

## TIC ENSEÑANZA APRENDIZAJE 2

### Moodle



**Moodle** es un completo sistema para la creación y administración de cursos

Moodle es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales. Tales sistemas de aprendizaje en línea son algunas veces llamados VLEs (Virtual Learning Environments) o entornos virtuales de aprendizaje.

La palabra Moodle originalmente es un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular).

Una de las principales características de Moodle sobre otros sistemas es que está hecho en base a la pedagogía social constructivista, donde la comunicación tiene un espacio relevante en el camino de la construcción del conocimiento. Siendo el objetivo generar una experiencia de aprendizaje enriquecedora.

### **Moodle es Código Abierto (Open Source)**

Una de las fortalezas de Moodle es que es Software Libre. Esto significa que su creador inicial, al momento de publicarlo en Internet, decidió utilizar la Licencia Pública GNU (GPL) y por lo tanto puede ser utilizado sin pagar "licencias". La institución que lo instale está autorizada a copiar, usar y modificar Moodle. En consecuencia, la plataforma Moodle conforma un sistema permanentemente activo, seguro y en constante evolución.

### **¿Cuáles son las ventajas de Moodle?**

A continuación, se enumeran las principales ventajas de Moodle para el cliente, como la plataforma para gestión de cursos:

#### **Para profesionales IT y sistemas**

- Sistema en constante evolución y actualización
- No hay que preocuparse por "licencias"

- Posibilidad de personalizar la plataforma
- Creación de diversos perfiles de usuarios (administrador, tutor, alumno)
- Importación y exportación de datos en formato SCORM
- Interfaz liviana, seguimiento de las normas W3C (XHTML y CSS2)

#### **Para educadores y capacitadores**

- Sistema escalable en cuanto a la cantidad de alumnos
- Creación de cursos virtuales y entornos de aprendizaje virtuales
- Complemento digital para cursos presenciales (blended)
- Posibilidad de diversos métodos de evaluación y calificación
- Accesibilidad y compatibilidad desde cualquier navegador web, independiente del sistema operativo utilizado



### **Claroline**



**Claroline** es una plataforma de aprendizaje (o LMS: Learning Management System) y groupware de código abierto (GPL). Permite a cientos de instituciones de todo el mundo (universidades, colegios, asociaciones, empresas...) crear y administrar cursos y espacios de colaboración en línea.

#### **Una plataforma de código abierto**

Claroline Está presente en más de 100 países y traducido a más de 35 idiomas. La gestión del espacio es simple e intuitiva y no requiere habilidades especiales.

Claroline es compatible con los sistemas operativos GNU/Linux, Mac OS y Microsoft Windows. Está hecho completamente en PHP y utiliza una base de datos MySQL.

### Herramientas

Claroline trabaja en el concepto asociado a un curso o espacio de trabajo educativo. En cada espacio de trabajo, el profesor tiene una serie de herramientas para:

- Escribir una descripción del curso
- Publicar documentos en cualquier formato (texto, PDF, HTML, vídeo, etc...)
- Administrar foros públicos o privados
- Desarrollar itinerarios de aprendizaje (compatible con SCORM)
- Crear grupos de participantes
- Ejercicios Compositor (compatible con IMS / QTI estándar 2)
- Estructurar una agenda con tareas y fechas límite
- Publicar anuncios (también por correo electrónico)
- Proponer trabajo para hacer en línea
- Ver las estadísticas de los ejercicios de asistencia y terminación
- Utilizar un wiki para escribir documentos en colaboración

### Desarrollo

Claroline se basa en los principios de fortalezas extraídas de la literatura sobre el valor añadido de la tecnología para la formación de aprendizaje. Desde 2000, los equipos de desarrollo de Claroline tienen como mayor preocupación la estabilidad del código y el desarrollo de las funciones de acuerdo con las necesidades del usuario. Además, Claroline es apoyado por una comunidad mundial de usuarios y programadores que contribuyen en gran medida a su desarrollo y difusión.



El Proyecto Sakai está desarrollando software educativo de código abierto. El nombre Sakai proviene del cocinero Hiroyuki Sakai. El Proyecto Sakai tiene su origen en la Universidad de Michigan y en la Universidad de Indiana, a las que se unieron el Instituto Tecnológico de Massachusetts y la Universidad de Stanford, junto a la Iniciativa de Conocimiento Abierto (OKI) y el consorcio uPortal. El Proyecto se consolidó con generosa ayuda de la Fundación Mellon.

El objetivo del Proyecto Sakai es crear un entorno de colaboración y aprendizaje para la educación superior, que pueda competir con sus equivalentes comerciales Blackboard / WebCT y que mejore otras iniciativas de Código Abierto como Moodle. Sakai es una plataforma en línea desarrollada por una comunidad de educadores para facilitar la enseñanza y el aprendizaje colaborativo en instituciones educativas. El proyecto originado en la Universidad de Michigan, fue anunciado oficialmente en EDUCAUSE en noviembre del 2003. La fundación Sakai se formalizó en octubre del 2005 y se le concedió la propiedad intelectual de la plataforma por medio de un acuerdo de licencia de derecho de autor. La plataforma es distribuida gratuitamente como un programa de código abierto bajo la licencia de comunidad educativa.

Típicamente la plataforma es utilizada para el manejo de cursos, como hace Blackboard y Moodle, pero también es un ambiente de aprendizaje y colaboración que añade herramientas para el desarrollo de contenidos. Permite colocar el prontuario y presentaciones dentro de la plataforma, y ofrece plantillas para diseñar lecciones de manera secuencial, y para crear asignaciones, exámenes y quizzes en línea. Además tiene un 'drop box' para compartir documentos, facilidades de archivo de emails enviados, y herramientas para crear un wiki y un blog, Podcasts, calendario, chat y foros de discusión, glosario, encuestas, una sección de páginas web externas y noticias vía RSS.

Otra de las capacidades de Sakai es la construcción de e-portafolios, que está integrado en la plataforma y se actualiza según la actividad del usuario. El usuario puede diseñar, publicar, compartir y ver portafolios de sus trabajos, además de un sistema de matrices para documentar su desarrollo y aprendizaje.

Actualmente la Facultad de Educación ha implementado el uso de Sakai para el desarrollo del portafolio electrónico que todo estudiante debe completar para graduarse. Comenta el profesor Dr. Juan Meléndez que "hubo protestas con el sistema previo, TaskStream, porque ese sistema era comercial y había que pagar una cuota semestral por el uso del sistema. Este sistema, por ser de código abiertos, es gratuito pero más rústico; y los estudiantes no han montado una

protesta.” La ventaja de Sakai es que no tiene costo para la institución y es flexible para su manejo y uso pero “la falta de peritaje ‘expertise’ y apoyo tecnológico en el recinto; no permite que se saque el jugo al sistema. (Meléndez, 2010)

Sakai permite hacer una prueba de la plataforma en servidores gratuitos para experimentar todas las herramientas. La aplicación ha sido desarrollada en Java, lo cual permite su uso en múltiples sistemas operativos. La última versión estable es la 2.7.1 lanzada el 25 de agosto del 2010.



El proyecto Chamilo intenta asegurar la disponibilidad y la calidad de la educación a un costo reducido a través de la distribución gratuita y abierta de su software, la adaptación de su interfaz a dispositivos de países del Tercer mundo y provisión de un campus e-learning de acceso libre.

Chamilo sostiene dos proyectos de software: Chamilo LMS (llamado anteriormente Chamilo 1.8), una versión que fue, en sus inicios, basada en el software Dokeos, y Chamilo LCMS Connect (previamente Chamilo 2), una reimplementación completa de la plataforma para el e-learning y la colaboración. Historia

El proyecto Chamilo fue lanzado oficialmente el 18 de enero de 2010 por una parte considerable de la comunidad activa del proyecto del cual nació, tras desacuerdos crecientes sobre la política de comunicación y una serie de elecciones que hicieron sentir inseguridad a la comunidad acerca del futuro de los desarrollos. Por lo tanto, se le considera un fork de Dokeos (por lo menos en lo que se refiere al software Chamilo LMS). La reacción al fork fue inmediata y 500 usuarios activos se registraron en los foros de Chamilo en un plazo de 2 semanas desde su lanzamiento, y en un mes se recogieron nuevas contribuciones de la comunidad que superaron en cantidad las del año anterior en Dokeos.

Los orígenes del código de Chamilo se remontan al año 2000, con el inicio del proyecto Claroline, que, a su vez, sufrió un fork en el 2004 con el lanzamiento del

proyecto Dokeos. En el 2010, sufrió un nuevo fork con la publicación de Chamilo 1.8.6.2.

Funcionalidades principales del proyecto Chamilo LMS  
gestión de cursos, usuarios y ciclos formativos (incluyendo servicios web en SOAP para gestión remota)  
compatibilidad con SCORM 1.2 y herramientas de autoría rápida  
modo multi-instituciones (con portal de gestión centralizado)  
exámenes controlados por tiempo  
internacionalización con UTF-8  
zonas horarias  
generación automática de certificados  
seguimiento del progreso de los usuarios  
red social incorporada



#### Requerimientos de software

Chamilo está desarrollado principalmente en PHP y depende de un sistema LAMP o WAMP en el servidor. Del lado cliente, solo requiere un navegador moderno (menos de 3 años de antigüedad) y, de manera opcional, requiere el plugin Flash para hacer uso de algunas funcionalidades avanzadas. Marca

Chamilo es una marca protegida registrada por la asociación Chamilo, declarada bajo la ley belga. Para cualquier asunto relacionado con el uso de la marca Chamilo, se puede contactar con la Asociación por correo electrónico en [info@chamilo.org](mailto:info@chamilo.org)



**DOKEOS**

Dokeos es un entorno de e-learning y una aplicación de administración de contenidos de cursos y también una herramienta de colaboración. Es software libre y está bajo la licencia GNU GPL, el desarrollo es internacional y colaborativo. También está certificado por la OSI y puede ser usado como un sistema de gestión de contenido (CMS) para educación y educadores. Esta característica para administrar contenidos incluye distribución de contenidos, calendario, proceso de entrenamiento, chat en texto, audio y video, administración de pruebas y guardado de registros. Hasta el 2007, estaba traducido en 34 idiomas (y varios están completos) y es usado (a septiembre de 2010) por 9900 organizaciones, según reporta el mismo sitio web de la empresa, medido sin filtrado de posibles duplicados.

Dokeos.com es también una compañía que provee hospedaje soporte y servicios de e-learning, aparte de la distribución de la plataforma Dokeos. La compañía colabora con la comunidad pagándole a varios desarrolladores.

#### Herramientas disponibles

- Lecciones SCORM.
- Producción de documentos basados en plantillas.
- Ejercicios: opción múltiple, llenado de espacios en blanco, cotejar alternativas, preguntas abiertas, hotspots.
- Interacción: foros, chats y grupos.
- Videoconferencia: vía Web (manual de instalación removido en la versión Free 1.8.6, paquete siempre disponible públicamente para [descarga1](#) ).
- Conversión de presentaciones en PowerPoint e Impress a cursos en SCORM (manual de instalación removido en la versión Free 1.8.6, paquete siempre disponible públicamente para [descarga](#)).
- Trabajos.
- Blogs.
- Agenda.
- Anuncios.
- Glosario.
- Notas personales.
- Red social.
- Encuestas.
- Autenticación vía LDAP y OpenID.
- Evaluaciones.
- Reserva de matrícula.
- Sesiones de usuario.

#### Desarrollo

Dokeos está escrito en PHP y usa bases de datos en MySQL. La versión actual y estable es Dokeos 2.1.1.

El desarrollo de Dokeos es un proyecto internacional que incluye como contribuyentes a varias universidades, escuelas, y otras organizaciones e individuos. La metodología de desarrollo de Dokeos toma elementos de programación extrema (Extreme Programming), teoría de usabilidad, y metodología de desarrollo colaborativo Open Source, como las ideas de La Catedral y el Bazar.

Específicamente, Dokeos cuenta con un foro, usado por los usuarios de Dokeos para discusión y retroalimentación. La agenda y los minutos de las reuniones de todos los desarrolladores eran publicados hasta el 2009, y un 'roadmap' también es público. Toda la documentación de diseño y desarrollo está disponible en el wiki de Dokeos. Todo aquel que se registre puede contribuir. Hasta fin del 2009, habían 21 desarrolladores con acceso de escritura al repositorio de código (progresivamente CVS, SVN y finalmente Mercurial), otras personas podían contribuir mediante el envío de código vía correo electrónico, el foro o el wiki. A partir del 2010, solo los empleados o contratados por la empresa Dokeos tienen acceso de escritura al repositorio (privado) Mercurial.

#### Dokeos como compañía

Dokeos es una de las reconocidas empresas dedicadas a sistemas Open Source de administración de cursos.

Dokeos hace uso de un modelo de negocio profesional Open Source, basado en código abierto, consultoría profesional, servicios de aseguramiento de la calidad y soporte a clientes basado en suscripciones.



**ATutor** es un Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje, Learning Content Management System de Código abierto basado en la Web y diseñado con el objetivo de lograr accesibilidad y adaptabilidad. Los administradores pueden instalar o actualizar ATutor en minutos. Los educadores pueden rápidamente ensamblar, empaquetar y redistribuir contenido educativo, y llevar a cabo sus clases online. Los estudiantes pueden aprender en un entorno de aprendizaje adaptativo. ATutor es un programa diseñado en PHP, Apache, MySQL, trabaja sobre plataformas Windows, GNU/Linux, Unix, Solaris, soporte a 32 idiomas, contiene herramienta de Gerencia y administra alumnos, tutores, cursos y evaluaciones en



línea, herramienta de Autoría incorporada, herramienta de Colaboración incorporada. La incorporación de las especificaciones de empaquetado de contenido IMS/SCORM, permitiendo que los diseñadores de contenidos creen contenido reutilizable que se puede intercambiar entre diversos sistemas de aprendizaje. El contenido creado en otros sistemas conforme a IMS o SCORM se puede importar en ATutor, y viceversa. ATutor también incluye un ambiente Runtime de SCORM 1.2 (LMS RTE3).

ATutor es el primer LCMS completamente conforme a las especificaciones de la accesibilidad de W3C WCAG 1.0 en el nivel de AA+, permitiendo el acceso a todos los estudiantes potenciales, instructores, y administradores, incluyendo a esos con problemas de acceso usando tecnologías asistidas. La conformidad con especificaciones de W3C (World Wide Web Consortium) XHTML 1.0 se asegura de que ATutor esté presentado constantemente en cualquier tecnología compatible con los estándares.



La teoría reza que cada individuo conoce a una media de 100 personas. Si estas 100 personas difunden un mensaje a todos sus conocidos podemos transmitir información a 10.000 individuos fácilmente. Con la llegada de internet y las redes sociales online la teoría de los seis grados de separación ha recobrado fuerza.

## Redes sociales



Los humanos siempre nos hemos relacionado por grupos: familiares, laborales, sentimentales, etc. En una red social los individuos están interconectados, interactúan y pueden tener más de un tipo de relación entre ellos.

En la actualidad, el análisis de las redes sociales se ha convertido en un método de estudio en ciencias como la antropología o la sociología. Internet y las nuevas tecnologías favorecen el desarrollo y ampliación de las redes sociales.

## Seis grados de separación

La teoría de los seis grados de separación afirma que cada individuo del planeta está conectado con el resto. Esta relación se basa en una cadena de conocidos que no supera las 6 personas. Esta hipótesis ha intentado ser demostrada desde su origen a principios del siglo XX.

## Redes sociales en internet

Las redes sociales en internet son aplicaciones web que favorecen el contacto entre individuos. Estas personas pueden conocerse previamente o hacerlo a través de la red. Contactar a través de la red puede llevar a un conocimiento directo o, incluso, la formación de nuevas parejas.



Las redes sociales en internet se basan en los vínculos que hay entre sus usuarios. Existen varios tipos de redes sociales:

- 1.- **Redes sociales genéricas.** Son las más numerosas y conocidas. Las más extendidas en España son Facebook, Instagram, Google+ y Twitter.
- 2.- **Redes sociales profesionales.** Sus miembros están relacionados laboralmente. Pueden servir para conectar compañeros o para la búsqueda de trabajo. Las más conocidas son LinkedIn, Xing y Viadeo.

3.- **Redes sociales verticales o temáticas.** Están basadas en un tema concreto. Pueden relacionar personas con el mismo hobby, la misma actividad o el mismo rol. Las más famosas son Flickr, Pinterest y YouTube.

### **Redes sociales profesionales**

Las redes profesionales están enfocadas, principalmente, a los negocios y actividades comerciales. Permiten compartir experiencias o crear grupos, asociando a empresas y usuarios que estén interesados en una colaboración laboral. Los usuarios de estas redes poseen un perfil profesional, en el que incluyen su ocupación actual o su currículum académico y laboral, entre otros requisitos.

#### **LinkedIn**



**LinkedIn** es la red profesional con mayor número de usuarios. Fue puesta en funcionamiento en 2003. Los contactos tienen una relación laboral que facilita la búsqueda de empleo. Es un útil indispensable tanto para encontrar trabajo como para promocionarse profesionalmente. También se emplea para buscar o compartir información técnica y científica.

Los miembros de LinkedIn se agrupan en función de su currículum. La web tiene diferentes aplicaciones para optimizar sus funciones, compartir archivos o revisar estadísticas. LinkedIn permite la creación de grupos de debate o de opinión sobre temas profesionales. Es la única red social que cotiza en bolsa desde mayo de 2011.

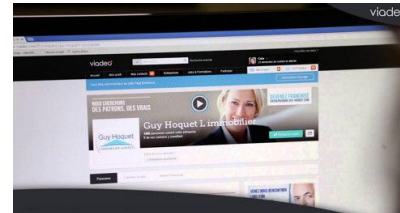
#### **Xing**



**Xing** comenzó a funcionar en el año 2003 con el Open Bussines Club. Es la competidora directa de LinkedIn y sus funciones son muy similares. Xing permite el contacto entre profesionales sin que se conozcan previamente. Dispone de grupos temáticos y foros para plantear dudas, intercambiar información o generar opiniones sobre temas determinados. Cuenta con ofertas de empleo, páginas de empresa y un apartado para publicar o conocer eventos.

Xing puede ser usado con una cuenta básica gratuita o una cuenta premium de pago. Ofrece la posibilidad de contactar entre los miembros de la red a través de plataformas de mensajería instantánea o con llamadas telefónicas online.

#### **Viadeo**



**Viadeo** es una red social profesional fundada en 2004. Ofrece la posibilidad de ofertar y demandar empleo a través de un buscador. Funciona de forma diferente según el país del usuario, ya que cuenta con oficinas en varios países. De esta forma estudian los diferentes mercados, sus tendencias actuales y otras particularidades culturales.

El registro es gratuito y puede hacerse con una cuenta básica o una cuenta premium. Viadeo dispone de una herramienta de búsqueda con la que pueden localizarse antiguos compañeros de trabajo o estudios o trabajadores freelance. Los contactos que se establezcan deben ser confirmados por ambas partes para formar parte de un listado de direcciones.

#### **¿Redes más especializadas?**



Existen redes sociales mucho más específicas que ponen en contacto a profesionales de un mismo sector. Es el caso de [HR.com](#), orientada a los profesionales de recursos humanos, o [ResearchGate](#), destinada a investigadores científicos.

Hay que tener muy en cuenta este tipo de redes sociales, ya que son cada vez más utilizadas por las empresas para reclutar todo tipo de profesionales.

### Redes sociales temáticas

En el mundo de las redes sociales hay una fuerte tendencia hacia la especialización. Por eso se crean continuamente redes verticales o temáticas. Se especializan en los gustos de aquellas personas que buscan un espacio de intercambio para intereses comunes específicos.



Existen tantas redes sociales verticales como temas en los que agruparse. Las más habituales están relacionadas con las aficiones, las profesiones o las búsquedas de pareja. Por el tipo de contenido compartido, podemos encontrar redes de fotos, vídeos, música, noticias o documentos, entre otras posibilidades. El funcionamiento suele ser similar al de las redes sociales horizontales. Su registro habitualmente es gratuito. La principal ventaja es la certeza de conocer personas afines.

### Redes de contenidos

Una de las más populares es [YouTube](#), un lugar de almacenaje gratuito en la red para compartir, ver, comentar, buscar o descargar videos. En YouTube encontramos una gran variedad de vídeos musicales, películas o programas de

televisión. Pero también es un popular servicio de Google que permite alojar vídeos personales de forma sencilla.



Entre las redes sociales que comparten contenido fotográfico, las más populares son [Pinterest](#) y [Flickr](#), que junto con Panoramio y Fotolog ofrecen la posibilidad de almacenar, buscar ordenar o compartir fotografías. Entre las redes que ofrecen las mismas posibilidades, pero con la música, están Last.fm, Blip.fm o Grooveshark.



En el apartado de vídeos, además de la omnipresente YouTube, están Vimeo y Dailymotion. Tanto en Pinterest como Flickr también se pueden almacenar vídeos. La mayoría de estas redes permiten crear perfiles y listas de amigos.

En Internet podemos encontrar redes sociales en las que buscar, publicar o compartir documentos. Se trata de textos especificados por preferencias, de acceso muy sencillo. La red social de este tipo de temática mejor considerada es Scribd. Las noticias y actualizaciones también se engloban en redes sociales, generando conversaciones o discusiones entre los usuarios. Es el caso de Menéame, Aupatu, Digg o Friendfeed.

Los aficionados a la lectura disponen de sus propias redes sociales. En ellas no sólo comparten opiniones sobre libros, también pueden clasificar sus preferencias literarias y crear una biblioteca virtual de títulos. En esta categoría se encuentran Entrelectores, Anobii, Librarything, weRead y Wattpad.

### Redes sociales de relaciones



Las redes sociales de relaciones son aquellas que sirven a los usuarios para relacionarse con gente nueva. Las listas de miembros se van haciendo entre personas que no se conocen previamente. Este tipo de redes suele incluir un buscador con la base de datos de sus miembros, que proporciona parámetros de búsqueda como la franja de edad, la ubicación o las preferencias sexuales.

Existen numerosas redes de este tipo y la mayoría ofrecen servicios de pago. La que tiene un mayor número de posibilidades gratuitas es [Badoo](#)

## Correo electrónico



El correo electrónico es también conocido con su nombre en inglés, **email** o simplemente como *mail*. Es la versión digital del correo tradicional.

Para poder enviar emails es necesario tener una cuenta en algún servidor de correo electrónico. Los servidores proporcionan a cada individuo una dirección única.

El símbolo de la arroba (@) es el distintivo de las cuentas de mail. Separa el nombre de usuario elegido del nombre del ordenador donde se aloja el servidor. A través del correo electrónico puede enviarse cualquier tipo de documento o archivo.

## Proveedores de correo



Los proveedores de correo electrónico pueden ser gratuitos o de pago. Los de pago suelen depender del proveedor de internet contratado. Los gratuitos son los más extendidos y comunes. La mayor diferencia entre ellos suele ser la capacidad de almacenamiento y el tamaño de los archivos que se pueden transferir.

Podemos acceder a nuestra cuenta de correo a través de la página web del servidor. Introduciendo la dirección o nombre de usuario y una contraseña se nos dirige a la llamada *bandeja de entrada* que contiene los mensajes recibidos.

También es posible consultar el mail mediante aplicaciones gestoras de correo electrónico. La más extendida es Outlook Express, propiedad de Microsoft. Los proveedores de correo web con más usuarios son **Hotmail**, **Gmail** y **Yahoo**.

## Spam



Los emails basura o spam son aquellos correos que llegan a nuestra bandeja de entrada y no son de nuestro interés. Suelen tener contenido publicitario y es habitual recibirlos varias veces.

Los proveedores de correo suelen tener una herramienta para evitar este tipo de mails. El usuario también puede seleccionarlos para que, en el futuro, entren en la bandeja de correo no deseado.



El spam puede darse también a través del teléfono móvil, en foros, redes sociales, chats o blogs. El estado defiende al usuario frente al correo basura mediante la **Ley de protección de datos**. También existe la Agencia Española de Protección de Datos donde se pueden denunciar los correos masivos.

### Proveedores de correo web



#### Hotmail

**Hotmail** es el proveedor de correo web más extendido. Forma parte del paquete de servicios de Microsoft llamado Windows Live. Opera desde 1996 y está traducido a más de 35 idiomas.

Hotmail permite el envío de archivos de hasta 25 MB. Cuenta con un detector de virus y se apoya en el programa Microsoft Office para detectar y corregir faltas de ortografía. Tiene distintos tipos de dominio, los propios de hotmail o los de Windows Live. El usuario puede personalizar la apariencia de la web a través de los distintos temas que proponen.

#### Gmail



**Gmail** es el servidor de correo web de Google. Lleva en la red desde el año 2004 y hasta 2009 estuvo en pruebas o en fase Beta. Ofrece un almacenamiento de 7 GB (y creciendo, dicen) y puede enviar correos electrónicos con un peso máximo de 25 MB.

Gmail está traducido a más de 40 idiomas y tiene una versión para dispositivos móviles. Incluye un servicio de chat con el que se puede hablar con los contactos a través de texto o por voz con la aplicación **Google Talk**. Dispone también de un filtro anti spam para bloquear correos no deseados.

#### Yahoo! Mail



**Yahoo!** es una compañía global de medios fundada en 2004. Ofrece uno de los servicios de correo electrónico más extendidos. Yahoo mail está en funcionamiento desde el año 2006 en su versión beta y desde 2007 en su versión final.

Ofrece la posibilidad de chatear entre sus miembros a través de Windows Live Messenger. Su principal ventaja es su almacenamiento ilimitado (al menos, en teoría). Puede enviar y recibir correos electrónicos de hasta 25 MB. Existe también la versión de pago llamado **Yahoo! Mail Plus**.

### Comunicación digital móvil



La llegada de las nuevas tecnologías ha facilitado el desarrollo de la comunicación digital. El teléfono móvil es el dispositivo de comunicación que más transformaciones ha sufrido. Ha pasado de ser un aparato para transmitir voz a convertirse en un pequeño ordenador portátil.

Cualquier móvil es capaz de enviar mensajes de texto o sms. Estos mensajes se envían gracias al **Sistema global para las comunicaciones móviles o GSM**. El GSM permite también conectarse a internet y transmitir datos. Existe una extensión de tercera generación o 3G llamada **UMTS**.

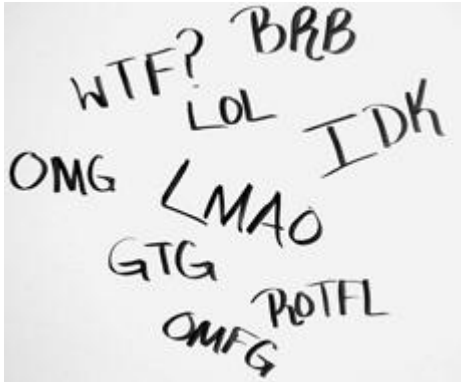
### SMS y MMS



**SMS** son las siglas en inglés de Servicio de mensajería corta. Es un sistema a través del cual los teléfonos móviles pueden enviar mensajes de texto. La principal característica de estos mensajes es que su longitud ronda los 150 caracteres de texto.

**MMS** son las siglas en inglés de Sistema de mensajería multimedia. Permite enviar y recibir vídeos, fotografías o sonidos. También ofrece la posibilidad de enviar el contenido multimedia a servicios de internet como correos electrónicos o páginas web. El tamaño de los MMS oscila entre los 100 y los 300 kb.

### Lenguaje SMS



La limitación de caracteres que podemos enviar por SMS ha llevado a abreviar drásticamente las palabras. Estas abreviaturas se basan principalmente en la fonética. Como ejemplo la "LL" se escribe "Y" o la "X" equivale a "Por". Las vocales suelen desaparecer y se suelen intuir por el contexto.

Existen palabras o frases enteras que se transmiten con pocas letras. Ejemplo de esto es escribir "tq" en lugar de "te quiero". Igual que en el lenguaje de los chats las tildes desaparecen por completo. Incluso muchos operadores de telefonía móvil reducen la cantidad de caracteres disponibles cuando se usa una tilde.

### ¿Qué es un Smartphone?



Los teléfonos móviles de última generación son llamados smartphone o teléfonos inteligentes. No se limitan a comunicar a sus usuarios por voz o por mensajes de texto. Incluyen servicios y programas que los acercan más a los ordenadores portátiles que a los móviles. Cumplen todas las funciones de una agenda u organizador personal y pueden incluir hasta sistemas de GPS.

Una de las principales características de los smartphone es permitir la conexión a internet contratada con cada operador de telefonía. Es habitual que tengan pantalla táctil, aunque también pueden incluir teclado Qwerty.

### Sistemas operativos móviles



Los smartphone o teléfonos inteligentes funcionan regidos por un sistema operativo móvil. Tienen el mismo cometido que los sistemas operativos de los ordenadores. Gestionan y regulan el funcionamiento del aparato, aunque de un modo más simple. Los más conocidos son Android, Symbian e iOS.

- **Symbian** es el que tienen el mayor número de usuarios y el que suele regir los teléfonos de la marca Nokia.

- **Android** está basado en Linux y es propiedad de Google. Teléfonos como los HTC o los Samsung funcionan con este sistema operativo.
- **iOS** es propiedad de la empresa Apple y es exclusivo de los teléfonos iPhone y otros dispositivos de esta marca.

Los smartphone son susceptibles de tener virus, igual que los ordenadores.

### Aplicaciones para smartphones



Los teléfonos inteligentes pueden personalizarse añadiendo o quitando distintas aplicaciones. Las aplicaciones son pequeños programas que añaden funciones al smartphone. Éstas pueden ser desarrolladas por el fabricante del teléfono, por el responsable del sistema operativo o por un tercero.

Existen aplicaciones gratuitas o de pago que se descargan por internet directamente al aparato. Suelen ser de fácil instalación y hay infinidad de ellas. Algunos ejemplos de aplicación son los juegos, los gestores de correo electrónico, alarmas, sistemas de chat, etc.

### ¿Qué es WhatsApp?



WhatsApp es una aplicación de chat para teléfonos móviles de última generación, los llamados **smartphones**. Permite el envío de mensajes de texto a través de sus usuarios. Su funcionamiento es idéntico al de los programas de mensajería instantánea para ordenador más comunes.

La identificación de cada usuario es su número de teléfono móvil. Basta con saber el número de alguien para tenerlo en la lista de contactos. Es imprescindible que, tanto el emisor como el destinatario, tengan instalada esta aplicación en su teléfono.

Para poder usar WhatsApp hay que contratar un servicio de internet móvil. Los mensajes son enviados a través de la red hasta el teléfono de destino.

### Teléfonos compatibles



No todos los teléfonos móviles pueden utilizar esta aplicación. El primer requisito es que sea un smartphone y, en consecuencia, tenga sistema operativo.

Dentro de los smartphone hay algunos aparatos que no soportan el programa. En la página web de [WhatsApp](#) se puede consultar un listado de modelos compatibles. La descarga del programa es gratuita y también su uso durante 1 año. A partir del primer año se paga una tarifa anual.

### Posibilidades de WhatsApp



Las posibilidades de WhatsApp varían en función del teléfono que tengamos. Existen modelos que aceptan una versión básica y otros más avanzada. La versión básica de la aplicación permite además enviar fotografías, notas de audio y vídeos. También es posible compartir nuestra ubicación con el usuario que estemos chateando.

Todas las versiones tienen un acceso directo a las llamadas, que se cobran por el operador de telefonía contratado. Con las versiones más avanzadas se puede personalizar la aplicación, usar emoticonos o bloquear usuarios entre otras cosas.

### ¿Qué es un blog?



Un blog es otra de las herramientas de comunicación digital más utilizadas en la red. En ellos el autor recopila y publica información sobre un tema concreto. Existen infinidad de temas y no tienen que ajustarse necesariamente a uno sólo.

El emisor del mensaje puede dar la opción al receptor de comunicarse con él. Esto puede hacerse a través de un apartado de comentarios o directamente por email. También son conocidos en español como bitácora y en inglés como weblog. Es lo más parecido a un diario ya que su contenido se actualiza periódicamente y en un orden cronológico. cada noticia publicada se llama post.

### Terminología de blogs



El uso de blogs se extendió a finales de los años 90 por toda la red. De ahí se han derivado términos específicos como blogosfera, blogroll, post, etc.

1.- **Blogosfera:** Se llama así al conjunto de blogs publicados en internet. Los weblogs pueden estar ordenados dentro de la blogosfera. Lo habitual es que el orden responda a la temática de cada uno de ellos. Todos estos blogs interconectados pueden entenderse como un fenómeno social. A través de ellos puede hacerse un estudio de la sociedad y sus intereses.

2.- **Blogroll:** Es la lista de blogs recomendados o enlazados. Esta lista puede estar publicada en un blog o en cualquier otro tipo de página web. Normalmente se sitúa en un lateral de la web principal.

3.- **Post:** Término inglés que designa cada una de las publicaciones hechas en la bitácora. En español sería "artículo".

### Servidores para blogs



Existen numerosos servidores en los que alojar un blog. Los más comunes y utilizados son [WordPress](#) y [Blogger](#). Ambos son gratuitos y ofrecen plantillas para la creación de blogs. No necesitan instalar ningún software y no se requieren conocimientos previos para publicar en ellos.

### Página WEB La World Wide Web



**La World Wide Web o www** nace a principios de los años 90 en Suiza. Su función es ordenar y distribuir la información que existe en internet.



La World Wide Web se basa en hipertextos, es decir, páginas en las que se pueden insertar hipervínculos. Estos conducen al usuario de una página web a otra o a otro punto de esa web.

Existen sistemas de escritura para las páginas llamados "Lenguaje de marcado". El más utilizado es el **HTML o "Hyper Text Markup Lenguaje"** (Lenguaje de marcas de hipertexto). Con esta escritura se dan las órdenes para que la información se presente de uno u otro modo en las páginas web. Las marcas ("tags" o etiquetas) permiten dar formato al texto y combinarlo con otros elementos multimedia. Esta página es un hipertexto HTML.

### Protocolo HTTP y direccionamiento URL



**El protocolo HTTP** se creó para que los hipertextos, hipervínculos e hipermedias cumplan su función. Son las siglas de Hypertext Transfer Protocol o Protocolo de Transferencia de Hipertexto. Funciona siguiendo cuatro pasos básicos: la conexión, la solicitud, la respuesta y la desconexión. Es considerado un protocolo sin estado porque no guarda información sobre las transacciones que hace.

**El direccionamiento URL** sirve para nombrar la localización de la información a la que queremos acceder en internet a través de un sistema estándar de caracteres. Cada uno de los recursos de información en la red tiene una URL única. Con esta *dirección* el navegador accede a la página y nos la muestra.

### Navegadores y buscadores



Para navegar por internet se necesita un programa que pueda acceder a las páginas web. Estos programas se llaman navegadores y los más conocidos son **Internet Explorer, Mozilla Firefox y Google Chrome**.

Las páginas web pueden alojar información de todo tipo y pueden contener texto, vídeo, imágenes, o diferentes aplicaciones. Para encontrar los datos deseados si no se conoce la URL haremos uso de los servidores de búsqueda o buscadores. Los más conocidos son **Google** y **Yahoo**.

### ¿Qué es un chat?



El término **chat** es un anglicismo que significa charla. Es uno de los métodos de comunicación digital surgido con las nuevas tecnologías. Consiste en la conversación simultánea entre dos o más personas conectadas a la red.

Los mensajes escritos se publican instantáneamente en la pantalla del ordenador. El receptor tiene acceso a ellos sin ningún tipo de retardo y puede contestarlos de igual manera.

Los chats pueden ser públicos o privados. En los chats públicos todos los usuarios conectados a él pueden participar en la conversación. En un chat privado sólo los participantes invitados expresamente pueden hablar.

### Conexiones a chats



Se puede chatear en la red con varios tipos de conexiones. Las más habituales son las conexiones de **WebChat** o los programas y servidores de mensajería instantánea. Las conexiones webchat suelen utilizar el **protocolo IRC**, que

significa *Internet Relay Chat*. El chat puede realizarse incluyendo vídeo o audio. Estas modalidades son conocidas como Videochat o audiochat.

Se suele usar un pseudónimo o nick con el que identificarse en la red. El uso de identidades fraudulentas es habitual en algunos webchats.

### Lenguaje en los chats



Internet ha supuesto una evolución del lenguaje en todas sus facetas. Los nuevos términos son habituales también dentro del chat. El verbo *chatear* es uno de los más usados aunque no está reconocido por la Real Academia Española todavía.

Dentro de este nuevo sistema de comunicación el lenguaje ha sufrido más cambios que en ningún otro. Es habitual acortar las palabras, suprimir ciertas vocales o cambiar algunas letras por otras.

Las faltas de ortografía y la ausencia de tildes son errores cotidianos chateando. Esta manera de escribir se da sobretodo en los usuarios más jóvenes. Esto supone una merma evidente en la calidad del lenguaje. Se utilizan **emoticonos o smileys** para expresar sentimientos.

### Sistemas para chatear



### Webchats

Los webchats son conversaciones en línea a través de una página web. Existen numerosos protocolos de comunicación para el uso de los chats. El más extendido es el IRC o Internet Relay Chat. No necesita la instalación de ningún software aunque puede utilizarse en su versión instalable.

Los chats de las páginas web más comunes suelen estar diferenciados por salas o canales. Estas salas agrupan a usuarios con los mismos intereses, gustos, edades, o procedencias. El nombre del canal especifica la temática. Las conversaciones pueden ser públicas o privadas.

Algunas páginas ofrecen el sistema de chat como modo de ayuda para resolver problemas relacionados con la web.

### Windows Live Messenger



**Windows Live Messenger** es el software de mensajería instantánea desarrollado por Microsoft. También es conocido como MSN o Messenger. Está en funcionamiento desde 1999 y requiere una descarga gratuita y una instalación previa. Forma parte del paquete de de Microsoft llamado Windows Live que incluye diversas aplicaciones. La más conocida es su servidor de correo electrónico hotmail. Es necesario tener una cuenta de usuario registrada para poder acceder al chat de MSN.

Las conversaciones de Messenger son privadas y pueden ser almacenadas en el disco duro. La lista de amigos está formada por los usuarios registrados que hemos agregado una vez que conocemos su dirección de correo electrónico. Ambos tienen que aceptar formar parte de esa lista para poder chatear. Windows Live Messenger permite el intercambio de vídeos, fotos y audio. También es posible realizar videochat y audiochat.

### Google Talk



**Google Talk** es la aplicación de mensajería instantánea desarrollada por Google. Su descarga es gratuita y puede realizarse desde su página web. El usuario necesita tener una cuenta de Gmail para poder usar esta aplicación.

Las conversaciones mantenidas a través de Google Talk se guardan en la página de Gmail y no en el disco duro. Permite tanto el chat de voz como el chat de texto y la transferencia de archivos. Sólo está disponible para el sistema operativo Windows de Microsoft.

### Web gráfica. TOMADOS Y COPIADOS DE:

- <http://www.fotonostra.com/digital/tiposchat.htm>
- • Pedro Camacho . [www.fatla.org](http://www.fatla.org)
- • [https://observatorio.iti.upv.es/media/managed\\_files/2008/10/06/comparativamoodle-dokeos.pdf](https://observatorio.iti.upv.es/media/managed_files/2008/10/06/comparativamoodle-dokeos.pdf) , el del enlace dice que esta escrito en el 2008.
- • <https://moodle.org/mod/forum/discuss.php?d=325595>
- • <http://rosyshiteru1302.wixsite.com/plataforma-dokeos/ventajas-y-desventajas>
- • <https://moodle.org/mod/forum/discuss.php?d=325595>
- • <http://plataformadokeos.blogspot.com/>
- • <http://magda-dokeos.blogspot.com/>