño de la cuenta y para su familia. La recomendación que se hace es simple, abstenerse a poner algo o en todo caso poner datos falsos para evitar peligros latentes.
4. Simplemente para concluir darle clic en *"FINALIZAR"*



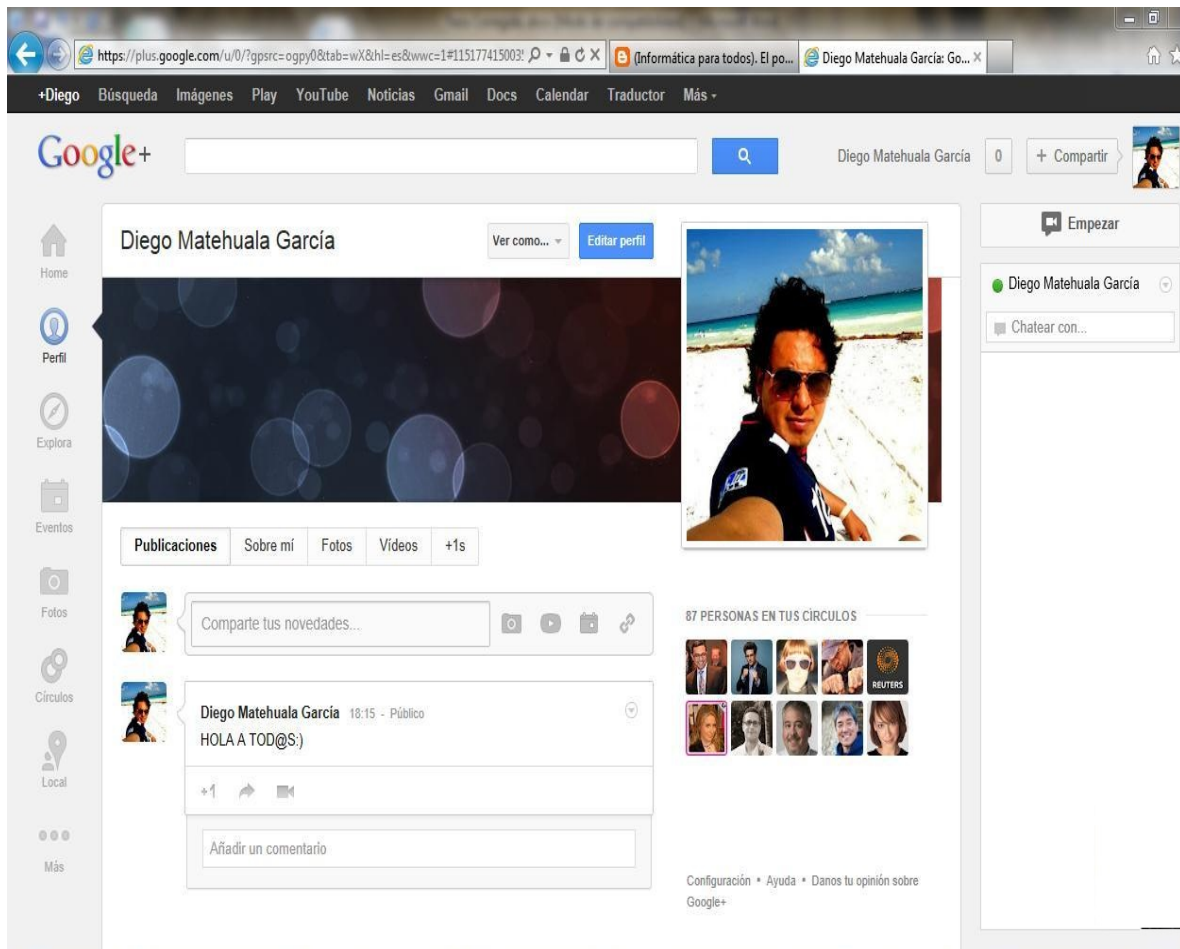
Nuestra siguiente planilla ya es la página de inicio de Google+. Explicaremos un poco de sus funciones principales para su uso.

1. Simplemente esta parte es para poder ver las actualizaciones generales o de un grupo de personas, como lo son: Amigos, Familia Etcétera.
2. Aquí es simplemente para visualizar las notificaciones que podamos tener en nuestra cuenta, como lo son menciones, etiquetas, avisos entre muchos otros.
3. No sería una red social Google+ si no contara con algo tan esencial como lo es el “CHAT”. Podrás charlar con otros contactos o amigos que se encuentren conectados al mismo tiempo que tú.

Esta segunda parte explicaremos otras funciones de Google+.



1. La variedad de elementos con los que se cuentan son muy amplios en Google+, sin embargo explorarlos es una obligación para cualquier usuario, encontramos diversas pestañas que nos ayudan o conducen a diferentes aplicaciones, como son: Home, Perfil, Exploración, Eventos, Fotos, Círculos Etcétera.
2. Esta parte es una que usas muy frecuentemente, ya que te permite diversas cosas, desde escribir lo que estés pensando, subir una fotografía, video o crear algún evento. Simplemente úsalos como lo quieras.
3. En la parte inferior de nuestra imagen nos encontramos con actualizaciones o publicaciones de nuestros diversos contactos, allí podrás comentar, compartir, o darle un +1, que es muy similar a la función de “ME GUSTA” de Facebook.



En esta planilla es nuestro perfil de Google+ es muy gráfica en lo que nos pretende vender, podemos decir que la competencia de entre las redes sociales está generando frutos, la realización de éste proyecto llamado Google+ ha realizando un trabajo interesante, esta plataforma digital pinta de cuerpo entero no querer despartarse del todo poderoso Facebook, lo argumentamos por la muchas similitudes que encontramos entre ambas, digamos que son iguales pero con los botones acomodados en un lugar distinto. El trabajo que se debe hacer es muy grande ya que la popularidad entre ambas puede ser muy desigual. La recomendación que hacemos es simple, la plataforma en términos generales cumple con las funciones para crear entornos de aprendizaje formal e informal, es decir que podemos enseñar y aprender con Google+. Pero lo más importante es que según sea el uso que las personas les quieran dar, hay que tener en la mente una cosa, siempre hay que divertirnos con los que hagamos en ella.

## **5.2. Facebook**

Facebook es una red social creada en el año 2004, principalmente por un estudiante universitario de Harvard llamado Mark Zuckerberg. Originalmente se creó para mantener en contacto a todos los estudiantes del campus, y así hacer más fácil la socialización con sus compañeros o demás personas de la universidad, aunque posteriormente también tendrían acceso universidades de otros lugares del país.

Dicha página alcanzó un éxito tremendo en un corto tiempo, a tal grado de expandirse lentamente a todo Estados Unidos y más tarde al resto del mundo, comenzando por las versiones en francés, español y alemán en 2007. Para 2008, Facebook había alcanzado una cantidad de 250 millones de usuarios.

Hoy, Facebook es una de las redes sociales más conocidas y con mayor número de usuarios en el mundo. La red social, a pesar de su éxito, está vetada en algunos países, como Irán, Birmania y Bután.

El éxito de Facebook hace que hoy en día cualquier persona sea capaz de usarlo y se sienta atraído a querer tener una propia cuenta personal para convivir con sus amigos y/o familiares.

A continuación explicaremos la manera de registrarse y poder acceder a la red social más popular en el planeta.

Iniciar el registro en Facebook de la siguiente manera:

The image shows the Facebook registration page. At the top, there is a blue header with the Facebook logo on the left and login fields on the right. The login fields include 'Dirección de correo electrónico' (Email address) and 'Contraseña' (Password), both with input boxes. Below the email field is a checkbox labeled 'No cerrar sesión' (Don't log out) and a link '¿Olvidaste tu contraseña?' (Forgot your password?). A blue 'Entrar' (Log In) button is to the right of the password field.

Below the header, the main content area is divided into two sections. On the left, there is a section titled 'Conecta con tus amigos más rápido, estés donde estés.' (Connect with your friends faster, wherever you are). It features an image of a mobile phone displaying the Facebook app interface. Below the image, it says 'La aplicación de Facebook está disponible en más de 2.500 teléfonos.' (The Facebook app is available on more than 2,500 phones). There are three bullet points: 'Más velocidad de navegación' (Faster navigation), 'Compatible con la cámara y los contactos de tu teléfono' (Compatible with your phone's camera and contacts), and 'Sin actualizaciones periódicas: sólo una descarga' (No periodic updates: just one download). A blue button labeled 'Descubre Facebook Móvil' (Discover Facebook Mobile) is at the bottom of this section.

On the right, there is a registration section titled 'Regístrate' (Sign Up) in a red box. Below the title, it says 'Es gratis (y lo seguirá siendo).' (It's free (and it will stay that way)). There are several input fields: 'Nombre:' (Name), 'Apellidos:' (Last name), 'Tu correo electrónico:' (Your email address), and 'Vuelve a escribir tu correo:' (Re-enter your email address). Below these is a 'Contraseña:' (Password) field. There is a 'Sexo:' (Sex) dropdown menu with 'Selecciona el sexo:' (Select your sex) as the prompt. Below that is the 'Fecha de nacimiento:' (Date of birth) section, which includes 'Día:' (Day), 'Mes:' (Month), and 'Año:' (Year) dropdown menus. Below the date fields, there is a link '¿Por qué tengo que proporcionar mi fecha de nacimiento?' (Why do I have to provide my date of birth?). At the bottom of the registration section is a green 'Regístrate' (Sign Up) button, which is also highlighted with a red box and a red arrow labeled '2'. Above this button, there is a link 'Crear una página para una celebridad, un grupo de música o un negocio.' (Create a page for a celebrity, a music group, or a business).

Red annotations are present: a red box around the 'Regístrate' title and the text 'Es gratis...', a red arrow labeled '1' pointing to the registration fields, and a red arrow labeled '2' pointing to the 'Regístrate' button.

1.- Es necesario llenar los espacios en blanco, para introducir datos personales y crear una cuenta personal, lo cual hace el registro más fácil, rápido y accesible. Algunas de las casillas que se te piden, son:

- Nombre: puedes colocar uno, dos o tres nombres.
- Apellidos.
- Dirección de correo electrónico: el e-mail que tienes creado en Yahoo, Gmail, Live, Hotmail etcétera. Cualquiera que sea el servicio que uses, funciona para el registro en Facebook.
- Contraseña nueva: Con la que accederás a tu perfil en Facebook
- Sexo: Debes elegir tu género: mujer u hombre.
- Fecha de nacimiento: Se debe poner el día, mes y año de nacimiento, aunque para fines legales, al parecer no se admiten menores de edad.

2.- Después de haber terminado de registrar tus datos personales, el siguiente paso será darle un clic en “Registrarse”.

Una vez llenados estos datos, es necesario seleccionar “registrarte”. Debes revisar la bandeja de entrada de tu mail en busca del correo de bienvenida a Facebook y estarás listo para iniciar sesión en la plataforma.

Además, Facebook cuenta con un índice de idiomas intercambiables, dependiendo del país en el que sea usado. Por último, cuenta con un acceso a los dispositivos móviles, pero al ser una aplicación extra, no hablaremos mucho de ella en este apartado.

La portada de Facebook cuenta con dos espacios, uno para introducir la cuenta de correo electrónico o nombre de Usuario de la persona, y la segunda es para escribir la contraseña correspondiente.



**facebook**

Dirección de correo electrónico:  Contraseña:

☒ No cerrar sesión [¿Olvidaste tu contraseña?](#)

**Conecta con tus amigos más rápido, estés donde estés.**

La aplicación de Facebook está disponible en más de 2.500 teléfonos.

- Más velocidad de navegación
- Compatible con la cámara y los contactos de tu teléfono
- Sin actualizaciones periódicas: sólo una descarga

**Regístrate**  
Es gratis (y lo seguirá siendo).

Nombre:

Apellidos:

Tu correo electrónico:

Vuelve a escribir tu correo:

Contraseña:

Sexo:

Fecha de nacimiento: Día:  Mes:  Año:

¿Por qué tengo que proporcionar mi fecha de nacimiento?

[Crear una página](#) para una celebridad, un grupo de música o un negocio.

Español Español (España) English (US) Português (Brasil) Français (France) Deutsch Italiano العربية हिन्दी 中文(简体) ...

Facebook © 2011 - Facebook

[Ayuda](#) [Preguntas frecuentes](#) [Teléfono](#) [Reservar](#) [Política](#) [Acceso de](#) [Privacidad](#) [Crear una página](#) [Preguntas frecuentes](#) [Ayuda](#) [Privacidad](#) [Reservar](#)

Una vez teniendo una sesión iniciada, nos dará la opción de un “*checkpoint*”, que es guardar los datos del dispositivo mediante el cual estamos entrando, para tener un fácil acceso en ocasiones futuras.

Si es la primera vez que entras en un ordenador ya sea de escritorio, portátil, mediante un teléfono móvil, o algún otro artefacto con acceso a internet, te pedirá que guardes los datos; en cambio, si accedes mediante tu computadora o móvil personal, y ya guardaste los datos con anterioridad, no te volverá a pedir que lo hagas.

Una vez realizado esto, pasamos a la página de Inicio de tu cuenta de Facebook.

facebook

Salir

Nombre del nuevo dispositivo

Escribe un nombre para este dispositivo. Puesto que tienes activadas las notificaciones de inicio de sesión, recibirás una notificación de que iniciaste sesión desde esta máquina.

Nombre del dispositivo:

por ejemplo, casa o bibliot

Guardar dispositivo

No guardar

Facebook © 2011 · Español

Celular · Buscar amigos · Insignias · Personas · Páginas · Acerca de · Publicidad · Crear una página · Desarrolladores · Empleo · Privacidad · Condiciones · Servicio de ayuda



La página de inicio cuenta con varios botones y accesos, los cuales mencionaremos poco a poco, pero desde este momento ya podremos realizar búsquedas, actualizaciones, subir fotos entre muchas otras cosas más que nos ofrece Facebook.

The screenshot shows a Facebook profile for Diego Matehuala García. The profile picture is a man in sunglasses on a beach. The cover photo is a collage of images, including a sign that reads "No Somos ANTISISTEMA Somos CAMBIASISTEMA". The profile information indicates he lives in Córdoba, Argentina, is widowed, and was born on September 15, 1985. The left sidebar shows navigation links like Wall, Info, Photos, Notes, Friends, and Subscriptions. The right sidebar shows friend requests, including Liliana Vazquez Tapia, and a list of people you may know. The bottom right shows a search bar and a list of online friends.

Diego Matehuala García

Lives in Córdoba, Argentina · Widowed · From Mar del Plata, Argentina · Born on September 15, 1985 · Add where you work · Add your school · Edit Profile

Update Status · Add Photo / Video

What's on your mind?

Wall

Needs Review 4

Info

Photos (159)

Notes

Friends

Subscriptions (7)

Friends (520)

Angelica Espinoza

Cary Yañez

Alma Vanessa R...

2012 OBRADOR

No Somos ANTISISTEMA Somos CAMBIASISTEMA

Las Redes Sociales son morena

Wall Photos

No Somos ANTISISTEMA, Somos CAMBIASISTEMA!!!!

By: Anti-Ultraderechistas Reload

Friend Requests

See All

Liliana Vazquez Tapia

6 mutual friends

Confirm Friend

Find More Friends

Diego, More Friends Are Waiting

These 10 friends found their friends using the friend finder. Have you found all of your friends? Give it a try.

Find Friends

People You May Know

See All

Anylu A. Sanchez

122 mutual friends

Add Friend

Morenaje Cuauhtemoc

138 mutual friends

Add Friend

Yolanda Torres Tello

70 mutual friends

Add Friend

Reflexionando Para Votar

shared Cultivate's photo.

Jessica Aguilar López

commented on her own status: "tambn super grax!! cuanto de d..."

Luis Lopes commented on his own link: "ash tu por ke no tienes send..."

VotoPorvoto Casilla X

Casilla likes Lola Dejá-vú Delgadillo Vargas's link.

Grethel Hernández

commented on Gloria E Nunez's

Arthur MoraSan

Brenda Curiel

ChoCo Adry

Estrella Rico

Montserrat Chacon Mata

Raymundo Zea

Rejas Morales

Rocio Guzman Jimenez

Sarahi Del Mar Granados

MORE ONLINE FRIENDS (24)

Alejandra Mercado

Q Search

A continuación, daremos una pequeña explicación de las funciones generales de Facebook.

The image shows a screenshot of a Facebook profile page for Diego Matehuala García. The page is annotated with numbers 1 through 9, pointing to various UI elements:

- 1**: Facebook logo
- 2**: Home button
- 3**: Search button
- 4**: Search input field
- 5**: Search button (magnifying glass icon)
- 6**: Profile picture button
- 7**: Home button
- 8**: Dropdown arrow
- 9**: Profile name and bio section

The profile page itself includes:

- Profile Header:** Name "Diego Matehuala García", location "Lives in Córdoba, Argentina", marital status "Widowed", birthplace "From Mar del Plata, Argentina", and birth date "Born on September 15, 1985".
- Profile Picture:** A photo of Diego Matehuala García.
- Wall:** A section for updates, including a status update by Diego Matehuala García: "No Somos ANTISISTEMA, Somos CAMBIASISTEMA!!!!".
- Friend Requests:** A list of people who have requested to be friends, including Liliana Vazquez Tapia.
- Find More Friends:** A section for finding more friends, including a list of friends found by Diego.
- People You May Know:** A list of suggested friends, including Anylu A. Sanchez, Morenaje Cuauhtemoc, and Yolanda Torres Tello.
- Friends List:** A list of friends, including Angelica Espinoza, Cary Yañez, and Alma Vanessa R...

1.- El botón “*Facebook*” nos envía directamente hasta la página de inicio de nuestro perfil y la otra función es para realizar algún tipo de actualización.

2.- Justo al lado derecho encontramos un botón que nos muestra todas las solicitudes de amistad que hemos recibido. Una solicitud de amistad, es un mensaje de otro usuario que desea conectarse con nosotros para estar en contacto. Esta opción tiene dos botones para responder a esa solicitud de amistad: “*Confirmar*” o “*En otro momento*”, la elección es la que prefiera el usuario.

3.- Inmediatamente se encuentra el botón de “*mensajes*”, donde podemos acceder a la mensajería privada que pudimos haber recibido, o bien, a un registro de las conversaciones que hemos tenido por medio del chat. Este recurso es importante en el tema de la privacidad, ya que podemos estar en contacto con algún familiar, amigo, o un desconocido, sin que nadie se entere de nuestras pláticas personales.

4.- Las “*notificaciones*” que nos llegan son muy importantes, ya que con ellas podemos visualizar distintos avisos de interés para nuestra cuenta; por ejemplo es posible saber si algún usuario ha seleccionado “*Me gusta*” una de nuestras publicaciones o ha hecho un comentario sobre la misma. Éstas no son las únicas notificaciones; también podemos encontrar invitaciones a un evento que alguien haya realizado o podemos saber si alguien en su “*muro*” hizo mención nuestra o agregó una fotografía donde aparecemos.

5.- Posteriormente encontramos la barra “*buscar*”. En ella podemos introducir el nombre de otro usuario, grupo o página, e inmediatamente el buscador arrojará resultados que se asemejen a la búsqueda.

A la derecha veremos el nombre e imagen del usuario de nuestra cuenta (borrados en este caso por motivos de seguridad), en caso de dar clic en esta opción, nos envía directamente a nuestro perfil personal.

El botón “*buscar amigos*” nos muestra los perfiles de las personas que podríamos conocer, o con las que tenemos amigos y gustos en común.

**6.-** Al dar clic en esta opción, se nos manda directamente a nuestro muro de Facebook.

**7.-** Así como nosotros hacemos publicaciones en nuestro muro, en esta opción se nos permite ver las publicaciones de nuestros contactos. El botón *“inicio”*, nos manda a la página principal, exactamente igual que el botón *“Facebook”*.

**8.-** En esta pequeña flecha con dirección descendiente, se despliega un menú que nos brinda apoyo respecto a la configuración del Facebook mediante cuatro opciones: *“configuración de la cuenta”*, *“configuración de la privacidad”*, *“salir de la sesión”* y proporciona *“ayuda”*.

**9.-** En el recuadro señalado, se encuentran datos personales como nuestro lugar de residencia, edad, fecha de cumpleaños, lugar de nacimiento y en algunos casos se revela la institución donde laboramos.



The image shows a Facebook profile page for Diego Matehuala García. The page layout includes a cover photo, profile picture, and various navigation and social features. Numbered annotations highlight specific areas:

- 1:** Points to the left-hand navigation menu (Wall, Info, Photos, Notes, Friends, Subscriptions).
- 2:** Points to the status update input box labeled "¿Qué estás pensando?".
- 3:** Points to the "Friends (520)" link in the left-hand menu.
- 4:** Points to the "People You May Know" section on the right side of the page.
- 5:** Points to the profile information section (Lives in Córdoba, Argentina, Widowed, etc.).

The profile information section includes a red-bordered box containing several small images and text. The main post area features a large image with the text "No Somos ANTISISTEMA Somos CAMBIASISTEMA" and "2012 OBRADOR". The right-hand sidebar shows friend requests, mutual friends, and a list of friends.

1.- En esta casilla se encuentran los botones que nos envían directamente a nuestro “Muro”, nuestra información personal, fotos, notas, suscripciones y amigos. Se trata de accesos directos que facilitan la navegación dentro de nuestro perfil.

**2.-** La barra nos ofrece crear un contenido escrito con base en la pregunta “¿*Qué estás pensando?*” A partir de ello podemos escribir cualquier cosa que describa ese momento que estamos viviendo. Esta nota se puede comentar por los contactos y a su vez podemos refutar esos comentarios, lo cual genera propiamente el contenido de una red social, siempre y cuando no viole las normas de seguridad de la Red Social Facebook.

El mismo espacio nos ofrece “*Agregar foto o video*” que pudiera complementar el comentario redactado anteriormente.

**3.-** Esta casilla muestra un cuadro con nuestros “*amigos*”. Es decir, contactos que hayamos aceptado para revelarles el contenido de nuestras publicaciones. Abajo aparecen también las personas que hemos marcado como nuestros familiares.

**4.-** El recuadro muestra la opción “*Gente que tal vez conozcas*” que hace de Facebook una red social muy acertada. Esta opción muestra otros usuarios que no se encuentran dentro de tus “*amigos*” pero que se relacionan contigo por algunas características similares, quizá tienes contactos en común con ellos, resides en la misma ciudad, fuiste a la misma escuela, etcétera.

**5.-** En este recuadro se muestran una serie de fotografías e imágenes en las que otros contactos o usuarios de Facebook nos han “*etiquetado*”, es decir que hayan señalado que en esa imagen aparecemos.

Del lado derecho sólo aparece publicidad o eventos a los que hayamos sido invitados.

facebook Configuración gener... facebook - Buscar c...

facebook Buscar Diego Inicio

General

- Seguridad
- Notificaciones
- Suscriptores
- Aplicaciones
- Celular
- Pagos
- Anuncios de Facebook

También puedes visitar tu configuración de la privacidad o editar tu perfil para controlar quién ve tu información.

### Configuración general de la cuenta

Nombre	Diego Matehuala García	Editar
Nombre de usuario	No elegiste un nombre de usuario.	Editar
Dirección de correo electrónico	Principal: palazuelos_7@hotmail.com	Editar
Contraseña	La contraseña no se ha cambiado nunca.	Editar
Redes	No tienes redes.	Editar
Cuentas vinculadas	Tienes 0 cuentas vinculadas	Editar
Idioma	Español	Editar

Descarga una copia de tu información.

Facebook © 2012 · Español

Acerca de · Publicidad · Crear una página · Desarrolladores · Empleo · Privacidad · Condiciones · Ayuda

Morena Mexquense y Tony Candhola ahora son amigos.

Grethel González comentó su publicación en el muro de Grethel Hernández: "tenemos lo mejor y tengo lo me..."

A Karla Lopez le gusta su estado.

Karla Lopez "Sabemos lo que somos, pero no en lo que podemos convertirnos" .....W. Shakespeare.

Ricardo Uribe Terrazas

Karla Lopez

Lili García

Magaly Moreno Soto

Redes Universitarias Ciuda...

MÁS AMIGOS CONECTADOS (16)

Abri Sandoval Lotta

Andres Camacho

Argelia Arriaga García

Claudia Ru

Danno Jiménez

Delia Islas

Buscar

facebook

Buscar

Diego Inicio

Configuración de privacidad

Controla la privacidad desde que publicas

Puedes elegir la privacidad de tus actualizaciones de estado, fotos e información mediante la opción para seleccionar el público objetivo en contexto. Recuerda que las personas con las que compartes tus cosas siempre pueden compartir tu información con otras personas, e incluso con aplicaciones. Prueba a editar tu perfil para ver su funcionamiento o bien, [lee más información](#).

¿Qué estás pensando?

Amigos

Publicar

Controla tu configuración de privacidad predeterminada.

Este ajuste se aplicará a las actualizaciones de estado y fotos que publiques en tu perfil desde una aplicación de Facebook que no cuente con la opción para seleccionar el público objetivo, como Facebook para BlackBerry.

Público

Anigos

Personalizado

Cómo conectas

Controla cómo te conectas con las personas que conoces.

Editar la configuración

Ricardo Uribe Terrazas

compartió un enlace.

"El Chapo" tendrá el mism...

Memoria Gráfica

comentó la publicación que Marién Montes hizo en su muro: "Muchas gracias Marién. Saludos"

A Ricardo Uribe Terrazas le gusta la publicación de Alejandro Alexander en ASI TE LLEVA MEXICO EN LA PIEL (MORENA) AMLO.

Memoria Gráfica

compartió la foto de México con Memoria.

Arthur MoraSan

ChoCo Adry

Estrella Rico

Karla Lopez

Lili García

Magaly Moreno Soto

Redes Universitarias Cuda...

Rejas Morales

Sarahi Del Mar Granados

MÁS AMIGOS CONECTADOS (16)

Abriel Sandoval Lotta

Buscar





Esta serie de imágenes muestra lo básico que un usuario debe saber para poder usar cotidianamente una cuenta en Facebook. Lo demás son sólo aplicaciones o extensiones que se han creado para volver la página más popular en usuarios de entre 15 y 25 años, un claro ejemplo es la reforma estructural que se hizo a Facebook con la nueva llamada “Biografía”, en donde sólo muestra un perfil más estético, pero no tiene ninguna utilidad realmente. No obstante, puede adquirir usos también benéficos, por ejemplo, una empresa puede crear un grupo en el que mantenga en contacto a todos los trabajadores, gerentes, encargados, secretarios, etcétera, para tener una más fácil comunicación sin que intervenga en la vida personal de cada uno de ellos. Así mismo, en un salón de clases de una escuela cualquiera, un profesor puede crear un grupo de trabajo donde mantenga contacto con sus alumnos y mediante el cual pueda dejar tareas, trabajos, o simplemente, notificar una revisión o un examen

Desgraciadamente los usuarios de ahora sólo utilizan Facebook para mantener contacto con ciertas personas, poder vigilar a sus contactos cercanos como su pareja, sus hijos o hermanos menores; lo cual es posible mediante la falta de información acerca de la privacidad de una cuenta. Es necesario tener conocimiento de esta privacidad ya que en ella decidimos quién o quiénes pueden leer nuestras publicaciones, y el grado de privacidad que tenemos.

### ***5.2.1. Servicios que Facebook ofrece***

Amigos. Es una forma de localizar amigos con quienes ya no tienes el contacto o agregar otros nuevos con quienes desees intercambiar fotos o mensajes. El servicio de Facebook te ayuda a buscarlos y también te sugiere otras personas.

Juegos. La mayoría de aplicaciones encontradas en Facebook se relacionan con juegos de rol, trivias, geografía, y pruebas de habilidades (digitación, memoria). Entre los más populares se encuentran los juegos de Playfish y los de Zynga Games como Farmville.

Aplicaciones. Son pequeñas funciones con las que poder averiguar tu galleta de la suerte, quien es tu mejor amigo, descubrir cosas de tu personalidad...

### **5.2.2. *¿Cómo poner tema a Facebook?***

Los temas para Facebook han empezado últimamente a causar furor entre los usuarios, y lógicamente, entre tener una simple apariencia que esa red social ofrece, y tener una personalizada por un tema especial, los usuarios prefieren la segunda opción.

Gracias a empresas como PuntoGeek podemos obtener un paquete de temas para Facebook llamado Naevius Facebook Layouts. Estos temas para Facebook lamentablemente son únicamente funcionales en el navegador internet Explorer aunque se espera que en poco tiempo haya versiones para Firefox y Google Chrome.

### **5.2.3. *Aplicaciones para Facebook.***

Cuando se trata de ocio muchos nos procuramos estar día a día investigando que hacen nuestros amigos en Facebook para copiar las aplicaciones con las que se divierten. Yo últimamente he dado con la aplicación del “*Chismometro*” en la cual al escribir el nombre de uno de nuestros amigos, éste nos dará una copucha muchas veces éstas son muy acertadas. El sistema en portada tiene el formulario de registro que solicitará información básica para configurar tu perfil.

### 5.3. *Twitter*

La plataforma Twitter es una aplicación en la red que permite a sus usuarios escribir mensajes cortos (de hasta 140 caracteres) que pueden ser leídos por cualquiera que tenga una cuenta y que ingrese a dicha página. Así podemos leer los “*tweets*” de las personas públicas o cercanas de nuestro interés. Por mencionar un ejemplo, podemos seguir al presidente de los Estados Unidos de América, que escribe desde <http://twitter.com/barackobama> @barackobama.

Cada usuario puede decidir leer en su página principal los textos de otra persona a quien se siga, teniendo siempre disponible lo que otros han escrito recientemente. Pero se puede entender de esta manera, por ejemplo: un usuario A puede decidir “*seguir*” a los usuarios B, C y D, recibiendo los textos que ellos escriben sin tener que acceder a la página de cada uno de ellos, se puede entender como un tipo de actualización.

Cada usuario de Twitter puede tener una lista de personas para seguir, gente del interés del usuario, y otra lista de “*seguidores*” (*followers*) ellos son los que siguen todas las publicaciones del usuario. Los “seguidores” leerán toda la información que sea publicada en la cuenta del usuario y ésta a su vez la podrán socializar con sus seguidores al “*retwittear*”.

La mayoría de las veces en Twitter nos encontraremos con usuarios compartiendo mensajes con sus familias, amigos, profesores etcétera, al mismo tiempo que leen noticias divulgadas por conocidos canales de información o textos escritos por personajes de fama social, como artistas, actores, novelistas entre muchos otros. Otras veces veremos usuarios con miles de seguidores divulgando textos, enlaces, fotos y vídeos sobre los más variados temas de actualidad.

A continuación se explicará el proceso de registro y uso de Twitter, no se debe dejar pasar que esta plataforma no sólo se puede instalar en equipos de cómputo,

es tan bondadosa que se puede instalar en los llamados Smartphones de todas las marcas, pero no termina ahí, también se puede instalar en cualquier tableta inteligente como la Ipad, Galaxy, Andrig, etcétera.

Es indispensable que cuentes con una conexión de internet, de preferencia de banda ancha, y desde tu computadora o dispositivo móvil debes ingresar a la página [www.twitter.com](http://www.twitter.com).

Como se muestra en color blanco y con el número uno en la siguiente imagen, es muy importante seleccionar el idioma. Marcado con el número dos, en caso de no contar con un registro en la plataforma, será necesario registrarse en el sistema.

The image is a screenshot of the Twitter website's login and registration interface. At the top, the Twitter logo is on the left. In the center, there is a large white arrow pointing right, labeled with the number '1'. To the right of this arrow is a language selection dropdown menu showing 'Idioma: Español'. Below the login section, there is a registration form labeled '¿Eres nuevo en Twitter? Regístrate'. To the right of this form is a large white arrow pointing left, labeled with the number '2'. The background of the page features a cityscape at night with silhouettes of people in the foreground. At the bottom, there is a footer with links to 'Sobre nosotros', 'Ayuda', 'Blog', 'Móvil', 'Estado', 'Empleos', 'Términos', 'Privacidad', 'Publicidad', 'Negocios', 'Media', 'Desarrolladores', and 'Recursos', followed by the copyright notice '© 2012 Twitter'.

twitter

1

Idioma: Español

Nombre de usuario o correo electrónico

Contraseña

Iniciar sesión

☐ Recuerda mis datos · ¿Olvidaste tu contraseña?

¿Eres nuevo en Twitter? Regístrate

Nombre completo

Correo electrónico

Contraseña


Regístrate en Twitter

2

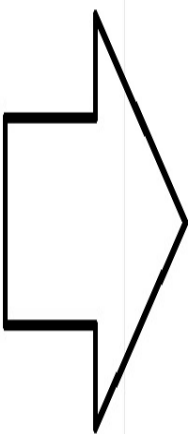
Bienvenido a Twitter.  
Descubre lo que está pasando ahora, con las  
personas y grupos que te interesan.

Sobre nosotros Ayuda Blog Móvil Estado Empleos Términos Privacidad Publicidad Negocios Media Desarrolladores Recursos © 2012 Twitter

## Formulario

¿Tienes cuenta? [Iniciar sesión](#)

## Únete hoy a Twitter.



✓ El nombre se ve genial.

✓ Te enviaremos una confirmación por correo electrónico.

✓ La contraseña está bien.

✓ El nombre de usuario está disponible.

Recomendaciones: [MatehualaDiego](#) [diego\\_matehuala](#)

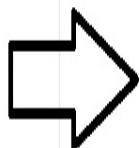
☒ Mantenerme conectado en esta computadora.

Al hacer clic en el botón, estas manifestando estar de acuerdo con los términos descritos abajo:

Estas Condiciones del servicio (términos) regulan el acceso y la

Versiones imprimibles:

[Condiciones de Servicio](#) · [Política de Privacidad](#)

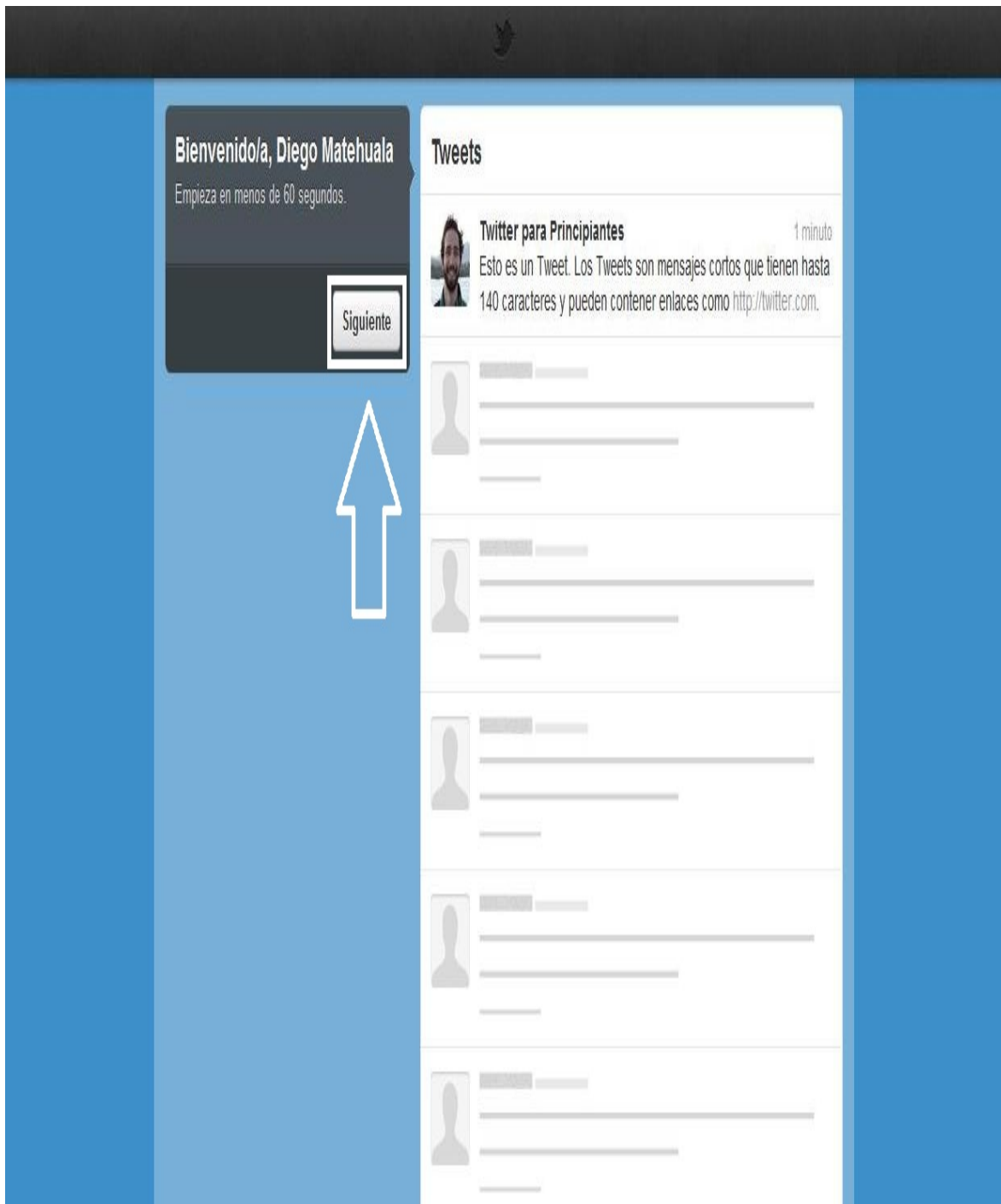


Crear mi cuenta

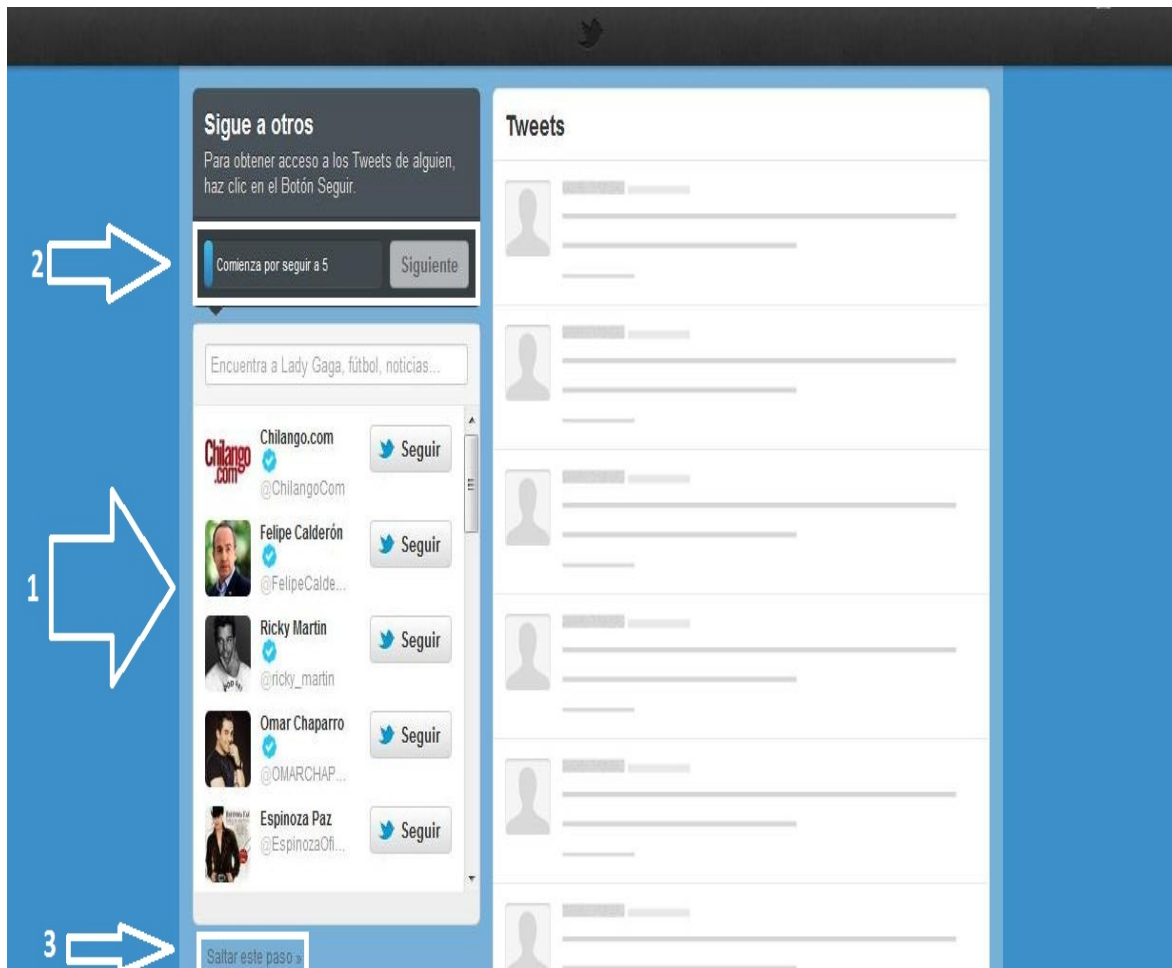
Nota: Otros podrán encontrarte por nombre, nombre de usuario o correo electrónico. Tu correo electrónico no será mostrado públicamente. Podrás cambiar tu configuración de privacidad en cualquier momento.

Se deben llenar los campos con los datos solicitados: nombre, correo electrónico, además de elegir una contraseña. En esta pantalla si tu nombre de usuario ya se encuentra en uso por otra persona, el sistema te proporcionará opciones para elegir otro nombre, una vez cambiado se deben leer las condiciones de uso y si estás de acuerdo, deberás dar clic en el botón de “*Crear mi Cuenta*”.

Inmediatamente te dará la bienvenida.



A continuación aparece la pantalla de bienvenida donde nos indica los pasos para el funcionamiento de nuestra cuenta. Hay que continuar el proceso de registro dándole en “*Siguiente*”.



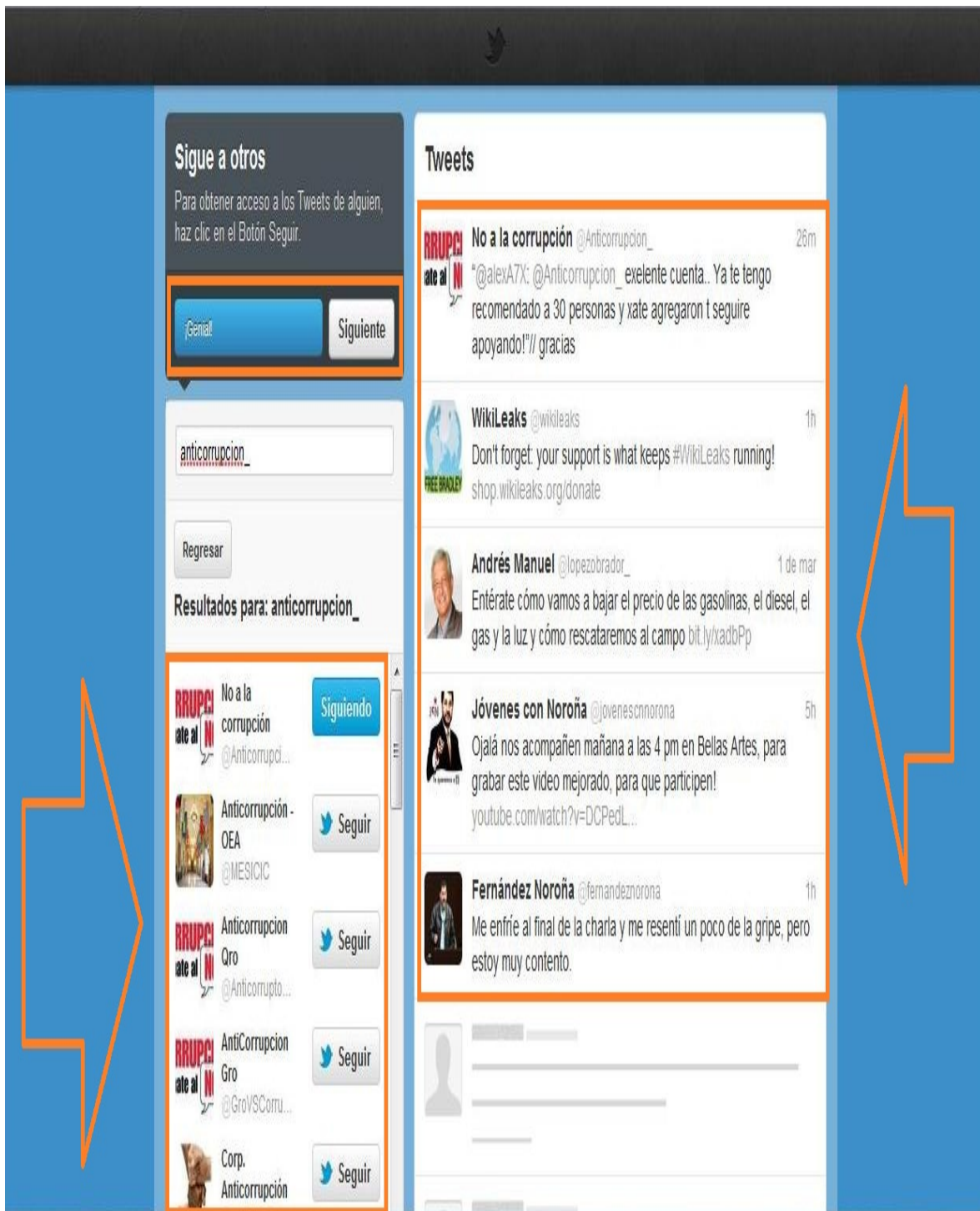
En esta plantilla se nos presentan los siguientes pasos a seguir para el registro de nuestra cuenta en la plataforma Twitter.

**En el número 1**, y por default se nos muestran algunas opciones de usuarios a quién seguir, la elección es de mínimo cinco personas o usuarios.

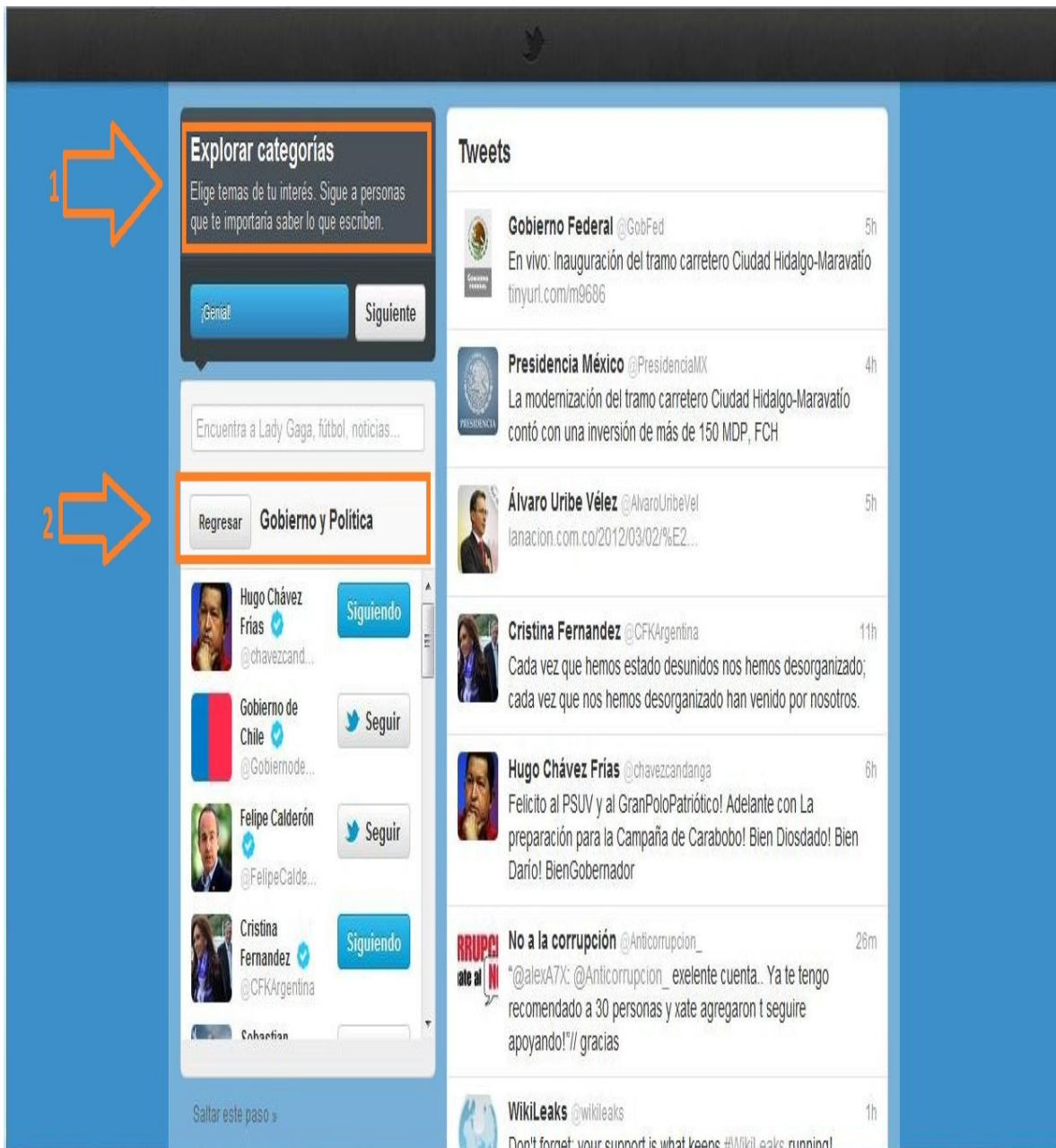
**En el número 2**, al terminar la elección de los usuarios podremos darle “*Siguiente*” para continuar con el registro.

**En el número 3**, nos encontramos con una opción clave: al pasar a esta página, lo primero que se puede hacer es omitir los pasos anteriores donde dice “*Saltar este paso*”. La utilización de este botón es opcional en caso de preferir realizar estas acciones en otro momento.

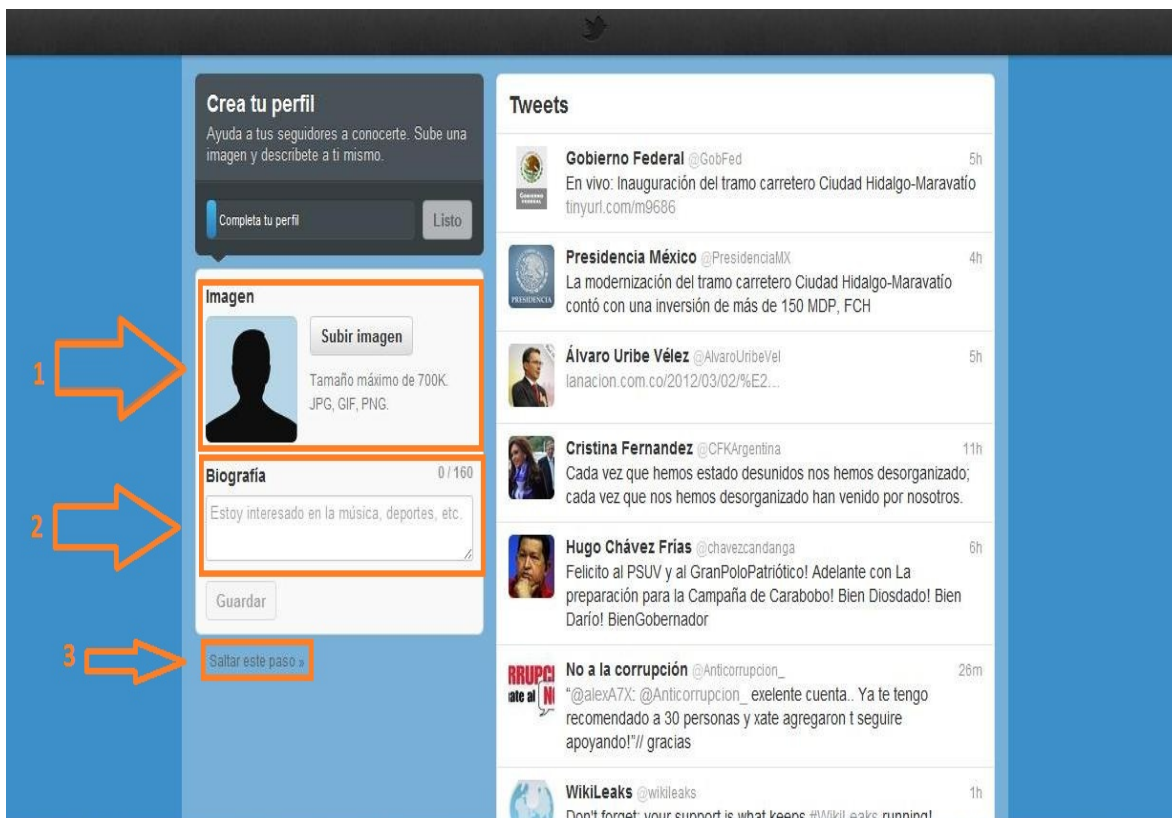




Twitter nos da la opción de buscar personas, las cuales tengan nuestras mismas preferencias o también presenta la opción que permite saber cuál de nuestros amigos tiene una cuenta en Twitter para así poder seguirlo. Además, se encuentra la opción de “importar” contactos con un solo clic.



En esta imagen tenemos otra modalidad de búsqueda de contactos o usuarios de Twitter. **En el número 1**, encontramos “*Explorar categorías*” donde podemos seleccionar cualquier categoría de las que vienen prediseñadas. En el caso de este ejemplo, hemos seleccionado “*Gobierno y Políticos*”. Dentro de esa categoría es posible seguir a los políticos dependiendo de las preferencias del usuario. La imagen es muy clara, nosotros seleccionamos a dos usuarios: el presidente de Venezuela Hugo Chávez y la mandataria de Argentina Cristina Fernández.

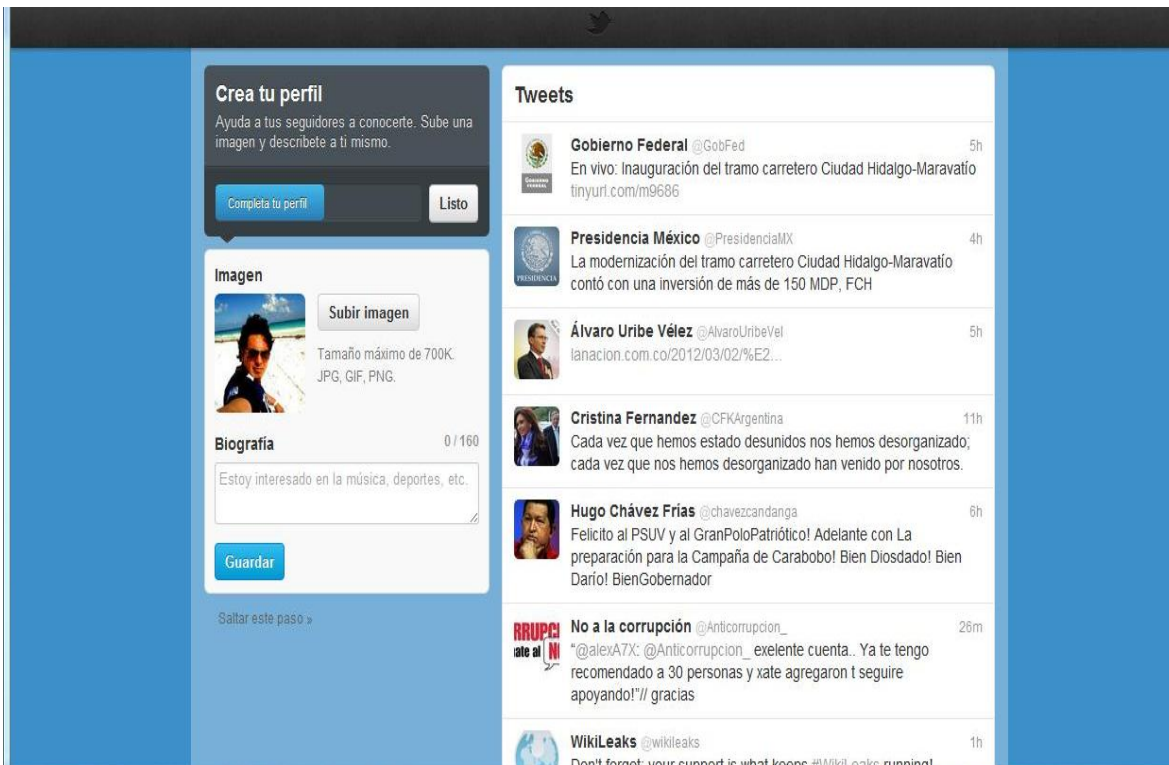


Continuando con el registro de nuestra cuenta, ahora encontramos en la siguiente imagen la creación del Perfil.

En la flecha con el **número 1**, tenemos la sección de “*Subir Imagen*”. La recomendación para uso personal de una cuenta de Twitter es utilizar una imagen de nuestro rostro; de esta forma nuestros contactos nos reconocerán rápidamente a la hora de formar parte de nuestra red. La imagen puede ser subida desde tu computadora o la puedes tomar al instante con tu cámara web.

Con la flecha **número 2**, encontramos la “*Biografía*” personal y en ella podrás redactar un texto breve de importancia para tu vida o lo que sea más de tu agrado.

En la última flecha con el **número 3**, encontramos “*Saltar este paso*” puedes aplicar esta opción desde un primer momento, pero no es muy recomendable ya que le quita seriedad a tu cuenta, lo mejor es realizar todos los pasos que previamente ya se explicaron.

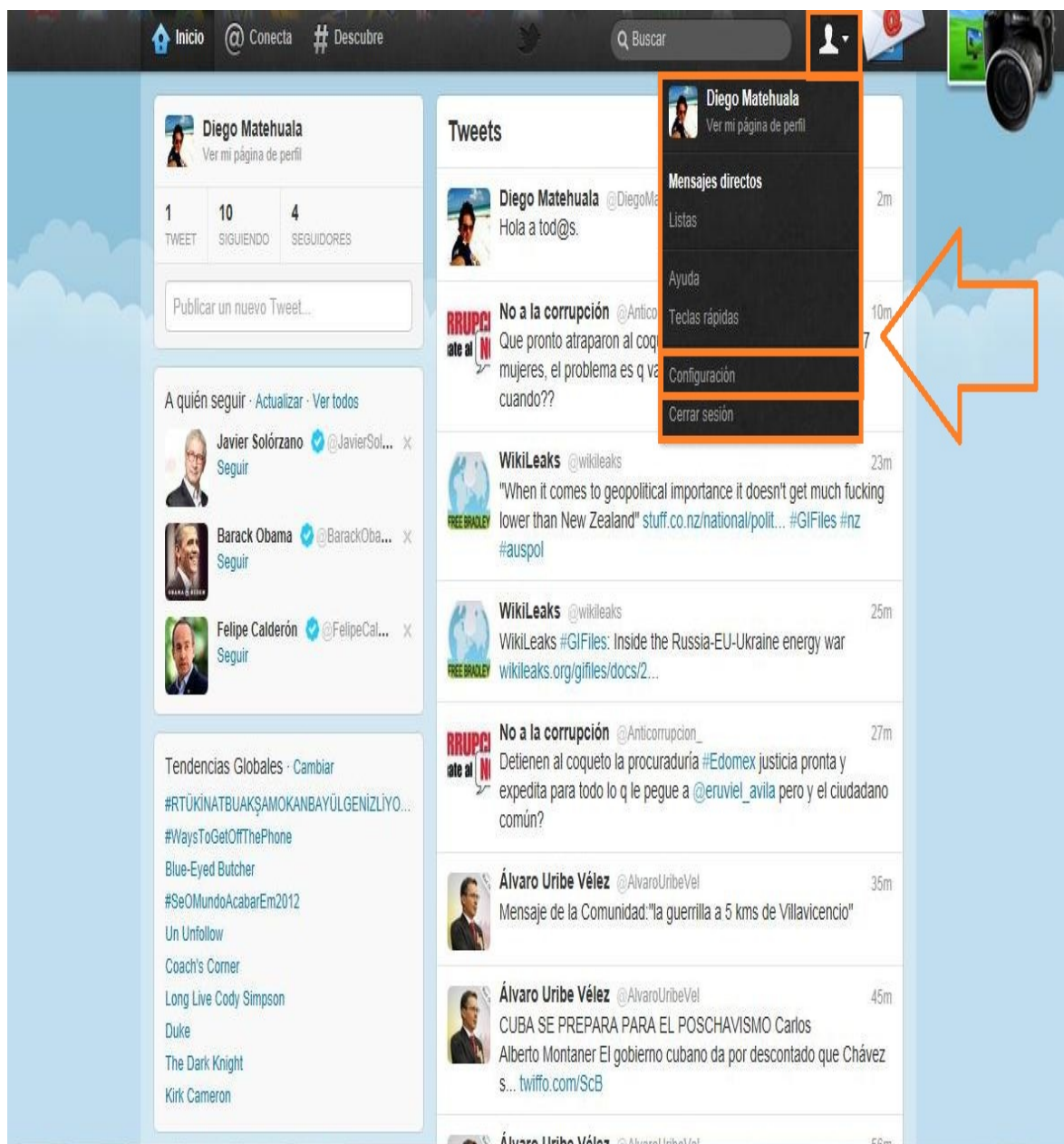


Así es como queda un perfil después de generarlo como anteriormente se ha explicado.

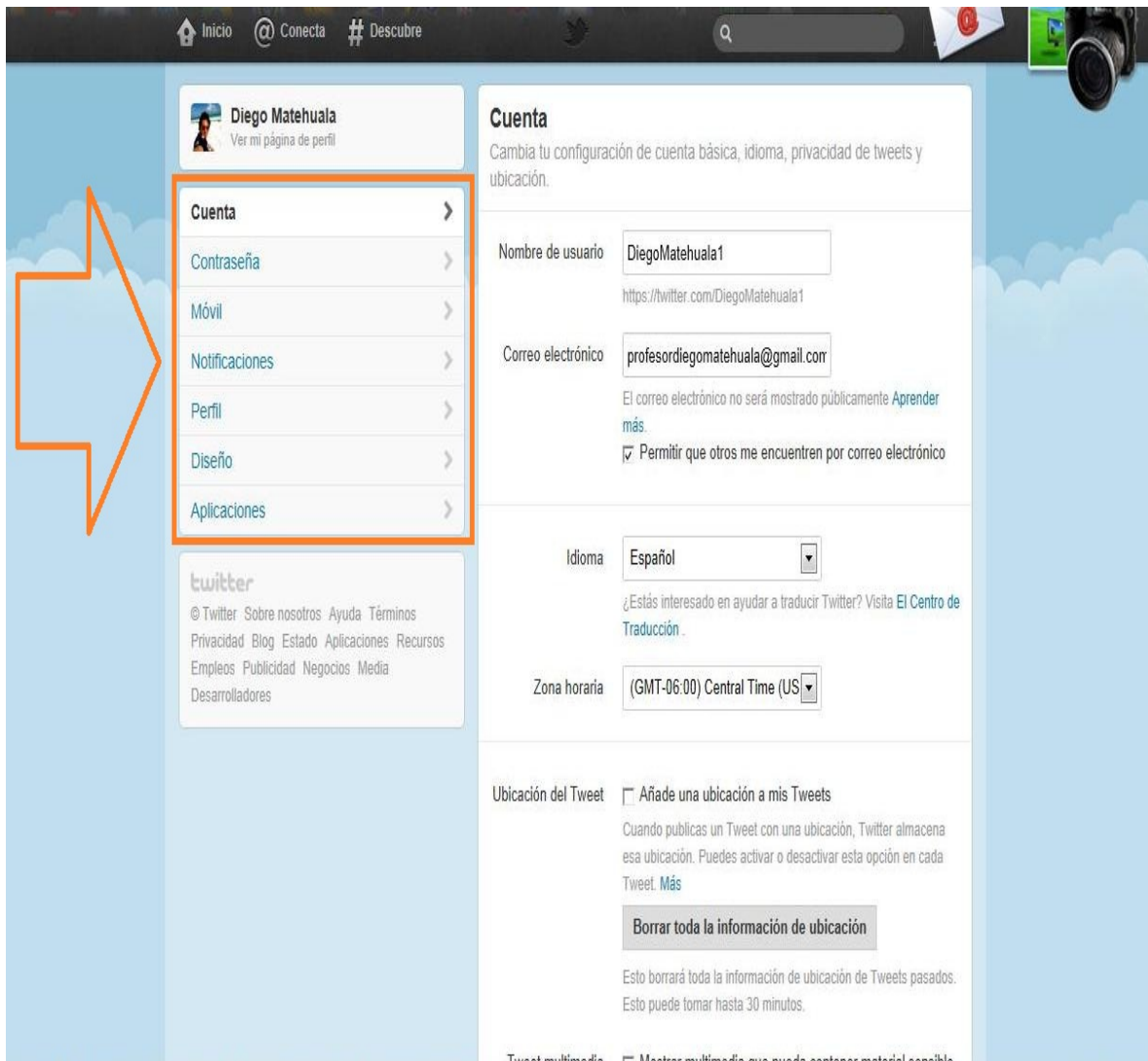




Y por último el sistema envía una indicación que dice “Confirma tu correo electrónico para tener acceso a todas las funciones de Twitter...” Lo único que se debe hacer es darle clic en “Reenviar confirmación”.



En el recuadro indicado por la flecha naranja, podrás cambiar la contraseña, tu imagen para mostrar, tu fondo, diseño, etcétera. También podrás configurar la conexión de tu celular con el de Twitter. Haciendo clic en tu nombre de usuario que encuentra en la barra de menú podrás acceder a tu configuración.



En la pestaña de Cuenta podrás modificar tu información personal

- En la pestaña de Contraseña podrás modificar tu contraseña.
- En la pestaña de Móvil podrás configurar tu teléfono para poder conectarte a Twitter desde un celular simplemente ingresando tu número telefónico.
- La pestaña de Notificaciones te avisará todo lo ocurrido recientemente o cosas nuevas que hayan ocurrido en torno a tu cuenta.
- Dando clic en la pestaña de “diseño” ubicada en la parte superior, podrás organizar la plantilla y los juegos de colores en tu página de Twitter.



Inicio



Conecta



Descubre



Buscar



Diego Matehuala

Ver mi página de perfil

0

TWEETS

10

SIGUIENDO

0

SEGUIDORES

Publicar un nuevo Tweet...

A quién seguir · Actualizar · Ver todos



Felipe Calderón



@FelipeCal...



Seguir



Alfredo Flores



@AlfredoFlores



Seguir



ximena Sarinana



@ximenam...



Seguir

Tendencias Globales · Cambiar

#SincelmBeingHonest

#FirstTimeSmoked

#IHateThatFeeling

Panama Is Staying Up All Night 4

Thiago Alves

FollowGabrielSampaio

## Tweets



No a la corrupción

@Anticorruption\_

40m

"@alexATX: @Anticorruption\_ exelente cuenta.. Ya te tengo recomendado a 30 personas y xate agregaron t seguire apoyando!!// gracias



No a la corrupción

@Anticorruption\_

52m

Presunto desvío d 121 millones de pesos en Hidalgo perpetrado por Osorio Chong, coordinador de Enrique Peña Nieto @EPN lajor.mx/w1Ga"



No a la corrupción

@Anticorruption\_

57m

"@DipMarielaPAN: @Anticorruption\_ en q año es ese dato?"// de 2005 a 2010



WikiLeaks

@wikileaks

1h

Don't forget: your support is what keeps #WikiLeaks running! shop.wikileaks.org/donate



WikiLeaks

@wikileaks

1h

We will carry the torch of Bhopal to London's Olympic Games guardian.co.uk/commentisfree/...



No a la corrupción

@Anticorruption\_

1h

Oculto Edomex 11 feminicidios, todo parece indicar q hay otro asesino en serie. Reservan expedientes 9 años!! lajor.mx/y1JeFb"

#### **5.4. Menú de inicio de Twitter**

En la sección “*Cronología*” podrás ver tus Tweets y también los de los demás.

Donde se encuentran las “*Menciones*” puedes revisar las referencias que otra gente hace de ti, las publicaciones que has marcado como favoritos, las personas que sigues, entre otras cosas.

En “*Actividad*” se encuentra una lista de tus “*retweets*”, seguimientos y más de la gente que sigues.

Por medio de “*Búsqueda*” podrás teclear el nombre, correo electrónico, usuario, y encontrar personas o mensajes que mantengan la relación con tus búsquedas, además de que puedes guardarlas.

Con las “*Listas*”, se puede hacer una clasificación de las personas que sigues por grupos o por temáticas.

Después de informar nuestro nombre completo y nombre de usuario que queremos utilizar para identificarnos (twitter.com/nombre\_usuario), email y contraseña, tendremos que escribir las palabras que aparecen en la pantalla, para confirmar que somos seres humanos y no programas automáticos incapaces, en su mayoría, de leer ese tipo de mensajes.

Tenemos ahora la posibilidad de indicar si nuestra cuenta será pública (cualquier persona podrá acceder a nuestros textos a través de la página twitter.com/nombre\_usuario) o privada, en la que solamente nuestros seguidores podrán leer los mensajes.

Es muy importante, una vez realizado el registro, personalizar la estética de nuestra cuenta dando el aspecto que queramos en función de su uso.

Podemos incluir esta imagen en la sección *Settings* del menú de configuración de nuestra cuenta, recordando que no debe ser muy grande y que es recomendable un formato cuadrado para evitar distorsiones.



### 5.5. Realizar búsquedas.

Realizaré un ejemplo de búsqueda para explicar el uso de las mismas. Suponiendo que nos interesan los deportes, podemos escribir en el buscador “deportes” y en segundos aparecerán todos los usuarios cuyos tweets están referidos a ese tema y también podremos seguir a esas personas que encontramos en la búsqueda.



## 5.6. Publicar un Tweet

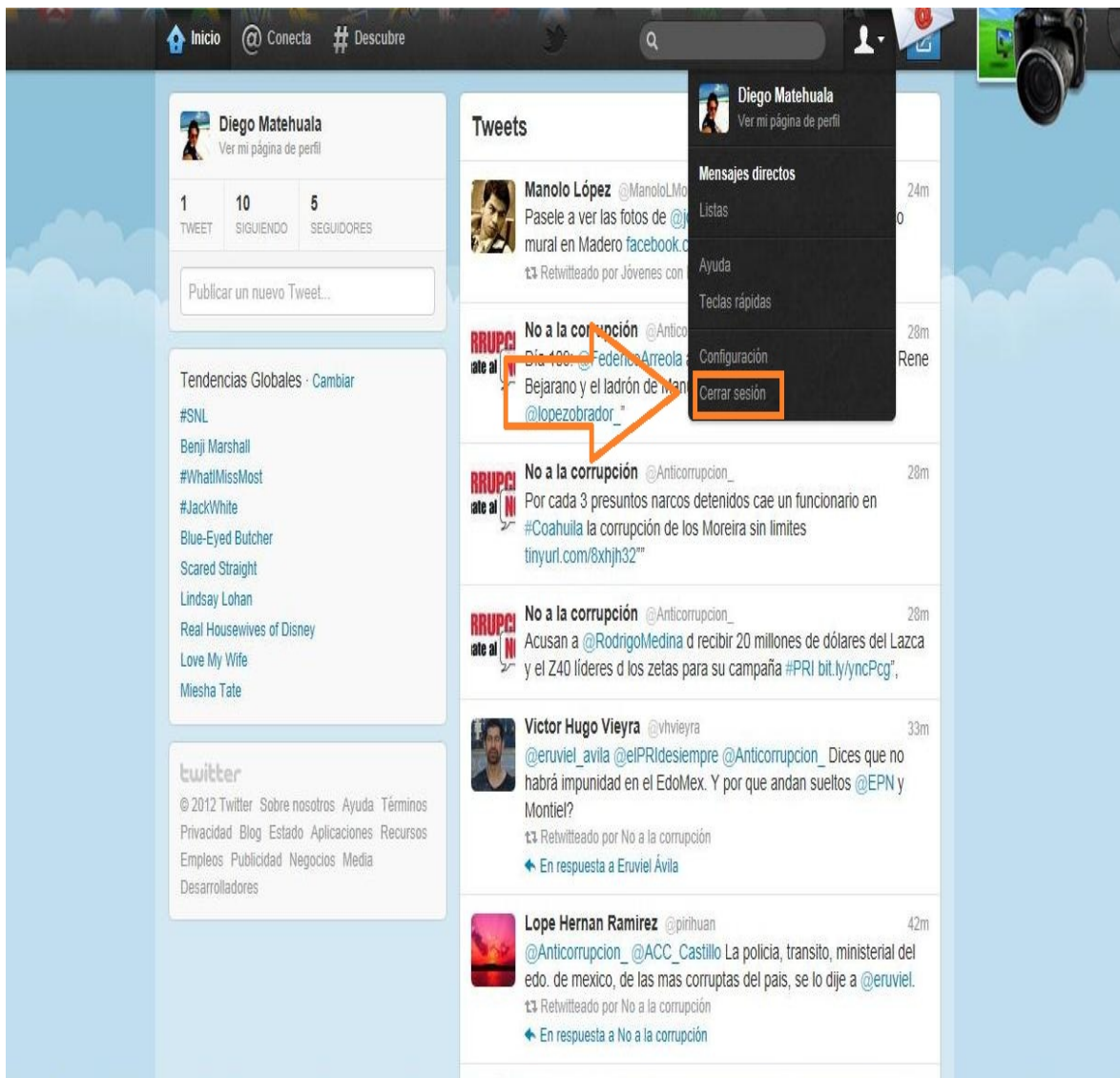
En el menú de inicio encontrarás un cuadro que está debajo de la frase “¿Qué está pasando?” y en ese cuadro, a partir de la pregunta, podrás escribir o twittear un mensaje. Es necesario recordar que está limitado hasta 140 caracteres. Después de escribir es necesario dar clic en “*twittear*” para publicar el mensaje.



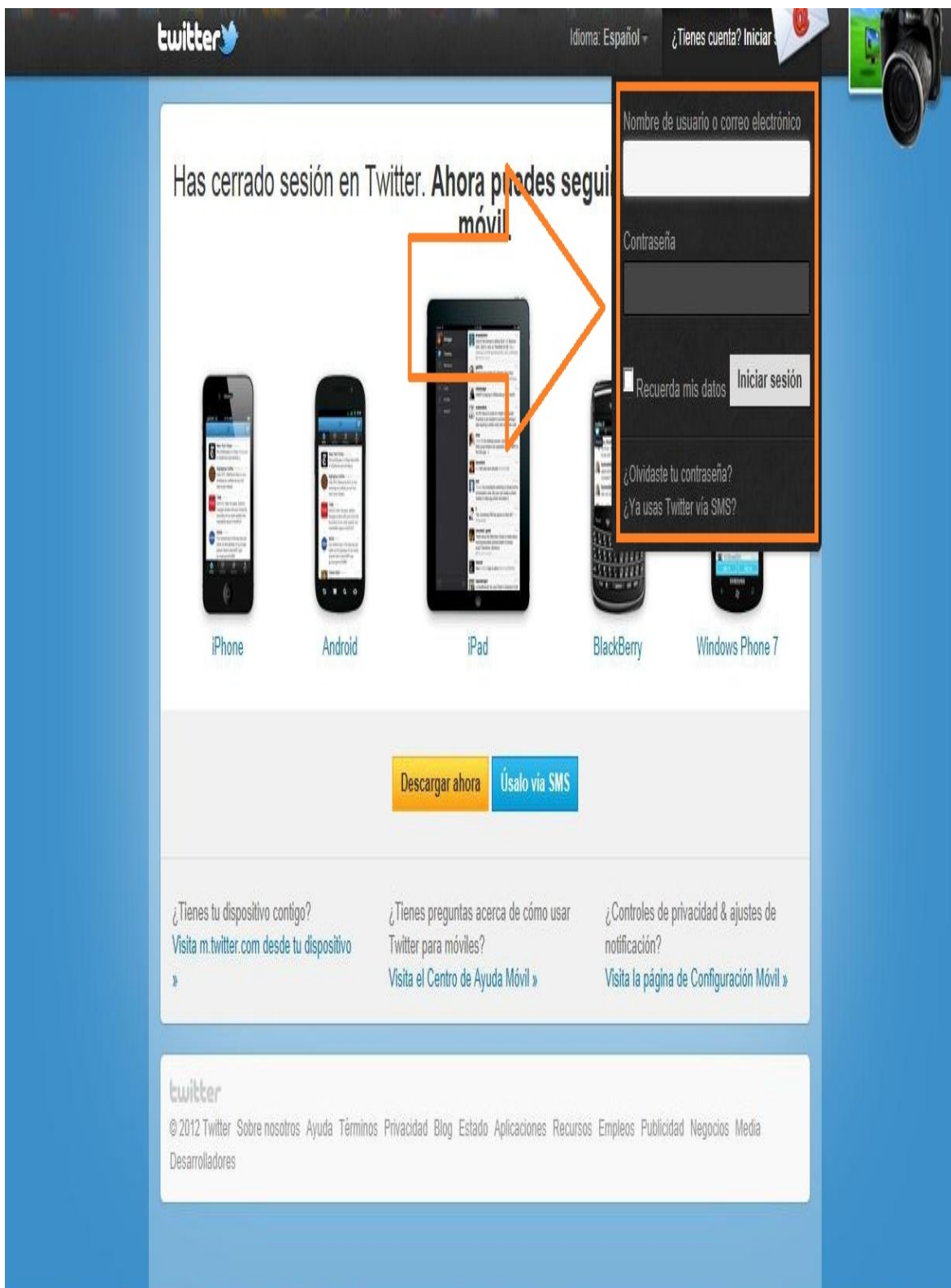
## 5.7. Cómo cerrar Twitter

Es importante cerrar la sesión de la cuenta si la computadora es utilizada por otros usuarios, se recomienda esto porque puede presentarse un mal uso de las cuentas cuando se dejan abiertas.

La podemos cerrar haciendo clic en el nombre de usuario, el cual se encuentra en la barra de menú y después se debe dar un nuevo clic en donde dice “cerrar sesión”.



Al cerrar la cuenta inmediatamente te mandará la siguiente presentación:



## 5. Conclusiones.

La manera en que las tecnologías siguen su curso, uno puede llegar a pensar que será imposible estar al margen de las diversas actualizaciones que se presentan día a día, lo interesante es que las nuevas generaciones demuestran un uso de ellas es como si alguien les hubiera explicado detalladamente cómo usarlas. Entendemos que la educación no debe desligarse de ella en ningún momento. La docencia es una profesión maravillosa, mágica, excitante, comprometida, evolutiva y nadie puede refutar eso. Pero en los albores del siglo XXI la docencia o mejor dicho la educación debe de ir de la mano con el mundo digital que nos rodea.

Hemos entendido que las plataformas que presentamos para generar un entorno de aprendizaje son muy completas y populares entre los usuarios del internet, sin embargo, creemos que dejamos la base, para la creación o gestión de entornos de aprendizaje o mejor conocidos como “PLE”<sup>66</sup> La estructuración de nuevos entornos de aprendizaje deben llevar bases sólidas que nos permitan a las nuevas generaciones de docentes el uso de ellas con un mínimo de variación o actualización. Una vez que cada usuario crea un entorno digital, puede ser mejor que el anterior, eso dependerá de la dinámica o ambición que le quiera inyectar cada uno de los administradores o usuarios del PLE.

Existen partes esenciales de un PLE, sin embargo, no debemos de confundir los modelos digitales con los tradicionales, ésta es la gran diferencia en los nuevos modelos de enseñanza digital, así que un PLE tiene tres grandes características.

**1.** El alumno fija sus propios objetivos de aprendizaje. **2.** No hay evaluaciones, ni títulos no hay una estructura formal. **3.** La Internet nos brinda la posibilidad para disponer de un conjunto de herramientas y recursos gratuitos para compartir y aprender a través de ellos.

---

<sup>66</sup> Su significado en inglés es **Personal Learning Enviroment**. Entendemos por “PLE” como un Entorno Personal de aprendizaje, Es la elaboración de un espacio multidimensional, donde pueden entrar todo. Su elaboración puede ser múltiple de herramientas Redes sociales Blog etcétera. Para lograr un entorno de conocimiento táctico.

Un PLE, es un enfoque del aprendizaje y es una manera de entender el cómo aprender de una manera formal e informal. Es tan completo que los usuarios escogen a sus maestros, grupos, cursos, herramientas etcétera, simplemente cada usuario deciden sus objetivos de estudio o qué quieren aprender. La posibilidad que nos da el internet de utilizar un conjunto de herramientas, como son una infinidad de recursos y fuentes de información y sobre todo hacer contactos con diversas personas, para aprender y desarrollarnos profesionalmente.

No dejaremos de mencionar que los PLES son de mayor ayuda para los usuarios o personas que visitan de manera constante la red, encontramos con dos grandes categorías de éstas.

Visitantes: Son los usuarios que acuden a la internet, para tomar lo que necesitan, o satisfacen sus necesidades, pero no dejan huella de sí mismos.

Residentes: Son los que viven y se desarrollan en la web, ya sea desde la redes sociales como actividad diaria. Dejan conocimiento de ellos en la web.

Ésta multidimensionalidad<sup>67</sup> de los medios electrónicos es tan generosa con el mundo educativo que cualquier persona en el planeta que tenga acceso a la red, puede aprender cualquier tema que se le apetezca.

El *escaneo* de cada una de las plataformas o sitios Web nos entregan un diagnóstico muy interesante de cómo poder usar de manera más adecuada cada una de las plataformas. Por mencionar un ejemplo tenemos a la “Messenger” que es muy popular entre los usuarios de la red. Debemos entender de manera adecuada cuales son sus mayores virtudes de éste software y en qué nos puede ayudar para brindar un ambiente idóneo en cuanto a los usos educativos que nos puede ofrecer.

---

<sup>67</sup> Se entiende que es algo donde puede entrar todo, relacionado al mundo digital. Datos, Video, Audio, páginas Web, Textos, Imágenes etcétera.



En esta obra que tiene en su mano debemos de resaltar varios puntos relevantes:

- 1- La tecnología la tenemos presente todos los días, es posible con los problemas económicos no toda la sociedad tenga acceso a ella, sin embargo, ya está aquí y tomarla es una obligación echemos mano de ella para mejorar al mundo.
- 2- En nuestro país el uso de las nuevas tecnologías de la educación no han tenido un manejo adecuado en su desarrollo, manejo, explotación etcétera. Por lo cual las malas políticas educativas, han sido ineficientes en sus diversos resultados, por lo cual pretendemos hacer un pequeño aporte para su mejora.
- 3- Messenger es muy fácil de entender. Se descarga, instala y estará listo para usarse. Es muy simple comprender su estructura. El chat es su mayor virtud, pero nos presenta una lista de elementos que la complementan. El envío de Archivos como "Fotos o documentos pdf, Word etcétera", y una lenta videollamada, nos permite hacer conexiones grupales para hacer un buen debate.
- 4- Skype, la plataforma es la más popular en el mundo para hacer videollamadas y lo mejor es que por costo adicional puedes llamar a cualquier teléfono del mundo. Es gratuito y no hay la menor duda que la mejor herramienta para hacer conferencias o asesorías personalizadas. Tenemos que buena comunicación en video, audio y texto.
- 5- Claroline puede llegar a ser una plataforma poco usual, de hecho es posible que muchos mexicanos no la conozcan, sin embargo el uso de ella es muy generosa como lo son otras que existen en la red. Al hablar de Claroline es muy similar de hablar de otras plataformas en cuanto a sus características personales y de función. Es simple con ella podemos tener 2 modalidades

una la gratuita o la que tiene un costo adicional. Pero sus funciones son como la de otras, tenemos la administración de grupos, subir materiales (videos, documentos, imágenes entre otros). Digamos que entre Claroline y su competencia podemos hacer en términos generales los mismos manejos educativos.

- 6- Blogspot, sostenemos que es la plataforma más completa a todas las demás mencionadas, porque es gratuita, manejable, practica, completa y sobre todo tenemos el poder de vincular todo con ella, es decir; Facebook, Google+ ,Twitter, Youtube, Hotmail, comentarios y lo mejor es que podemos vincular otros Blogs.
- 7- Google+, una de las redes sociales más jóvenes, pretende estar al margen de Facebook ofreciendo servicios muy similares en cuanto a su conectivismo, encontramos como su mayor virtud el que en México la población no está tan familiarizada con ella y nos permitiría el que el entorno fuera más entretenido y no fueran tanto como un distractor como lo pueden ser otras redes sociales. Podremos realizar desde, grupos hasta subir información cómo videos, imágenes y archivos. Y poder hacer grandes debates en él.
- 8- Facebook es una herramienta muy popular y sumamente poderosa en los jóvenes ya que la comunicación entre éstos es muy común hoy en día. Sirve esencialmente para comunicación entre amigos, subir fotografías, hacer comentarios de éstas, formar parte de un grupo reducido de amigos, ver el perfil de otros, y poner algún pensamiento y sobre todo lo tenemos en la palma de la mano con nuestros teléfonos inteligentes.
- 9- Twitter es una herramienta limitada en cuanto a palabras, sólo nos deja subir hasta 140 letras, son mensajes cortos pero eficientes. Puedes mandar vínculos como blogs, videos o fotografías. Es una herramienta de comunicación muy eficiente entre los que te siguen y a los que sigues.



Todas las herramientas ya antes mencionadas son recursos básicos para los jóvenes y la tarea de docente y administrador educativo deben de apegarse a ellas, en cuanto a su enseñanza y dentro de la planeación educativa.

El administrador educativo debe de tener presente que en el mundo de la educación las tecnologías deben estar vinculadas con los diversos programas, planes de estudios o proyectos académicos. Como profesional de la educación nuestra tarea principal es tener la capacidad de poder desarrollar programas detalladas en cuanto se hable de PLE.

Las nuevas generaciones de docentes deben de estar obligados apegarse a las nacientes tecnologías, pero no sólo será el profesor quién se actualice y enseñe a ocuparlas si no que debe de ser alumno a la vez y aprender lo que en la mayoría de los casos las generaciones de alumnos manejan con mucha eficacia.

La tarea que se tiene es muy compleja, el papel del administrador educativo como el del docente debe de replantearse de manera más adecuada o en todo caso actualizarse. El uso de estos nuevos modelos educativos es llamativo, por lo cual nos debemos dar a la tarea de contemplarlo en la planeación de programas, actualización de docentes o diversas funciones que podemos incluirlos.

El uso de un PLE en la actualidad no es nada del otro mundo, es simplemente que la tecnología nos hace una invitación para ser parte de ella. Con sus diversas presentaciones, la educación debe de tomar el camino del mundo digital, el ya tener las prácticas pasadas, no significa qué hemos dejado de aprender, significa que la modernidad nos está enseñando el nuevo camino para aprender, sin embargo, esto es un poco de lo mucho en lo que estamos inmersos, ha llegado la hora de utilizar las herramientas que tenemos en las manos para generar conocimiento reflexivo en nuestras sociedad. No es una tarea fácil, por los diversos problemas que tenemos como sociedad, para acceder a ellas, sin embargo con lo poco que tenemos será un reto el realizar logros relevantes para el aprendizaje de la informática y del mundo Virtual.

En la vida actual, llena de modernidad y creaciones tecnológicas, que jamás pensamos que existirían, encontramos herramientas muy poderosas para la humanidad, en el caso de los PLES son muy divertidos y son el portal directo para la información, nadie te puede decir qué decir, compartir o lo que sea, simplemente tenemos libre expresión en todos los sentidos, el mundo son tu audiencia, clientes alumnos, ellos son los que te juzgarán lo único que hace falta para ello ocurra es que el mundo se entere quién eres.

Jamás en la historia de la humanidad existieron tantos medios, posibilidades, herramientas, para que la gente pudiera comunicarse entre sí, desde una computadora o un teléfono inteligente. Los sueños existen y los podemos hacer realidad.

## **6. Glosario de Términos.**

**Acceso Directo:** Conexión de red que está integrada a una red de área local (LAN) y forma parte de Internet ya sea por conexión directa o a través de una red de área metropolitana (MAN).

**Antivirus:** Programa cuya finalidad es prevenir las infecciones producidas por los virus informáticos así como curar las ya producidas. Para que sean realmente efectivos, dada la gran cantidad de virus que se crean continuamente, estos programas deben actualizarse periódicamente (cada 5 o 10 días preferiblemente). Entre los más famosos están Norton ([www.norton.com](http://www.norton.com)).

**Aplicación:** Programa que lleva a cabo una función específica para un usuario en Internet tales como WWW, FTP, correo electrónico y Telnet.

**Archivo (fichero):** Son documentos computacionales que contienen información (al contrario de instrucciones), como texto, imágenes, sonido, video, etc. Ej: una carta escrita en un procesador de texto.

**Archivo electrónico:** En computación se refiere a cualquier documento electrónico que contiene información que puede ser leída, vista u oída de un programa informático.

**Arroba (@):** Signo que forma parte de las direcciones de correo electrónico de forma que separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo (ejemplo [info@panamacom.com](mailto:info@panamacom.com)). Su uso en Internet se origina en su frecuente empleo como abreviatura de la preposición Inglesa at (en).

**Base de datos:** Estructura de software que colecciona información muy variada de diferentes personas y cosas (es decir, de una realidad determinada), cada una de las cuales tiene algo en común o campos comunes con todos o con algunos. Se diseñó con la finalidad de solucionar y agilizar la administración de los datos que se almacenan en la memoria del computador.

**Bit:** Es la sigla del inglés Binary Digit (dígito binario) y representa la unidad mínima de información posible, ya que equivale a un golpe de corriente con un valor que puede ser uno (que equivale a encendido) o bien, cero (apagado).

**Blogs:** Blog, weblog, bitá... sin duda una palabra de moda, uno de esos términos que de la noche a la mañana hemos comenzado a ver repetido en todas partes. Aunque aparecieron a finales de los años 90 y podemos considerar el 2004 como su año de explosión en la internet anglosajona, no ha sido hasta los últimos meses del 2005 cuando el fenómeno ha eclosionado definitivamente en el mundo hispanohablante.

**Blu-Ray:** Formato de disco óptico de alta densidad de 12 cm de diámetro (igual que el CD y el DVD) para almacenamiento de datos y videos. Compite con el HD-DVD para convertirse en el nuevo estándar de medios ópticos sucesor del DVD. También se utiliza un láser azul/violeta de 405 nanómetros, permitiendo grabar más información en un disco del mismo tamaño que un DVD (láser rojo de 650 nanómetros), por lo tanto hay más densidad de información.

**Byte:** Unidad de información que corresponde a 8 bits, un caracter que puede ser un número un símbolo o una letra.

**CD-R:** El Compact Disc Grabable es un CD que permite una única escritura, es decir, permite grabar datos una sola vez. Tiene capacidad de grabar 700 MB u 80 minutos a una velocidad de 48X los datos grabados no pueden ser borrados.

**CD-ROM:** Compact Disc Read only memory es un medio de almacenamiento de sólo lectura.

**Centro de Autoacceso:** Espacio diseñado para el aprendizaje autogestivo de idiomas, dotados de equipo audiovisual, de informática y telecomunicaciones y cuentan con asesoría de un especialista que realiza tareas de orientación y apoyo al estudiante.

**Certificación:** La certificación es la representación oficial de la acreditación. Certificación a los procesos, de acuerdo a la norma (constancia de la calidad alcanzada) y se certifica a la persona y a la institución. Validación interna o

externa reconocimiento institucional de logros de los objetivos, criterios y requerimientos de un programa por parte de un estudiante. Requisitos cumplidos para que se otorgue un documento oficial, como constancia de acreditación o diploma.

**Chat:** Uno de los servicios de la Internet que permite la "conversación" en tiempo real en ambientes de texto y o gráfico entre dos o más personas distantes. En educación a distancia es ideal para que el docente realice una sesión de discusión conjunta o para que los estudiantes analicen entre sí la forma de realización de algún trabajo de investigación.

**Ciberespacio:** El auge de las comunicaciones entre ordenadores --cuyo máximo exponente es la macrored mundial Internet- ha creado un nuevo espacio virtual, poblado por millones de datos, en el que se puede «navegar» infinitamente en busca de información. Se trata, en una contracción de cibernética y espacio, del ciberespacio.

**Claroline:** Es un Sistema de Gestión de Cursos Basados en Web, sobre la herramienta de libre distribución Claroline. Permite a los profesores/as crear y administrar webs de cursos desde un navegador (Explorer, Netscape...). Sin ser un "campus virtual", le permite disponer, con una administración muy sencilla, de un espacio de encuentro donde compartir herramientas con su grupo de estudiantes, un "aula" complementaria a sus clases, accesible las 24 horas del día.

**Conectividad:** La conectividad en una arquitectura de sistemas es una base importante que permite extender el alcance de una aplicación para que ésta sea accesible en diversos dispositivos o medios.

**Correo electrónico (Mail):** Servicio de la Internet que permite enviar datos (textos, sonido, programas de cómputo, imágenes, animaciones etc.) de persona a persona o de una persona a diversos receptores (listas).

**Curso en Línea:** Evento académico utilizando la Internet o por medio del Web.

**Dato:** Unidad mínima de información, sin sentido en sí misma, pero que adquiere significado en conjunción con otras precedentes de la aplicación que las creó.

**Dirección electrónica:** Serie de caracteres que identifican el sitio en la red Internet en que se localiza la dirección de una hoja web, un correo electrónico de una persona, etc.; por ejemplo: [http://www.uv.mx/edu\\_dist](http://www.uv.mx/edu_dist)

**Disco magnético:** Dispositivo de almacenamiento de datos mediante tecnología magnética que consta de un disco en el que se graba la información, para recuperarla posteriormente gracias a una o varias cabezas lectoras-grabadoras. Los disquettes y los discos duros son discos magnéticos.

**Disquette:** Unidad de almacenamiento simple, consistente en un disco de "mylar" recubierto por partículas de óxido ferroso, que puede ser magnetizada y de esa forma representar información binaria. Los disquettes pueden ser de Doble o Baja Densidad (indica que en el disquete se puede grabar hasta 720 Kb en ambos tipos de disquetes. En el caso de Macintosh, son 800 Kb) o bien de Alta Densidad (permite grabar hasta 1.2 Mb en el caso de los 5.25 pulgadas o 1.44 Mb, en los de 3.5 pulgadas).

**Documento electrónico:** Archivo electrónico que tiene información en imagen, sonido o texto.

**Download:** Es la operación de "bajar" o descargar desde un sitio web (ordenador remoto) determinada información hasta nuestro PC.

**DVD:** Es un formato de almacenamiento multimedia en disco óptico que puede ser usado para guardar datos, incluyendo películas con alta calidad de video y sonido. Los DVDs se asemejan a los discos compactos: sus dimensiones físicas son las mismas - 12 cm o el mini de 8cm - pero están codificados en un formato distinto y a una densidad mucho mayor. A diferencia de los CDs, todos los DVDs deben contener un sistema de archivos. Este sistema de archivos se llama UDF, y es una extensión del Estándar ISO 9660, usado para CDs de Datos. Contiene información equivalente a 25 discos compactos, ofreciendo imagen y sonido digital de alta calidad.

**Educación a distancia:** Proceso de aprendizaje en el que dos o más personas que se encuentran geográficamente alejados, realizan actividades de enseñanza-aprendizaje, apoyadas por una estructura orgánica y estableciendo comunicación a través de medios de telecomunicación.

**Educación en línea:** Es aquella que involucra cualquier medio electrónico de comunicación, incluyendo la videoconferencia y la audioconferencia. En sentido más específico, la educación en línea significa enseñar y aprender a través de computadoras conectadas en red.

**Educación informal:** Proceso en el que cada individuo adquiere actitudes, valores, destrezas y conocimientos, extraídos de las experiencias diarias y de los recursos e influencias de su ambiente (familia, vecinos, trabajo, juego, mercado, biblioteca y de los medios de comunicación). La certificación no existe, a menos que se dé con un carácter sin valor curricular o legal, o como "constancias". A la educación informal también se le conoce como extraescolar o sistemática

**Educación Tradicional:** Sistema educativo jerárquicamente estructurado, distribuido en grados y niveles, que van desde la escuela primaria hasta la educación superior, incluyendo, además de estudios académicos generales, una variedad de programas especializados e instituciones para entrenamiento profesional y técnico. La finalidad ineludible de la educación formal es otorgar un título con validez oficial.

**Educación virtual:** Es la que desarrolla y ofrece todos sus servicios a través de Internet, es decir, el alumno se puede matricular a distancia y realizar todo tipo de trámites administrativos y educativos por esta vía.

**E-learning:** Experiencia planificada de enseñanza - aprendizaje que utiliza una amplia gama de tecnologías para lograr la atención del estudiante a distancia y está diseñado para estimular la atención y la verificación del aprendizaje sin mediar contacto físico. Término anglófono para e-formación. Utilización de las nuevas tecnologías multimedia y de Internet, para mejorar la calidad del

aprendizaje facilitando el acceso a recursos y servicios, así como los intercambios y la colaboración a distancia.

**E-mail:** El e-mail, o correo electrónico, es uno de los servicios más usados en Internet, que permite el intercambio de mensajes entre las personas conectadas a la red de manera similar al correo tradicional. Utiliza el protocolo de comunicación

**Enseñanza on-line:** Actividad que realiza algún experto en contenido y didáctica, empleando exclusivamente los servicios de las redes de cómputo (correo electrónico, teléfono, TV, video, computadora o redes sociales).

**Entorno virtual:** Metodología de teleformación que recrea los elementos motivacionales de la formación presencial, a través de: 1. Utilización de grupos reducidos que comienzan y terminan juntos un mismo curso. 2. Papel facilitador del profesor, que diseña e imparte el curso. 3. Cuidado de la interrelación entre todos los participantes, facilitando la comunicación y fomentando las actividades en grupos. 4. La clase virtual puede ser sincrónica cuando se da la simultaneidad o asíncrona cuando no es necesario que la interactividad entre emisor y receptor se produzca simultáneamente.

**Escáner:** Periférico de entrada de datos (texto impreso e imágenes). Su función es capturar estos datos y transmitirlos al ordenador para su posterior manipulación. Los escáneres pueden trabajar con texto impreso, fotografías y dibujos. La palabra correspondiente en español es rastreadora o digitalizadora.

**Ethernet:** Red de área local (LAN) desarrollada por Xerox, Digital e Intel. Es el método de acceso LAN que más se utiliza (seguido por Token Ring). Ethernet es una LAN de medios compartidos. Todos los mensajes se diseminan a todos los nodos en el segmento de red. Ethernet conecta hasta 1,024 nodos a 10 Mbits por segundo sobre un par trenzado, un cable coaxial y una fibra óptica.

**Facebook:** Es una red social creada por Mark Zuckerberg en la universidad de Harvard con la intención de facilitar las comunicaciones y el intercambio de contenidos entre los estudiantes. Con el tiempo, el servicio se extendió hasta estar disponible para cualquier usuario de Internet.



**GigaByte:** Unidad de información que corresponde a 1.024 megabytes.

**Hardware:** Todos aquellos componentes físicos de un computador, todo lo visible y tangible. Por extensión, se aplica también a otros componentes electrónicos que no necesariamente forman parte de un computador.

**Home pages:** En el web se refiere a las páginas de inicio que enlazan con otras páginas relacionadas.

**HTML (Hypertext Markup Language):** Lenguaje en que se escriben los documentos que se utilizan en Internet.

**HTTP (Hypertext Transfer Protocol):** Protocolo de comunicación entre clientes y servidores Web.

**Impresora:** Periférico del ordenador diseñado para copiar en un soporte «duro» (papel, acetato, etc.) texto e imágenes en color o blanco y negro.

**Inbox (casillero de entrada):** Ventana del cliente e-mail en la que se listan los mensajes recibidos.

**Informática:** Ciencia del tratamiento automático y racional de la información, considerada como soporte de los conocimientos y comunicaciones, a través de los ordenadores.

**Interacción:** Acción de socializar ideas y compartir puntos de vista con los demás respecto a un objeto de estudio, influencia, recíprocamente entre personas. Concepto imprescindible en educación a distancia.

**Internet:** Red de redes con cobertura internacional; se hace posible por la colaboración Inter e intra institucional; comunicándose entre sí por el protocolo TCP/IP. Red de redes con cobertura internacional, formada gracias a la cooperación de universidades, instituciones gubernamentales, corporaciones y empresas privadas que se comunican entre sí mediante el protocolo TCP/IP (protocolo de control de transmisión/protocolo Internet). Está formada por millones de computadoras conectadas en todo el mundo, cuyo número crece exponencialmente día con día. Las computadoras-servidores que forman parte del

Internet, pueden intercambiar mensajes con gran rapidez, hacer sesiones de computación remota, transportar archivos de cualquier tipo de un sitio a otro y realizar búsquedas de información a escala mundial.

**Java:** Lenguaje desarrollado por Sun Microsystems para la elaboración de aplicaciones exportables a la red y capaces de operar sobre cualquier plataforma a través, normalmente, de visualizadores WWW. Permite crear tanto aplicaciones como pequeños programas para Internet, redes internas y cualquier otro tipo de redes distribuidas.

**JavaScript:** Un lenguaje de comandos multiplataforma del WWW desarrollado por Netscape Communications. el código de JavaScript se inserta directamente en una página HTML.

**Joystick:** Palanca o mando de control que se usa especialmente en consolas o programas informáticos de videojuegos y que permite desplazar manualmente y con gran rapidez el cursor, un personaje, etcétera., en la pantalla.

**Kilobyte:** Unidad de medida utilizada en informática que equivale a 1.024 bytes.

**Lan (Local Area Network):** Red de área local. El término LAN define la conexión física y lógica de ordenadores en un entorno generalmente de oficina. Su objetivo es compartir recursos (como acceder a una misma impresora o base de datos) y permite el intercambio de ficheros entre los ordenadores que componen la red.

**Laptop:** Es un rejunte de palabras Lap = piernas/ muslos Top =arriba Y significa sobre las piernas). A las portátiles se les llamaba en ingles laptop porque a diferencia de desktop ("encima del escritorio" en su traducción literal) estas se pueden mover con facilidad.

**Link:** Enlace entre páginas en el Web. Son sectores de la página (texto o imágenes) que están vinculados a otras páginas, de manera que basta con hacer clic en ellos para "trasladarse" a otra página, que puede estar ubicada en cualquier servidor de la red.

**Login:** Identificación o nombre electrónico de un usuario de correo electrónico. Equivale al nombre de la casilla (cuenta) que ese usuario tiene en el servidor de correo electrónico. Es una entrada de identificación o conexión.

**Logout:** Salir del sistema, desconexión.

**Megabyte:** Unidad de medida utilizada en informática que equivale a 1.024 Kilobytes.

**Memoria Cache:** Es una memoria similar a la RAM, pero que tiene la particularidad de mantener por mayor tiempo la información; por este motivo, es usada como un método de acceso a los datos más rápido que la memoria RAM. Normalmente una Tarjeta Madre cuenta con 256 Kb y el máximo en la actualidad alcanza a 512 Kb.

**Memoria RAM:** Corresponde a la sigla del término inglés Random-Access Memory, "memoria de acceso aleatorio". Es un dispositivo donde se guardan datos en forma temporal. Esta se ocupa durante la operación de los programas y mientras más grande sea, más fácil y rápido pueden correr los programas.

**Memoria ROM (ROM: Read Only Memory):** Contiene programas que son piezas fundamentales del sistema y que no pueden ser borrados ni por el usuario ni por la propia máquina. Es una memoria de las denominadas de acceso directo, es decir, cuyos elementos son accesibles del mismo modo en su totalidad. Es una especie de memoria inerte en la que no es posible escribir nada y que contiene el programa de puesta en marcha, escrito en lenguaje máquina, el software de base, un lenguaje, etcétera.

**Messenger:** Es una aplicación de mensajería instantánea para la comunicación por texto, voz y video entre personas. Esta aplicación fue desarrollada por Microsoft para el sistema operativo Windows y lanzada el 22 de julio de 1999.

**Módem:** Aparato que conecta el computador con la línea telefónica. Actúa transformando las señales digitales del computador (bits) en tonos que son transmitidos por la línea telefónica. Igualmente, recibe los tonos que vienen por la

línea telefónica y los convierte en señales digitales. Su nombre viene de la abreviación de las palabras MOdulador-DEModulador.

**Monitor:** Persona que coordina una actividad, orienta y dirige un grupo que consiste en que un estudiante aventajado o de un nivel educativo superior asesora u orienta a algún estudiante que se le asigna, con el propósito de que este último alcance los objetivos de aprendizaje.

**Mouse:** Ratón en inglés. Pequeño dispositivo de entrada, con uno o más botones incorporados, que se utiliza con las interfaces gráficas del usuario.

**Multifuncional:** Es un dispositivo que integra en un mismo aparato una copiadora de documentos, un escáner, una impresora, además en algunos casos un fax (envía textos por medio de señales telefónicas) y puertos USB frontales. Dependiendo el modelo, puede ser capaz de prescindir de la computadora, ya que puede leer memorias USB e imprimir imágenes directamente desde ellas, enviar fax sin necesidad de conexión directa al módem, escanear y guardar directamente en una unidad de almacenamiento USB así como generar copias a color o en y negro directamente. Puede ser de 2 tipos, multifuncional de inyección de tinta o multifuncional láser. En el primer caso, igual que las impresoras de inyección de tinta, utiliza cartuchos con tinta líquida que mezclan los colores para generar la gama deseada, mientras que el multifuncional láser utiliza tóner con tinta en forma de polvo e imprime en negro.

**Multimedia:** Tecnología que integran texto, imágenes gráficas, sonido, animación y video, coordinados a través de medios electrónicos, página Web o página HTML.

**Nick (Nickname):** Apodo con el cual se autodenominan las personas que se conectan a IRC o a cualquier tipo de chat.

**Notebook:** Pequeña computadora personal con un peso entre 1 y 6 kilogramos, pensada para que pueda ser fácilmente transportable.

**Pixel:** Son los puntos que en una pantalla, componen las imágenes. Cuando la imagen es en blanco y negro, cada pixel equivale a un bit; cuando es en colores puede tener más dependiendo de la resolución que muestre en la pantalla. Esta

palabra es igual en inglés y español, por una derivación del término inglés Picture Element (Elemento del Gráfico).

**PLE:** Entorno Personal de Aprendizaje o PLE “acrónimo de la expresión original Personal Learning Environment” es una expresión que aproximadamente desde la *JISC/CETIS Conference de 2004* se viene utilizando para referirse al conjunto de herramientas, servicios y conexiones que empleamos para alcanzar diversas metas vinculadas a la adquisición de nuevas competencias. Posibilita que el estudiante ingrese a entornos distantes, imaginarios y creativos.

**Procesador de texto:** Dentro de las distintas posibilidades que ofrece el software de aplicación, estos programas trabajan con textos (con frecuencia incluyen gráficos) y permiten crearlos, modificarlos, imprimirlos, etcétera.

**Programa:** Redacción de un algoritmo en un lenguaje de programación. Conjunto de instrucciones ordenadas correctamente que permiten realizar una tarea o trabajo específico.

**Programador:** Un individuo que diseña la lógica y escribe las líneas de código de un programa de computador.

**Realidad virtual:** Simulación que crea mundos tridimensionales con el fin de generar en el estudiante situaciones de aprendizaje que parezcan auténticas a través de imágenes y sonido. Deberán permitir respuestas e interacción en forma rápida y eficiente. La computadora es el medio más apropiado para la creación de estos ambientes y el análisis de los datos complejos que lo componen.

**Reply:** Responder un mensaje de correo electrónico recibido.

**Sala de videoconferencia:** Aula o salón que se encuentra habilitado con el equipo y las conexiones necesarias para la realización de sesiones distantes sincrónicas.

**Search:** Buscar en internet a través de un motor o sistema de búsqueda de páginas web mediante palabras específicas.

**Sistema operativo:** Conjunto de programas fundamentales sin los cuales no sería posible hacer funcionar el ordenador con los programas de aplicación que se desee utilizar. Sin el sistema operativo, el ordenador no es más que un elemento físico inerte. Todo sistema operativo contiene un supervisor, una biblioteca de programación, un cargador de aplicaciones y un gestor de ficheros.

**Sistema:** En informática, este término utilizado sin otra palabra que lo adjective designa un conjunto de hardware y software específico.

**Skype:** Es una aplicación freeware que permite hacer llamadas telefónicas por internet (VoIP). Llamar a otros usuarios del servicio es gratuito, como así también a líneas gratuitas, pero sí tienen cargos otras líneas y teléfonos celulares. Fue desarrollado por Niklas Zennström, Janus Friis y un equipo de desarrolladores en Tallinn, Estonia y lanzado en agosto de 2003.

**Software:** A diferencia del hardware, es lo que no se ve, es decir los programas y aplicaciones que están guardadas en un disco duro, CD-ROM o disquetes.

**Spam:** Spam es una palabra inglesa que hace referencia a una conserva cárnica: el "Spiced Ham", literalmente "Jamón con especias". Al no necesitar refrigeración, fue muy utilizada en todo el mundo, sobre todo por el ejército americano, que ayudó mucho en su difusión. Debido a esto (y a su baja calidad) se ha utilizado este término para hacer referencia a todos los mensajes basura que se reciben tanto en los grupos de noticias como en los buzones particulares.

**TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol):** Se trata de un estándar de comunicaciones muy extendido y de uso muy frecuente para software de red basado en Unix con protocolos Token-Ring y Ethernet, entre otros. Es compatible con productos de muchas marcas: IBM, DEC, Sun, AT&T, Data General, etc. TCP/IP es conforme a los niveles 3 y 4 de los modelos OSI. Este conjunto de protocolos fue desarrollado originalmente para el Departamento de Defensa de Estados Unidos.

**Tecnología educativa:** Es un conjunto de métodos, técnicas, materiales y procedimientos para educar, que hace uso complementario de instrumentos y

equipos de tecnología industrial. Son expresiones de la tecnología educativa: la metodología depurada por la experimentación, la enseñanza programada con máquinas o sin ellas, las técnicas sobre la dinámica de grupos, la orientación, la evaluación, las ayudas audiovisuales, mecánicas, eléctricas y electrónicas y la administración de un sistema educacional a través de computadoras.

Teleconferencia; permite interactuar por audio, texto y video. Por sus características es ideal para asesorías personales o con grupos pequeños.

**Terminal:** Es un aparato, situado en la periferia de la unidad central y a distancia, que permite la salida de datos que se solicitan al sistema global. Hay también terminales activos que, mediante un teclado u otro dispositivo, pueden entrar datos al sistema. Además, cierto tipo de terminales pueden ejecutar algunas operaciones de tipo general o especializado. Y, por último, es cada vez más frecuente utilizar PCs como terminales, con lo que la consideración de éstos aumentan en rango puesto que, además de las funcionalidades propias de su conexión al host, pueden actuar de forma autónoma.

**Tutoría académica:** Acción encaminada a acompañar y supervisar el desempeño del estudiante, brindándole apoyos metodológicos y orientación pedagógica que le faciliten su avance en el currículo.

**Tutoría en línea:** Servicios de tutoría académica que se realizan mediante las redes de cómputo, y que se adecuan de esa manera a los tiempos y condiciones de estudio de alumnos y profesores.

**Tutorial:** Programa informático (software) especializado en la enseñanza de una disciplina, de un método o de un conjunto de conocimientos. En el campo de la informática, el tutorial está orientado al aprendizaje de un programa o paquete de cómputo de aplicación o de procedimiento.

**Twitter:** Un término inglés que puede traducirse como “gorjear” o “trinar”, es el nombre de una red de microblogging que permite escribir y leer mensajes en Internet que no superen los 140 caracteres. Estas entradas son conocidas como tweets.

**URL (Universal Resource Locator):** Localizador Universal de Recursos. Sistema unificado de identificación de recursos en la red. Las direcciones se componen de protocolo, FQDN y dirección local del documento dentro del servidor. Permite identificar objetos WWW, Gopher, FTP, News, etc. Es una cadena que suministra la dirección Internet de un sitio Web o de un recurso World Wide Web, junto con el protocolo por el que se tiene acceso a ese sitio o a ese recurso. El tipo más común de dirección URL es http://, que proporciona la dirección Internet de una página Web.

**Video digital:** Formato de grabación que permite incluir video en presentaciones multimedia o en una página web. El video análogo puede ser convertido en digital y viceversa.

**Video llamada:** Se apoya en un sistema multimedia que reúne todas las modalidades de

**Vínculo (link):** Conexión entre elementos conceptuales a partir de un objeto (texto, gráfico, sonido, etcétera). Su utilización permite crear hipertexto y que las personas hagan lectura electrónica.

**Web:** Nombre corto para internet o www. Literalmente significa red. Es la parte multimedia de Internet. Es decir, los recursos creados en HTML y sus derivados.

**Webcam:** Es una cámara de vídeo barata y sencilla que se coloca encima o al lado del monitor del ordenador. Las webcams están diseñadas para enviar vídeos en vivo y grabados así como capturas de imagen a través de la red a uno o más usuarios. Una webcam también puede ser una cámara digital colocada en alguna parte del mundo, enviando vídeo que se ve a través de un sitio web, de modo que los usuarios puedan ver ciertos acontecimientos en vivo.

**Webpages:** Documentos del Web con información (texto, imágenes, video, audio, etc.), que se presentan en una misma "pantalla". Una página Web "está" en un servidor Web y es "traída" al computador del usuario para visualizarla.

**Websites:** Conjunto de páginas web que conforman una unidad entre sí.



**Www:** Término aplicado a hojas electrónicas que contienen información integrando diferentes facilidades al usuario, hipertexto, imágenes, sonidos, videos, textos y gráficos. Servicio muy popular de Internet que ofrece al usuario acceso a la documentación e información basadas en la hipermedia. El web elimina comandos complejos y al utilizar imágenes, fotografías, hacen divertidas y prácticas.

**Zip:** Zip es un formato de archivo comprimido, el más usado dentro de los archivos que se pueden bajar de internet, ya que algunos archivos son muy grandes por eso se deben bajar comprimidos, para que la descarga sea más rápida.

## 7. **Bibliografía.**

- Anderruthy Jean-Noël. **Skype y Telefonía IP llama gratis por internet.** TOP PC Colección, Editorial ENI, Barcelona España, 2007, 225 pp.
- Antonieta López María, López Pastrana Laura María, López Camacho Oscar Jesús, Zuaste Lugo Rosa María, Orozco Abad Judith. **Escribe mejor para aprender bien en el bachillerato.** Colegio de Ciencias y Humanidades. Área de talleres de lenguaje y comunicación Plantel sur. Editorial UNAM, México, 2010.
- Ballesta Pagán Javier. **Medios de Comunicación para una Sociedad Global.** Editorial EDITUM, México, 2002, 249 pp.
- Barrera Carlos (COORD) **Historia del periodismo universal,** Editorial Ariel, México, 2004, 417 pp.
- Bensusan Areous Graciela Irma, León Samuel, **Negociación y conflicto laboral en México,** Editorial FLACSO, México, 1990, 278 pp.
- Breceda Miguel. **Ciencia y tecnología en México: impacto, dependencia y perspectiva.** Instituto de Investigaciones Económicas, Editorial Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1989, 150 pp.
- Brom Juan. **Esbozo de historia universal.** Edición. 22 Editorial Random House Mondadori, 2009, 317 pp.
- Cafassi Emilio, **Internet: Políticas y comunicación** Editorial Biblos, Buenos Aires Argentina, 1998, 283 pp.
- Camacho Naranjo Luis. **Tecnología para el desarrollo humano,** Editorial Tecnológica de Costa Rica. Costa Rica, 2005, 251 pp.
- Carrier, Jean- Pierre **Escuela y multimedia.** Editorial siglo XXI S.A de C.V., México, 2012, 191 pp.
- Colaboración de Ana María Araujo Freire, Ángela Antunes Ciseski, Francisco Gutiérrez, Heinz-Peter Gerhardt, José Eustaquio Romao y Paulo Roberto Padilla. Ed. Siglo veintiuno editores. **Una Bibliografía Paulo Freire Moarcir Gadotti y Carlos Alberto Torres.** México, 2001, 781 pp.

- Donald Cardwell. **Historia de la tecnología**. Editorial Alianza Universidad. Madrid España, 1996, 434 pp.
- Figueiras Vidal Aníbal R, Artés Rodríguez Antonio, **Una panorámica de las telecomunicaciones**, Ed. Pearson Educación, México, 2002, 394 pp.
- Flores Rangel Juan José. **Historia de México**. Editorial Thomson, México, 2005, 706 pp.
- Francisco Fuentes Juan, La Parra López Emilio, **HISTORIA UNIVERSAL DEL SIGLO XX. De la Primera Guerra Mundial al ataque a las Torres Gemelas**. Letras Universitarias, Editorial Síntesis. México, 2001, 415 pp.
- Galindo Jesús, Luna Carlos, **Campo académico de la comunicación: hacia una reconstrucción reflexiva**, Editorial ITESO, México, 1995, 326 pp.
- García Argüelles, Rosa Elena. México.- Universidad de Guadalajara 2000.: **Glosario de Términos., en Antología del Curso Inducción a la Educación a Distancia.-** Xalapa, Mex. U.V. 1999.
- Gómez Mont Carmen, **El desafío de los nuevos medios de comunicación en México**, Editorial AMIC, México, 1992, 180 pp.
- González Espacio Fernando, **Apuntes para una historia de la televisión mexicana**, Editorial Televisa, México, 1998, 589 pp.
- Gonzalo Castellot, **La televisión en México, 1950-2000**. Editorial EdaMex, México, 1999, 295 pp.
- Grimberg Carl. Historia Universal. El siglo XX. **Las grandes guerras y la conquista del espacio**. Editorial Círculo de lectores, México, 1984, 250 pp.
- Guillén Romo Arturo, **México, hacia el siglo XXI: crisis y modelo económico alternativo**. Editorial Plaza y Valdés, México, 2000, 319 pp.
- Haneine Haua Ernesto, **Sustitución de exportaciones: estrategia de desarrollo económico para México**, Editorial Diana, México, 1987, 236 pp.
- Hermann Graml Wolfgang Benz. **Europa después de la Segunda Guerra Mundial, 1945-1982 Volumen 1 Siglo XXI de España** Editores, Argentina 1986, 476 pp.

- Hernández Romo Marcela A. **La cultura empresarial en México**, Editorial UAA, México 2004, 177 pp.
- Herrera Pérez Enrique, **Introducción a las telecomunicaciones modernas**, Editorial Limusa, México, 2004, 410 pp.
- Howard Gardner. **Buen trabajo. Cuando la ética y excelencia convergen**. Editorial, Paidós. Barcelona España, 2002. 331 pp.
- Laqueur Walter, **LA EUROPA DE NUESTRO TIEMPO, Desde el final de la Segunda Guerra Mundial Hasta la Década de los 90**, Editorial. Vergara. Buenos Aires Argentina, 1994. 567 pp.
- León Martínez Enrique, **La televisión en el proceso político de México**. Ed, Federación Editorial Mexicana, México, 1975, 124 pp.
- M. Ricardo, de la Guardia Martín, Guillermo A, Pérez Sánchez, **El mundo después de la Segunda Guerra Mundial**. Ediciones AKAL, España, 1999, 88 pp.
- Mariscal Judith, **Regulación y competencia en las telecomunicaciones mexicanas**, Subsede en México, Economic Commission for Latin America and the Caribbean, Eugenio Rivera, Editorial United Nations United Nations Publications, México, 2007, 449 pp.
- Martín del Campo Alberto Montoya. **México ante la revolución tecnológica**. Editorial Diana, S.A., México. 1993, 314 pp.
- Mejía Prieto Jorge, **Historia de la radio y la televisión en México**, Editorial Colmenares, México, 1972, 322 pp.
- Moore Michael. **La Educación a Distancia**. Costa Rica.- 1998.
- Mulás del Pozo Pablo, Álvarez C Jesús. **Aspectos tecnológicos de la modernización industrial de México**, Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1995, 404 pp.
- Nielsen Jakob, **Usabilidad. Diseño de sitios web**, Editorial. Printice Hall. U.S.A, 2002, 416 pp.
- Ortiz Marín Manuel. **Los Medios de Comunicación en Baja California**. Editorial Porrúa, México, 2006, 170 pp.

- Prawda Juan, **Teoría y Praxis de la Planeación Educativa en México**, 1985 Editorial Grijalbo, México, 1985, 380 pp.
- Riquelme José Luis. **La radio y la educación nacional**. Editorial Club Universitario, Argentina, 2011, 330 pp.
- Rodríguez José. **Historia Universal**. Editorial Limusa, México, 1998, 179 pp.
- Romo Cristina, **Ondas, canales y mensajes: un perfil de la radio en México**. Editorial ITESO, 1991, 141 pp.
- Salinas Sonia Silvia. **Medios didácticos multimedia para el aula en educación infantil**. Editorial Ideas propias, México, 2006, 135 pp.
- Sánchez Colín Lira, Silvano Sergio. **La radio, instrumento concientizador en apoyo a la educación cívica popular**. Editorial Comunicación Social, 1983, 290 pp.
- Santos Plaza María Josefa y Valdés, **Cien mil llamadas por el ojo de una aguja: un análisis antropológico de la apertura de las telecomunicaciones en México**, Editorial UNAM, México, 2000, 212 pp.
- Sartori Giovanni. **Homo videns: La sociedad teledirigida**. Editorial Punto de Lectura. 2006, 213 pp.
- **Secretaría de Comunicaciones y Transportes Secretaría de Comunicaciones y Transportes**, Historia de las comunicaciones y los transportes en México, Editorial Gobierno Federal, México, 1988, 182 pp.
- Serrano Santoyo Arturo, Martínez Martínez Evelio, **La brecha digital: mitos y realidades**. Editorial UABC, México 2003, 175 pp.
- Sohr Raúl. **Historia y poder de la prensa**. Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile, 1998, 267 pp.
- Thomson David, **Historia Mundial de 1914 a 1968**, Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1970, 269 pp.
- Tonda Mazón Juan, Sánchez Mora Ana María, Chávez Arredondo Nemesio, **México en el mundo del siglo XXI**, Agustín Gutiérrez Canet Editorial Universidad Iberoamericana, México, 2001, 145 pp.

- Tonda Mazón Juan, Sánchez Mora Ana María, Chávez Arredondo Nemesio. (Coordinadores). **Antología de la divulgación de la ciencia en México**. Editorial UNAM, México, 353 pp.
- Universidad de Guadalajara.- **Glosario de términos básicos para la educación abierta y a distancia**. Guadalajara, Jal.-
- Universidad Veracruzana. Departamento de Educación a Distancia. **Guía de Investigación Evaluativa para eventos de Educación Superior con Modalidad a Distancia**. Xalapa, Veracruz 2001.
- Víctor M. Soria. **Crecimiento económico, crisis estructural y evolución de la pobreza en México: un enfoque regulacionista de largo plazo**. Editorial Plaza y Valdés, México, 2000. 257 páginas.
- Vilar Moreno Fernando, **Radio y televisión en el ámbito local**, Editorial Universitat Jaume I, España, 2003, 607 pp.
- Villar Josefina. **El Sonido de la radio**. ensayo teórico práctico sobre producción radiofónica. Revisión técnica, UAM-X, Josefina Villar; cuidado de la edición, Lourdes Gómez Voguel. Editorial Colegio de Michoacán, México, 1988, 336 pp.
- Walter Sosa Sergio. **Crecimiento económico y sustitución de importaciones en México**, Barajas Instituto de Investigaciones Económicas, Universidad Nacional Autónoma de México, Editorial UNAM, México, 1992, 158 pp.
- Williams I. Trevor. **Historia de la Tecnología desde 1900 hasta 1950**. Editorial SXXI de España editores. Madrid España, 1987, 295 pp.
- Zanuy Marcombo Marcos Faúndez, **Sistemas de comunicaciones**, Editorial Marcombo, Barcelona España, 2001, 364 pp.

## 8. Fuentes electrónicas.

- [http://blogviaje.com/ayuda/17\\_\\_para\\_que\\_sirve\\_un\\_blog\\_/](http://blogviaje.com/ayuda/17__para_que_sirve_un_blog_/)
- <http://e-consulta.com/blogs/educacion/?p=10>
- <http://escribetufuturoconlainformatica.blogspot.mx/>.
- <http://estwitter.com/microblogging/>.
- <http://explore.live.com/windows-live-essentials>
- <http://www.asociacionplazadelcastillo.org/Textosweb/HistoriadelaTelevision.PDFPag.3>
- <http://www.batalladeverdun.es/verdun/framesetV.html>
- <http://www.blogger.com>
- <http://www.cddhcu.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/137.pdf>
- <http://www.claroline.net/>.
- <http://www.claroline.net/about-us.html>
- <http://www.dgpp.sep.gob.mx/Estadi/NACIONAL/index.htm>.
- [http://www.facebook.com/note.php?note\\_id=10150412129388246](http://www.facebook.com/note.php?note_id=10150412129388246)
- <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/sistemas/perspectivas/perspectiva-mex.pdf>
- [http://www.inegi.org.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/integracion/pais/historicas/EHM%202.pdf](http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/integracion/pais/historicas/EHM%202.pdf)
- [http://www.inegi.org.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/integracion/pais/aeum/2009/Aeum091.pdf](http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/integracion/pais/aeum/2009/Aeum091.pdf)
- <http://www.inegi.org.mx/sistemas/TabuladosBasicos/default.aspx?c=16762&s=est>.
- <http://www.inegi.org.mx/sistemas/TabuladosBasicos/default.aspx?c=16836&s=est>
- <http://www.inegi.org.mx/sistemas/TabuladosBasicos/Default.aspx?c=16852&s=est>

- <http://www.informador.com.mx/economia/2012/349717/6/las-redes-sociales-luchan-por-sumar-seguidores.htm>
- <http://www.insidefacebook.com/>
- <http://www.mediavida.com/foro/6/transhumanismo-futuro-humanidad-406845>
- [http://www.pegatiros.com/reportajes/clases\\_de\\_bombas\\_atomicas/fision.htm](http://www.pegatiros.com/reportajes/clases_de_bombas_atomicas/fision.htm)
- [http://www.pegatiros.com/reportajes/clases\\_de\\_bombas\\_atomicas/fision.htm](http://www.pegatiros.com/reportajes/clases_de_bombas_atomicas/fision.htm)
- [http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=buscador.VisualizaResultadoBuscadorIU.visualiza&seccion=8&articulo\\_id=5041&PHPSESSID=ab50c8e839b33bcfec805e362ffdb6f6](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=buscador.VisualizaResultadoBuscadorIU.visualiza&seccion=8&articulo_id=5041&PHPSESSID=ab50c8e839b33bcfec805e362ffdb6f6)
- <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n36/carteaga.html>
- <http://www.rebeccablood.net/about/bio.html>
- [http://www.senado.gob.mx/libreria/sp/libreria/historico/contenido/boletines/boletin\\_35.pdf](http://www.senado.gob.mx/libreria/sp/libreria/historico/contenido/boletines/boletin_35.pdf)
- <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/quees/usab.htm.n>
- <http://www.significadode.org/singularidad.htm>
- <http://www.skype.com/intl/es/home/>
- <http://www.wiseupkids.com/inventos.htm>
- [www.blogspot.com](http://www.blogspot.com)
- [www.facebook.com](http://www.facebook.com)
- [www.Google.comGoogle+](http://www.Google.comGoogle+)
- [www.pcworld.com.mx](http://www.pcworld.com.mx)
- [www.twitter.com](http://www.twitter.com)
- <http://www.innova.udg.mx/infoteca/glosario.cfm?l=P>
- <http://definicion.de/>
- <http://ed.anuies.mx/glosario.htm>
- <http://tice.education.fr>



- <http://www.alegsa.com.ar/>
- <http://www.reduaeh.mx>
- <http://www.weblogssl.com/que-es-un-blog>
- <http://revistabimensualup.files.wordpress.com/2007/09/d2-historiadelatelecomunicacionesenmxicooriginal1.pdf>
- <http://www.decrecimiento.info/2007/04/la-desmaterializacin-de-la-economa.html>
- <http://hechoencu.wordpress.com/2008/03/06/historia-de-la-internet-en-mexico/>
- <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/2009/01/14/conectivismo-siemens/>
- [http://elpais.com/diario/2010/02/11/ciberpais/1265858667\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/02/11/ciberpais/1265858667_850215.html)
- [http://elpais.com/diario/2010/02/11/ciberpais/1265858667\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/02/11/ciberpais/1265858667_850215.html)
- <http://blog.es.twitter.com/2011/07/tweets-oportunos-la-informacion-que-te.html>
- <http://www.blogpocket.com/2011/08/15/%c3%a1cuantos-blogs-hay-en-el-mundo>
- <http://ocioseando.net/2011/10/13/estadisticas-sobre-los-sistemas-operativos-en-mexico-y-en-el-mundo/>
- [http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep\\_Glosario](http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep_Glosario)
- <http://sesic3.sep.gob.mx/glosario>
- [http://www.oecd.org/document/61/0,3343,en\\_33873108\\_33844437\\_44417981\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.oecd.org/document/61/0,3343,en_33873108_33844437_44417981_1_1_1_1,00.html)