



REDES SOCIALES y HERRAMIENTAS MULTIMEDIA

DIRIGIDO A ESTUDIANTES Y PROFESIONALES EN EDUCACIÓN



AUTOR:

MG. JOSÉ A. COTRINA RIVERA

EDICIÓN 2016

PIÑETA - SAN MARTÍN



SUMARIO BIOGRÁFICO DEL AUTOR

José Abelardo Cotrina Rivera nació en el distrito de Anguía, provincia de Chota, departamento de Cajamarca.

Sus estudios primarios lo realizó en la I E N° 10470 y secundarios en el glorioso colegio “Arturo Osoreo Cabrera” del mismo distrito. En el año 1997 ingresó al ISPP “José Santos Chocano” de Bagua Grande Región Amazonas, de donde egresa como profesor en la especialidad de Lengua y Literatura en el año 2001. Realizó estudios de complementación académica en la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque, además cuenta con título de segunda especialidad en **“Tecnología e Informática Educativa”** en la misma Universidad. Realizó estudios de Maestría en **“Administración de la Educación”** en la Universidad “Cesar Vallejo” de Trujillo.

Realizó un diplomado en Calidad Educativa a través de las TICs (Tecnología de la Información y Comunicación) en la “Universidad Virtual Monterrey” de México y otro diplomado en Psicología y Tutoría Educativa en la U N M S M de Lima. Su experiencia laboral como docente lo realizó a partir del años 2002 - 2007 en diferentes II. EE. Pertenecientes a la jurisdicción de la UGEL Utcubamba, en los años 2008 – 2012 en diferentes II. EE. Pertenecientes a la jurisdicción de la UGEL San Martín y Picota respectivamente. Intelectualmente tuvo los siguientes logros: la publicación de un poemario “Amor Mujer y Candos” junto a los integrantes de la Asociación de Escritores y Artistas de Sánchez Carrión (ASESAR) de Trujillo, en el 2007 publicó “Un drama para mis niños” (Teatro), y “Episodios de Ternura” (Novela corta), en el 2008 “Amor paz y Rebeldía” (poesía) y “Aguirre y el cóndor” (cuento), además formó parte del equipo de capacitación en el “PAHD” de la UGEL Utcubamba. Es autor del diseño gráfico de la Insignia y de la letra y música del Himno de la I.E.I. 0156 de Achinamiza, además es autor de letra y música del Himno de la I.E.I. 0713 de Nuevo Chanchamayo.

Finalista del I concurso regional de cuento: Amazonía ancestral **“EL CHULLACHAQUI”**

Finalista del II concurso de cuento: Amazonía ancestral **“LA RUNAMULA”**

Desde el año 2013 trabaja como docente en el Instituto Superior de Educación Público “De Picota” región San Martín.

PRESENTACIÓN

Hoy en día la sociedad del conocimiento, tiene una idea implícita filosófica, que sería "el derecho de aprender". Esta sociedad en este siglo y con la evolución tecnológica que se tiene, permite que cada vez más las personas compartan información y se integren para de una u otra forma avanzar conjuntamente. De hecho, el intercambio de información, debería ser un deber moral primario de las personas. Esta sociedad ha permitido avanzar en la economía mundial, debido a su metodología de aprendizaje y basado en la tecnología, por ende las diversas formas de estructurar la información, de representarla a través de símbolos e imágenes en movimiento, de almacenarla y reproducirla es indudablemente muy diferente a la que posibilita la tecnología impresa. Nos encontramos ante un ambiente comunicacional nuevo que influye en la forma de percibir el mundo y demanda prioritariamente de habilidades para el manejo adecuado de la información; en consecuencia, los procesos de adquisición, selección y utilización de la misma, así como la creación de nuevos conocimientos, requieren del empleo de herramientas que permitan energizar el proceso de Enseñanza - Aprendizaje.

En tal sentido, la utilización de programas educativos multimedia es cada vez mayor ya que facilita la adquisición de nuevos conceptos al presentar diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...) favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes.

El presente Instructivo denominado **“REDES SOCIALES Y HERRAMIENTAS MULTIMEDIA”**, tiene la finalidad de orientar a los estudiantes y profesionales en la educación sobre el manejo de aplicaciones informáticas así mismo la buena utilización de las redes sociales, plataformas virtuales y las llamadas comunidades virtuales, además tener dominio en la creación de correos electrónicos y la elaboración de material didáctico-educativo a través de los diversos programas de edición de videos.

El libro electrónico (**LIM**) es una publicación digitalizada, es decir, un texto que tiene como soporte un archivo electrónico en vez de papel. Se lo denomina también eBook o libro Digital.

Los libros electrónicos presentan numerosas ventajas tanto para el lector como para el autor y para el editor. Estos libros se descargan usualmente mediante internet y, por lo tanto, se obtienen rápidamente, en cualquier momento y desde cualquier parte del mundo.

Pueden descargarse en dispositivos portátiles, y por lo tanto, tienen portabilidad igual que los libros convencionales.

Pueden formarse bibliotecas, es decir, guardarse muchos ejemplares en una computadora o en un dispositivo portátil, ya que estos libros ocupan poca memoria.

La distribución de una obra es a nivel mundial, en tanto un libro electrónico puede llegar a todas partes gracias a internet.

En conclusión el presente instructivo denominado **“REDES SOCIALES Y HERRAMIENTAS MULTIMEDIA”**, pretende desarrollar en el participante habilidades para la producción de material educativo multimedia que facilite y motive el aprendizaje.

MG. José A. Cotrina rivera
Docente del ISEP-Picota

EDICIÓN 2016
REDES SOCIALES Y HERRAMIENTAS MULTIMEDIA

Autor

Mg. José Abelardo Cotrina Rivera

Revisión, corrección y edición

Bach. Jorge Alberto García Ruiz

Diseño, diagramación

Mg. José Abelardo Cotrina Rivera

Director general

Mag. Tulio Rengifo Torres

Jefe de unidad académica

Lic. Jaime Guerra Bensimón

Responsable de la biblioteca

Sr. David Paredes Paredes

Prohibida su reproducción total o parcial sin autorización del autor y editor

REDES SOCIALES Y HERRAMIENTAS MULTIMEDIA

Se terminó de imprimir en los talleres gráficos del:

ISEP – “DE PICOTA”

Carretera FBT – Sur Km. 59 Picota

Teléfono (042) 799125

[100 ejemplares](#)

ÍNDICE

	Pág.
Presentación	
Índice	
La sociedad del conocimiento.....	11
El aprendizaje en la era digital	09
Las TICs en Educación Inicial.....	13
Las Perspectivas de las TICs en el trabajo pedagógico	17
Análisis de los recursos tecnológicos.....	23
Las Comunidades Virtuales	27
Las Plataformas Virtuales	30
Las redes sociales	35
El correo electrónico.....	37
El Blog.....	42
Los editores de videos.....	58
Uso del Movie Maker	64
El Edilim.....	71
Bibliografía.....	86



LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

Ω Definición: Sociedad del Conocimiento, expresión que se ve complementada por la de la era de la Información, como títulos que quieren enfatizar los grandes cambios en la transformación social del siglo XX.

Este tipo de sociedad está caracterizada por una estructura económica y social, en la que el conocimiento ha substituido al trabajo, a las materias primas y al capital como fuente más importante de la productividad, crecimiento y desigualdades sociales.

Es un término utilizado para describir los cambios sociales en las sociedades modernas. Es el cambio en el modo de producción social, dado por la creciente importancia de la información o el conocimiento para los procesos socio – económico.

Información y conocimiento se convierten en los factores más importantes para el concepto de sociedad del conocimiento, ya que son las bases para la creación de este término que se ha convertido en el elemento más significativo para la sociedad actual.

Es considerada como una de las nuevas etapas de la sociedad moderna, está basada en los conocimientos científicos, tecnológicos e innovación que se produce como una serie de interacciones entre algunos sectores de la misma sociedad como el gobierno, universidades y empresas, impulsando de este modo el desarrollo económico y social.



Ω Quienes se benefician y cuáles son los potenciales perjudicados:

Llamamos sociedad de conocimiento a aquella cuyos sistemas de producción dependen directamente de la ciencia y la tecnología lo que quiere decir que sobrevive a través de la producción de conocimientos.

La sociedad de conocimiento vive pues de la innovación, del cambio está en continuo movimiento. Las innovaciones que produce

serán primariamente científicas y tecnológicas pero afectan al tipo de trabajo, a la organización de los grupos, consecuentemente repercutirán como cambios en el modelo axiológico y todo ello acabará por afectar a la sociedad. Ello es así por el hecho que las transformaciones científicas y tecnológicas acarrear cambios en las concepciones, valoraciones del hombre, de la sociedad, la religión.





Puesto que esta sociedad vive de innovar y ello conlleva cambios continuos en valoración y organización se verá en la necesidad de formular postulados acerca de la organización, de la política y de los valores axiológicos. Esos postulados deberán ser una orientación para las nuevas creaciones. En esta nueva situación cada acción requiere un proyecto pues de lo contrario carecería de orientación y por ello caótica.

Así pues nuestra sociedad se ha visto abocada a tener que abandonar la comodidad y seguridad del no tener que plantearse objetivos y finalidades para cada acción propia de las sociedades estáticas.

En estas Dios ha establecido lo que se debe hacer bien directamente, bien a través de la naturaleza de las cosas.

Los grupos que se ven forzados a aprender continuamente, se ven obligados a adaptarse continuamente a nuevos problemas, nuevas perspectivas, y nuevas soluciones. Tienen que aprender continuamente y deprisa.

Ese cambio que afecta a todos los órdenes de la vida acarrea tener que vivir sólo en las certezas que uno mismo o el grupo crea. La sociedad que vive de crear conocimientos se fundamenta en la creatividad, y esta genera individuos y grupos de estandarizados, individualizados por tanto ya no puede ser homogénea y uniforme. En ella habrá proyectos diversos, organizaciones diferentes, con pluralidad de intereses y finalidades.

Aceptando que el conocimiento hoy no puede ser fijado puesto que vivimos de innovar podría haber la posibilidad de poder fijar valores e interpretaciones germinales de la realidad que esos valores conllevan. Pero la historia del siglo XX nos advierte que eso ha sido la raíz de las crueles guerras vividas en él. Cuando las ideologías se convierten en dogmas a los que hay que someterse se tornan un fracaso y un peligro insoportable para una sociedad con ciencia y tecnología fuerte. Toda ideología-dogma ha causado muerte y destrucción en todos los continentes.

Ω Relación entre sociedad del conocimiento y nuevas tecnologías:

"Cualquier tecnología unida a la ciencia produce un cambio en la forma de vivir y entender la realidad"

La unión de estos dos términos ha influenciado y generado profundos cambios económicos, sociales y culturales, buscando siempre la igualdad, justicia, equidad y respeto constituyendo una sociedad más moderna y revolucionaria.

Un ejemplo claro de esta relación es el internet y la





sociedad en general, esta tecnología ha permitido tener mejor desarrollo en el comercio, relaciones entre los países y conocimiento en general, este concepto forma nuevos espacios sociales y transformaciones en la vida humana.

Desde el punto de vista técnico en la Internet, la información y todo tipo de contenidos, se convierten en datos electrónicos mediante su digitalización; los datos son descompuestos en "paquetes" digitales que escapan al simple conocimiento sensorial del hombre. Durante el proceso de transporte y comunicación los "paquetes" son desmontados y vueltos a ensamblar; proceso en el cual están involucradas múltiples organizaciones, múltiples dispositivos y múltiples jurisdicciones.

Finalmente esta situación permite que la sociedad del conocimiento avance hacia nuevas tecnologías que conforman una sociedad más lucrativa y de nuevas oportunidades.

Ω Relación entre la sociedad del conocimiento y la investigación:

"El conocimiento científico es un requisito para la innovación; y la innovación es un instrumento decisivo para potenciar el desarrollo económico y social".

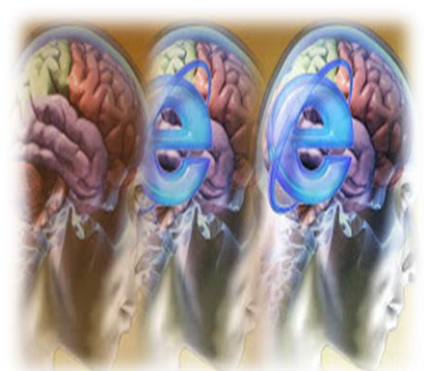
La investigación es el medio que utiliza la sociedad del conocimiento para alcanzar su objetivo principal que es el desarrollo de tecnología y conocimiento del ser humano para el desarrollo de una nueva era.

Uno de los pilares más importantes de esta sociedad es la investigación que está relacionada con la academia (universidad/centros de estudio), ya que esta es un medio que facilita obtener y desarrollar los conocimientos, no solo por la calidad sino que también por la cantidad que se adquiere en ella.

El desarrollo de la investigación facilita que la sociedad tenga una base y se pueda extender, llevando este concepto a un mundo globalizado. La innovación se conecta con la investigación de un modo que aumenta la formación superior y permite que el conocimiento sea más amplio y se desarrolle la sociedad del conocimiento.

De esta manera el entorno socio – económico crece creando estructuras específicas entre empresas y educación, para lo cual es necesario crear entornos socio – culturales que faciliten la comunicación y desarrollo de las tecnologías y el conocimiento, para complementar lo que llamamos sociedad del conocimiento.

Ω Relación entre sociedad del conocimiento y globalización de la economía:





Uno de los rasgos de la Sociedad del Conocimiento es su capacidad de difundir la cultura, a escala mundial, mediante los nuevos medios de comunicación. Ahora bien, es posible poner al alcance de todos, en cualquier parte, toda la producción literaria, científica y artística que se ha desarrollado a través del tiempo. "Conocer supone información, pero comprender supone conocimiento".

La sociedad de conocimiento, la nueva economía y la economía basada en el conocimiento, prácticamente son lo mismo. Estos términos están relacionados con las tecnologías de información y comunicaciones (TIC); ya que llevan a la competitividad, innovación y cambios, entre organizaciones, empresas, y todos los grupos que forman la sociedad. Por lo tanto se dice que con estos nuevos conceptos, la fuente de la economía sea el conocimiento; es decir que se trabaje con eso, como su mano de obra, teniendo como materia prima la información.

Entonces se puede decir por ejemplo que la sociedad, tiene que ser una sociedad de conocimiento, que va a generar una economía basada en conocimiento; lo cual ha permitido crear estrategias y alianzas entre las redes sociales, esta es una de las características de la nueva economía, en donde las redes son el principal elemento del que estén y estarán hechas las organizaciones.

La sociedad del conocimiento, tiene una idea implícita filosófica, que sería "el derecho de aprender". Esta sociedad en este siglo y con la evolución tecnológica que se tiene, permite que cada vez más las personas compartan información y se integren para de una u otra forma avanzar conjuntamente. De hecho, el intercambio de información, debería ser un deber moral primario de las personas. Esta sociedad ha permitido avanzar en la economía mundial, debido a su metodología de aprendizaje y basado en la tecnología.

Retos de la sociedad del conocimiento según la UNESCO





EL APRENDIZAJE EN LA ERA DIGITAL

Ω La teoría el conectivismo para el aprendizaje digital:

El aprendizaje ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes y es definido como conocimiento aplicable. El conocimiento surge al interior de una organización o una base de datos, es decir, son conjuntos de información especializada y son las conexiones que nos permiten aprender basadas en principios que cambian rápidamente el desarrollo de las habilidades.



Ω Los desafíos de la tecnología: La aplicación de las tecnologías digitales en la educación es una de las características del nuevo siglo.

Las nuevas tecnologías" de la comunicación e información, están produciendo cambios insospechados respecto a los originados en su momento por otras tecnologías, como fueron en su momento la imprenta, y la electrónica.

Nuevas estrategias cognitivas y la interacción permanente con dispositivos tecnológicos.

Los niños y jóvenes hacen uso de plataformas electrónicas., esto exige adecuarse a ambientes digitales, tecnológicos e informáticos.

El aprendizaje de las tecnologías ocurre de forma natural y se logran destrezas con gran facilidad. El uso de plataformas multimedia facilita la generación de ciertas conexiones neuronales, es decir, por la naturaleza integrativa, visual, auditiva y kinestésica de las TIC, genera alumnos activos, visuales, propensos al intercambio y emprendedores y así genera alumnos autodidactas por la búsqueda constante del conocimiento.

Ω La educación inicial y el reto hacia las nuevas tecnologías:

La sociedad ha generado una nueva forma de hacer educación, siendo responsable de todo avance científico. La misma tiene la tarea de aplicar cambios y transformaciones radicales en todos los niveles de la existencia.

Hoy en día, se producen cambios vertiginosos, permanentes y sustanciales en el mundo de lo social, científico, técnico y tecnológico.





Los nuevos paradigmas sociales, el conocimiento como poder sobre todas las cosas, las ciencias de las comunicaciones, la tecnología digital y el acceso a los ordenadores con mayor facilidad, ha generado la problemática esencial de la sociedad: tarea que debe solucionar la educación a través de estudios científicos en su multidisciplinariedad.

En virtud de la globalización, la ciencia avanzando diariamente, la tecnología en evolución constante, se percibe la necesidad de involucrar la educación con las nuevas tecnologías, y en este sentido, hacer de esto un estilo de vida, por tanto, la educación inicial es la más idónea para comenzar esta revolución educativa. Sin embargo, se presenta de antemano la incultura y analfabetismo ante la tecnología.

La sociedad moderna y la generación contemporánea están siendo sumidas a las nuevas tecnologías y medios virtuales de comunicación. El educando escolar aprende de la televisión, el universitario encuentra una gama de materiales e informaciones actualizados en el Internet que en las bibliotecas. Por tanto, las nuevas tecnologías aplicadas en la educación son una necesidad.

En este sentido, Phenix (citado en Poole), emite una opinión cónsona con la idea esbozada anteriormente, y en tal sentido plantea: El elemento más fundamental de la educación es el cambio. Está implícito en su misma definición. Todo aprendizaje requiere cambio. La educación, como proceso, debe moverse o avanzar. El estancamiento es, por tanto, directa y fundamentalmente, lo opuesto a la educación. Es el mal básico de la educación.

A estos cambios y nuevas formas de hacer educación, surge el saber y conocer sobre las técnicas del manejo de equipos para el desarrollo de prácticas educativas de modo eficiente, ante esta realidad los más pequeños de la casa no escapa de ser tocados por esta nueva tecnológica. La formación científica y tecnológica de calidad es un desafío pendiente, por cuanto, no ha sido incorporada de modo adecuado en los niveles educativos. Ese desafío es de primera importancia dada la necesidad de contribuir a la formación de ciudadanos competentes que actúen reflexivamente en una sociedad marcada por los recientes cambios en ciencia y tecnología (Sánchez, 1999).

Las TIC no pueden desvincularse del desarrollo de los aprendizajes en la educación inicial pues es indudable la atracción experimentada por los niños y niñas ante la tecnología, lo colorido, el audio y video de los proyectos multimedia infantiles, a tal efecto, plantear el aspecto lúdico y usar las TIC para el desarrollo de la lecto-escritura, el primer encuentro con las letras, sonidos de las mismas, así como el desenvolvimiento motriz a través del aprendizaje condicionado, conductista, por ensayo y error - en un principio, y posteriormente por interacción con los demás niños y niñas, es una realidad no susceptible de ser desechada apriori.

Si bien, al aspecto motriz de los infantes no está en pleno desenvolvimiento, las TIC, vinculando cada uno de los sentidos, presenta una luz para el mejor desempeño y

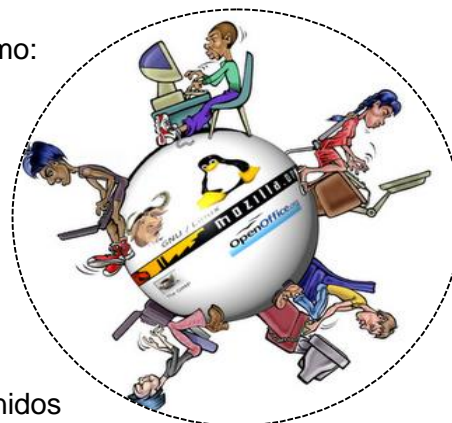


coordinación cuerpo-mente. El menospreciar investigaciones cuyo fundamento es la educación inicial vinculadas a las TIC, sólo implica compresión mental, estableciendo barreras a los infantes cuando sólo los adultos padecen de tales males.

Ω Cambios producidos por implementación de las TIC en las escuelas:

La Infraestructura del Plantel:

- Crear infraestructuras para los alumnos como: bibliotecas, mediatecas, espacios de uso múltiple, salas con ordenadores y conexión a internet.
- Creación progresiva de una red interna en los centros.



El Aprendizaje:

- Cambios en el currículo incluyendo nuevos contenidos culturales, habilidades y actitudes que demanda la sociedad actual; relacionados con las TIC.

Las Personas:

- Tratamiento personalizado a los alumnos y trabajo de valores debido a la diversidad cultural del alumnado.
- Una Formación continua de los docentes debido a los continuos cambios.
- Los docentes requieren una actualización didáctico-tecnológica para aprovechar las TIC y los roles del docente.

Los Recursos:

- Correo electrónico (Docentes y alumnos).
- Ordenadores y puntos de acceso a internet a disposición de los estudiantes.
- Múltiples materiales y recursos didácticos.

La Metodología:

- Nuevos recursos tecnológicos que permiten la aplicación de nuevos métodos de enseñanza.
- Mayor individualización de la enseñanza debido a la heterogeneidad de los estudiantes.

La Organización y la Gestión:

- La administración educativa va dando más autonomía a la gestión de los centros.
- Se utilizan intensivamente sistemas de proceso de información como: redes internas (intranet), bases de datos. Así se tiende a conseguir una descentralización administrativa.



La Cultura del Centro:

- Las actitudes de los alumnos, docentes y otros gestores del centro se ve transformada al observar las ventajas de la utilización de las TIC.

Ω Estrategias pedagógicas que permitan desarrollar las llamadas “habilidades del siglo XXI”

- 1) Creatividad.
- 2) Construcción del conocimiento
- 3) Coexistencia con el cambio
- 4) Comunicación
- 5) Colaboración





Las TIC en inicial



- **Concepto:** Las tic son herramientas, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan y presentan información de la forma más variada.

- **La educación ante el desarrollo ante las TICs:** es el cambio producido en las concepciones de la enseñanza y en los proyectos educativos.

Tics en Educación Inicial ayuda al niño a desarrollar destrezas para el manejo del uso de computador. Ayuda al niño para su desarrollo cognitivo. Los docentes del nivel inicial debemos estar capacitados para poder afrontar estos nuevos avances ya que son necesarios para abrírnos la puerta a la comunicación.

En educación inicial nos centramos la atención en la computadora como objeto de estudio sino como recurso que ponemos a disposición de nuestros alumnos para aprender letras, palabras nociones espaciales, conceptos lógicos, matemáticos, cuentos.

- **¿Por qué las utilizamos?**

La computadora es un instrumento que permite un mejor desarrollo de las funciones básicas para aprender, motivar, aprestar.

- **Objetivo de implementación**

Introducir pedagógicamente a los alumnos en el mundo de la información de acuerdo a sus edades evolutivas y al programa curricular desarrollado.



- **Importancia de las TIC en la educación inicial:**

Las Tic en la educación inicial, es muy importante para el desarrollo de los niños y llamar su atención mediante imágenes, videos, canciones y de ésta manera hacer que el niño aprenda de manera divertida. El uso temprano del Tic permite que los niños se familiaricen con la tecnología como apoyo al aprendizaje.



Las TIC en los niños es de gran ayuda para los docentes en el desarrollo de diversas habilidades en las áreas de desarrollo psicomotor que a través del manejo del ratón se consigue estimular la percepción óculo manual, desarrollar la motricidad fina, reforzar la orientación espacial, recortar, doblar, pegar, además, en las habilidades cognitivas trabajar la memoria visual, desarrollar la memoria auditiva y en el descubrimiento del entorno inmediato: Permiten al niño recrearse por medio de pasatiempos y juegos desde muy sencillos de asociación hasta de estrategias y lógica creando juegos donde cuyas imágenes reflejen su vida cotidiana.

➤ **Recursos de apoyo a la enseñanza de las TIC:**

Material didáctico, entornos virtuales, internet, blogs, wikis, foros, videos, conferencias. Desarrollando creatividad, innovación, promoviendo el aprendizaje significativo activo y flexible.

➤ **División de acuerdo a las necesidades de los usuarios:**

1. **Colaboración:** este compartir entre los diversos usuarios de la internet se vuelve en una colaboración incesante, por ejemplo disco virtual, wiki.
2. **Análisis:** esta capacidad de autorreflexión y análisis debe ser aprovechada por los docentes en las diversas materias, por ejemplo mapas conceptuales.
3. **Creatividad:** se puede crear nuevas cosas con la computadora, programas de comunicación a distancia, en la cual el aula se convierte en virtual y los estudiantes pueden reforzar sus clases o estudiar a distancia.

➤ **Principales funcionalidades de las TIC en la E.B.R.**

- a. Alfabetización digital de los estudiantes, profesores y familias.
- b. Uso personal: acceso de la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- c. Gestión del centro: secretaria, biblioteca.
- d. Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje.
- e. Comunicación con los familiares (a través de las Web).
- f. Comunicación con el entorno.
- g. Relación entre profesores de diversas escuelas (a través de redes y comunidades virtuales).

➤ **Ventajas de las TICs:**

- ✓ El incremento de la información que favorece el trabajo colaborativo y el autoaprendizaje.



- ✓ El profesor es considerado como motivador, programador, director y coordinador del proceso de aprendizaje.
- ✓ La capacidad de establecer un ritmo individualizado.
- ✓ Ahorro en costos de desplazamiento.
- ✓ Potencia las actividades colaborativas y cooperativas.
- **Desventajas de las TICs:**
 - ✓ La pseudo información (falsa información).
 - ✓ La saturación de la información.
 - ✓ La dependencia tecnológica.
 - ✓ La mayoría de los docentes no poseen formación necesaria.
- **Función del Docente en cuanto a Diseñar Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje:**
 - ✓ Incorporación de estrategias con el uso de TIC, para desarrollar actividades motivadoras y significantes.
 - ✓ Aprovechamiento del valor informativo y comunicador de las Nuevas Tecnologías.
 - ✓ Aprovechamiento de la tecnología en la elaboración de recursos.
- **Función del Docente en cuanto a Recursos y Medios Didácticos**
 - ✓ Búsqueda de recursos y materiales relacionados con la asignatura.
 - ✓ El docente debe apoyarse con estos recursos de modo que faciliten las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Función del Docente en cuanto a Desarrollo y Orden de las Clases**
 - ✓ Promover interacciones Estudiantes-Profesor
 - ✓ Estudiantes-Profesores-Materiales Didácticos
 - ✓ Realizar trabajos de investigación con estudiantes utilizando los medios tecnológicos.
 - ✓ Despertar el interés de los estudiantes hacia los contenidos.
 - ✓ Proponer actividades interesantes para incentivar la participación.
- **Función del Docente en cuanto al asesoramiento en el uso de Medios Tecnológicos**
 - ✓ El docente debe de asesorar al estudiante en cuanto al buen uso de los medios.
 - ✓ El docente debe asesorar como medio principal de comunicación las nuevas tecnologías.



➤ Consideraciones finales

Es frecuente hablar sobre la utilización de hardware y software novedosos como medios de instrucción. No obstante, en la educación inicial es relativamente abordado el tema, sobre todo en aquellas etapas comprendidas entre los (3) y seis (6) años. El paradigma adulto imperante en este sentido, es la improcedencia de la tecnología con la niñez. El escepticismo acerca del tópico, hace del mismo un estudio recibido con poco agrado entre los docentes de educación inicial y los gerentes de las instituciones educativas.

Retrotrayendo a la ontología del término filosofía (amor a la sabiduría), es oportuno comentar que sólo haciendo del aprendizaje un hecho cómodo, libre, satisfactorio e internalizando en el niño y niña el amor por el conocimiento, como necesidad, se logrará hacer de la instrucción y de la formación académica, una verdadera experiencia trascendental, significativa, pues se ha facilitado lo esencial para el proceso, la motivación a aprender, de qué sirve adquirir cantidades de información sobre diversas áreas, si en el camino se extravía el ansía de aprender, si se pierde el deseo de poner en práctica lo aprehendido, siendo incapaz de extraer el sentido de las experiencias futuras conforme suceden, aun cuando es indiscutible la incomodidad ante la tecnología, e incluso el miedo y temor a ésta, la autora del presente ensayo plantea como recomendación para superar tal debilidad, el enfrentarlo. Comenzar tal cultura con los seres desde sus primeros años de formación académica sería el inicio de una nueva era educativa.

Cabe insistir en el ejemplo de la niñez ante los cambios y la inexistencia de fuerzas restrictivas y parámetros cognitivos predeterminados que obstaculizan la aceptación de la tecnología en el hecho educativo.

En este sentido, la instrucción aplicable, debe tratar de adecuarse a cada individuo, pues, presenta diversas habilidades, destrezas y capacidades cognoscitivas para aprender; la tarea del mediador es saber reconocerlas para orientar sus estrategias y recursos conforme a un conocimiento previo del niño y la niña, su familia y su comunidad.

Finalmente, las TIC son herramientas que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, cuando están bien orientadas por un mediador.





LAS PERSPECTIVAS DE LAS TICS Y EL TRABAJO PEDAGÓGICO

- **Referencias:** La Educación Inicial constituye como ámbito de la educación sistemática, la primera etapa de las trayectorias escolares en las cuales niños y niñas han de transitar en un tiempo de vida, su camino de formación: integral en interacción con el mundo de la naturaleza, el mundo de lo social y el mundo de la cultura. En el marco del Plan Nacional de Educación Obligatoria, los documentos producidos para este Nivel adquieren su significación en tanto enriquecen la perspectiva pedagógica y curricular que fundamenta la intervención de los educadores en el Jardín.



Desde los fundamentos, propósitos y orientaciones didácticas enunciados en los Lineamientos Curriculares del Nivel, se señala la relevancia que adquiere la tarea de los docentes en procura de favorecer, ampliar y enriquecer las experiencias de aprendizajes que se promueven en las salas.

“Las tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Inicial” constituye otro aporte para llevar a cabo la tarea pedagógica en los ámbitos y tiempos educativos de este Nivel con la incorporación de las innovaciones, recursos y estrategias didácticas más adecuadas y propicias en el marco de la diversidad.

Este texto comprende dos partes en las cuales se abordan los conceptos centrales acerca de los nuevos lenguajes producidos por las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su significación en el campo de la educación con el particular enfoque de la Educación Inicial.

- **Las TIC desde la perspectiva del aprendizaje**
 - Elevan el interés y la motivación, se convierten en uno de los motores del aprendizaje ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, aprenden más, mantienen una interacción continua de la actividad intelectual.



- Entre las mayores ventajas para alumnos, profesores y centros educativos se hallan:
- Mayor comunicación entre profesores y alumnos, aprendizaje cooperativo, alto grado de interdisciplinariedad, desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información, mejora de las competencias de expresión y creatividad. Las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos...) facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje. Los estudiantes tienen a su alcance todo tipo de información y múltiples materiales didácticos digitales, en CD/DVD e Internet, que enriquecen los procesos de enseñanza y aprendizaje. También pueden acceder a los entornos de teleformación.
- Flexibilidad en los estudios. Los entornos de teleformación y la posibilidad de que los alumnos trabajen con materiales interactivos de autoaprendizaje y se puedan comunicar con profesores y compañeros, proporciona una gran flexibilidad en los horarios de estudio y una descentralización espacial de la formación.
- Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación, Individualización. tratamiento de la diversidad, Facilidades para la realización de agrupamientos, mayor contacto con los estudiantes. liberan al profesor de trabajos repetitivos, facilitan la evaluación y control. Existen múltiples programas y materiales didácticos on-line, que proponen actividades a los estudiantes, evalúan sus resultados y proporcionan informes de seguimiento y control.
- Actualización profesional. La utilización de los recursos que aportan las TIC como herramienta para el proceso de la información y como instrumento docente, supone una actualización profesional para el profesorado, al tiempo que completa su alfabetización informática y audiovisual. Por otra parte en Internet pueden encontrar cursos on-line y otras informaciones que puedan contribuir a mejorar sus competencias profesionales: prensa de actualidad, experiencias que se realizan en otros centros y países.
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula y desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
- Mejora de la eficacia educativa. Al disponer de nuevas herramientas para el proceso de la información y la comunicación, más recursos educativos interactivos





y más información, pueden desarrollarse nuevas metodologías didácticas de mayor eficacia formativa.

- Las TIC como instrumento para el aprendizaje distribuido. Cuando las TIC se utilizan como complemento de las clases presenciales (o como espacio virtual para el aprendizaje, como pasa en los cursos on-line se entra en el ámbito del aprendizaje distribuido, planteamiento de la educación centrado en el estudiante que, con la ayuda de las TIC posibilita el desarrollo de actividades e interacción tanto en tiempo real como asíncronas.
- Los estudiantes utilizan las TIC cuando quieren y donde quieren (máxima flexibilidad) para acceder a la información, para comunicarse, para debatir temas entre ellos o con el profesor, para preguntar, para compartir e intercambiar información.
- Además de las ventajas expuestas y teniendo presentes las reales limitaciones que la literatura y las investigaciones han aportado, los docentes saben que el valor del profesor se mantiene como pilar en todo este proceso educativo, por lo que la perspectiva educomunicativa que ha caracterizado esta propuesta contribuye a valorizar la labor profesoral y las TIC han sido medio y recurso didáctico para el aprendizaje de una asignatura: Formación Pedagógica, que en su forma tradicional, por la propia experiencia de los autores, tiene a su haber en muchas ocasiones un nivel motivacional bajo en las especialidades pedagógicas, por lo que al tener que enfrentar alumnos y profesores de esta carrera técnica: Ingeniería Informática, se sintió la necesidad de pensar en cómo impartirla y en cómo alcanzar los objetivos y fue como se ha descrito anteriormente que se pudieron alcanzar notables resultados en los variados tipos de alumnados con los cuales se interactuó, aquí radica el valor de la propuesta y de la experimentación que se registra en el presente trabajo.

• **Las TIC como instrumento para el aprendizaje distribuido:**

Cuando las TIC se utilizan como complemento de las clases presenciales (o como espacio virtual para el aprendizaje, como pasa en los cursos on-line se entra en el ámbito del aprendizaje distribuido, planteamiento de la educación centrado en el estudiante que, con la ayuda de las TIC posibilita el desarrollo de actividades e interacción tanto en tiempo real como asíncronas.





- Los estudiantes utilizan las TIC cuando quieren y donde quieren (máxima flexibilidad) para acceder a la información, para comunicarse, para debatir temas entre ellos o con el profesor, para preguntar, para compartir e intercambiar información.

- **El uso de las TIC en el sistema de la Educación:**

Hoy no puede hablarse de educación en el siglo XXI sin hacer referencia a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las posibilidades que ofrecen a través de la comunicación mediada por ordenador y los entornos virtuales de formación. Aparecen nuevos ambientes de aprendizaje que no parece que vayan a sustituir a las aulas tradicionales, pero que vienen a complementarlas y a diversificar la oferta educativa. Los avances que en el terreno de las telecomunicaciones se están dando en nuestros días están abriendo nuevas perspectivas a los conceptos de espacio y tiempo que hasta ahora habíamos manejado tanto en la enseñanza presencial, como en la enseñanza a distancia.

Desde la enseñanza presencial convencional también podríamos describir un proceso de evolución convergente, desde que las TIC y sobre todo las redes son utilizadas como un medio de distribución de la enseñanza. Por ello, parece necesario reflexionar sobre los elementos y las relaciones que se establecen y que entran en juego en estas nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje.

El uso de las TIC en la educación ha reportado infinitudes de experiencias que llevan implícitos aspectos positivos pero también negativos.

- **Aspectos positivos de las TIC en el Sistema de la Educación.**

Mayor interés y motivación de los estudiantes a partir de su utilización y el tiempo que dedican, con incremento del grado de implicación y atención, desarrollando sus propias iniciativas y decisiones.

El alumno puede interaccionar con otros compañeros y profesores, sin estar situados en su mismo contexto arquitectónico.

Alto grado de interdisciplinariedad y personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Alfabetización digital y audiovisual, al proporcionar a los estudiantes un contacto con las TIC, como medio de aprendizaje y herramienta para el proceso de la información.





Mejora de las competencias de expresión y creatividad, al facilitar el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.

Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje, aprendiendo en menos tiempo y con posibilidad de autoevaluarse.

La flexibilidad en los estudios, al extenderse la educación a colectivos que no pueden acceder a las aulas convencionales.

Ayuda para la Educación Especial, donde el ordenador con periféricos especiales puede abrir caminos alternativos.

Para los profesores constituyen una fuente de recursos educativos para la docencia, orientación y rehabilitación, facilita el tratamiento a la diversidad, mayor contacto con los estudiantes facilitando su evaluación y control; así como medio de investigación y actualización profesional.

Los centros pueden acercar la enseñanza a más personas, mejora su eficacia educativa, administrativa y de gestión y proyección.

El deslumbramiento por las nuevas tecnologías de información, promovido en gran escala por los medios audiovisuales, y el rápido cambio de infraestructuras en los países industrializados, no han impedido los análisis críticos y los llamados a la reflexión sobre la computación aplicada a los sistemas educativos.

Estas tecnologías plantean a los países del Tercer Mundo serios problemas relativos a la calidad educacional, acceso y relevancia de contenidos y programas, difíciles de resolver para economías de subsistencias.

La Universalización de estos medios modifica el ambiente profesional y replantea los métodos y objetivos de la educación y sus programas.

Sin negar sus posibilidades y aplicaciones tengamos en cuenta que el uso de la tecnología elegida implicará determinado sesgo en el desarrollo de los procesos cognitivos y pedagógicos, así como también en el tipo de interacción de los sujetos que la utilicen.

Usar computadoras en la enseñanza no supondrá necesariamente, estimular la actividad constructiva del aprendiz. Quienes aprenden pueden verse enfrentados a situaciones cuya resolución implique un alto grado de interactividad sin que medien las nuevas tecnologías; por el contrario, mediante los ordenadores pueden, en muchos casos, estimularse conductas pasivas, repetitivas y acríticas. Todo depende del objetivo y las tareas que propongamos a nuestros estudiantes. Si estas están prefijadas de antemano, si la opción es única, si el punto de llegada es uno solo, será entonces una elección entre lo ofrecido pero no la elección de otra cosa.

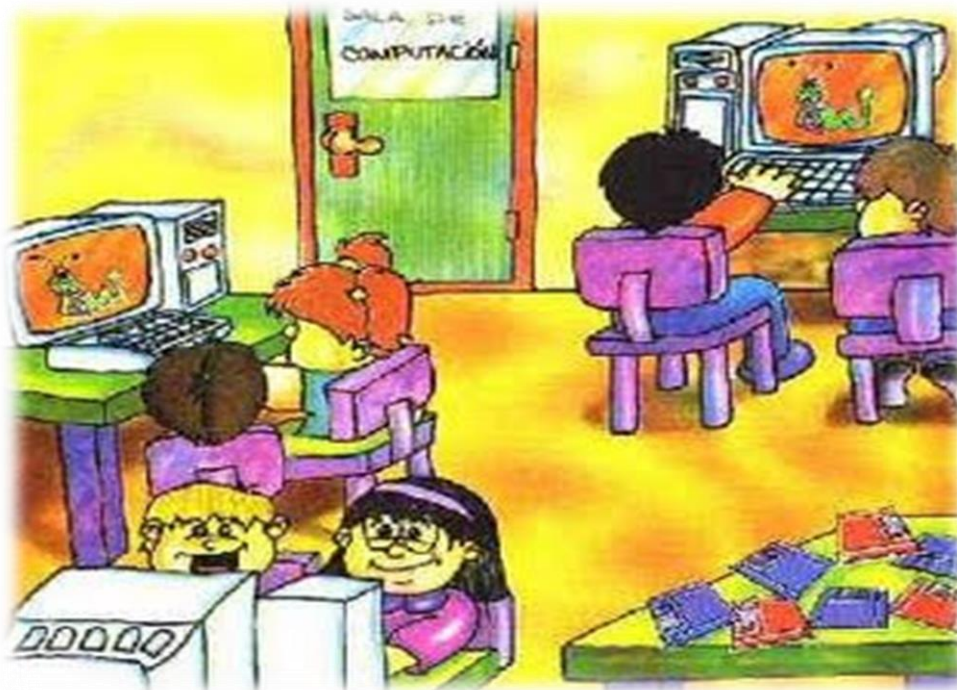
No hay duda de la necesidad de que profesores y alumnos accedan a las computadoras, lo que hay que estudiar cuidadosamente la mejor manera de sacarle



beneficio a este acceso, dado el elevado costo que implica y los requerimientos de transformación curricular y capacitación docente.

- **Grandes aportaciones que implican las TIC:**

- Instrumento cognitivo que potencia nuestras capacidades mentales y permite el desarrollo de nuevas maneras de pensar.
- Fácil acceso a todo tipo de información.
- Instrumentos para todo tipo de proceso de datos.
- Canales de comunicación inmediata, para difundir información y contactar con cualquier persona o institución del mundo.
- Almacenamiento de grandes cantidades de información.
- Automatización de tareas.
- Interactividad. Los ordenadores nos permiten "dialogar" con programas de gestión, videojuegos, materiales formativos multimedia, sistemas expertos específicos, etc.
- Homogeneización de los códigos empleados para el registro de la información mediante la digitalización de todo tipo de información: textual, sonora, icónica y audiovisual. Se puede captar cualquier información, procesarla y finalmente convertirla a cualquier formato para almacenarla o distribuirla. Así por ejemplo, hay programas de reconocimiento de caracteres que leen y convierten en voz los textos, programas de reconocimiento de voz que escriben al dictado, escáneres y cámaras digitales que digitalizan imágenes.

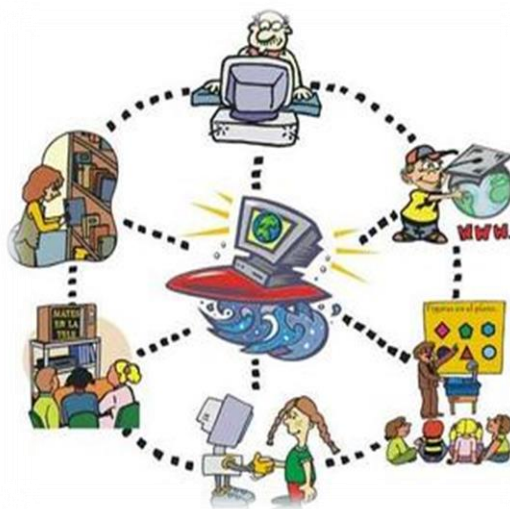




ANÁLISIS DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS

✚ Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs):

En las innovaciones educativas actuales puede apreciarse, tanto a nivel regional como nacional, una tendencia a la inclusión de **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs)**, como una estrategia de mejora educativa. El uso de estos nuevos recursos tecnológicos implica nuevos planteamientos de diversa índole: la disponibilidad de los recursos, la propuesta pedagógica, los conocimientos de los profesores, el apoyo que ofrece la institución educativa, etc.



En general, las clases dadas en las escuelas están pensadas para que los docentes dicten la lección, y los alumnos utilicen un determinado material impreso. Sin embargo, si se adhiere a una postura constructivista del aprendizaje y de la enseñanza, donde el conocimiento no es único ni objetivo, es esperable que a través de la incorporación de los nuevos recursos, los alumnos sean partícipes de la construcción de sus propios saberes, siendo de gran importancia el contexto social y áulico en el que se desarrollan. En este sentido, lo que interesa es favorecer la integración de los recursos tecnológicos a las prácticas pedagógicas adecuadas, con el objeto de lograr un aprendizaje significativo, mejorar la comprensión de conceptos y favorecer el desarrollo de nuevas capacidades y habilidades. Por esta razón, el centro de preocupación debería ser el análisis de los recursos disponibles en relación con la actividad del docente en la enseñanza.

Las TICs ofrecen a los docentes la posibilidad de replantearse las actividades tradicionales de enseñanza, para ampliarlas y complementarlas con nuevas actividades y recursos de aprendizaje. Existe una gran cantidad de recursos digitales disponibles, tanto elaborados por empresas comerciales como por los propios profesores. En este caso se hace referencia especialmente al software educativo. En estos momentos se puede encontrar materiales sobre todas las áreas curriculares, muchos de acceso gratuito, a disposición de los docentes en los principales portales educativos. Pero además, resulta de gran interés la posibilidad de que los educadores realicen sus propios materiales o software educativo, ajustados con precisión a sus objetivos y necesidades curriculares, mediante el uso de aplicaciones genéricas (procesadores de



texto, presentaciones, hojas de cálculo, programas de dibujo, edición de video, etc.), herramientas de autor (clic), uso de webquests, weblogs, etc. Por otro lado, las TICs permiten trabajar en entornos de trabajo colaborativos más allá de la propia clase, contactando con alumnos y profesores de otras instituciones y países, potenciando así la educación intercultural.

En la práctica, el profesor debe considerar las ventajas y las limitaciones de un determinado material, en función de su utilización didáctica. Es decir, es necesario evaluar la calidad del software educativo, tanto desde su punto de vista técnico como pedagógico, para tomar una decisión sobre su potencial didáctico y, en consecuencia, sobre su integración curricular. En esa evaluación deberían tenerse en cuenta aspectos tales como: interfaz, contenido, interacción que ofrece el material, facilidad de uso, coherencia, motivación, facilidad de adaptación, recursos multimedia, navegación, seguimiento de resultados, cooperación que posibilita el programa.

Recursos tecnológicos en educación (Online)g



a. BLOG

Un **blog**, o en español también una **bitácora**, es un sitio web que se actualiza periódicamente y que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El término blog proviene de las palabras web y log ('log' en inglés = diario). El término bitácora, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su propia vida como si fuese un diario, pero publicado en Internet en línea. Un blog no es más que un espacio personal de escritura en Internet en el que su autor publica artículos o noticias (post) que pueden contener texto, imágenes, videos e hipervínculos. Los nuevos contenidos se añaden vía web desde el propio navegador y sin necesidad de ningún otro programa auxiliar.

Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. No obstante es necesario precisar que ésta es una opción que depende de la decisión que tome al respecto el autor del blog, pues las herramientas permiten diseñar blogs en los cuales no todos los internautas -o incluso ninguno- puedan participar agregando comentarios. El uso o tema de cada blog es particular, los hay



de tipo: periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo (edublogs), político, personales (contenidos de todo tipo), etc.

b. WIKI

Wiki es un concepto que se utiliza en el ámbito de Internet para nombrar a las páginas web cuyos contenidos pueden ser editados por múltiples usuarios a través de cualquier navegador. Dichas páginas, por lo tanto, se desarrollan de forma colaborativa ya que los internautas pueden agregar, modificar o eliminar información. El término wiki procede del hawaiano wiki wiki, que



significa “rápido”, y es el nombre que el programador de Oregón, Ward Cunningham, escogió para su invento en 1994: un sistema de creación, intercambio y revisión de información en la web, de forma fácil y automática.

El formato wiki es muy útil para la difusión de conocimientos y el trabajo en equipo. Es habitual que los wikis incluyan un historial de cambios: de esta forma es posible regresar a un estado anterior (en caso que las modificaciones realizadas no sean correctas) y corroborar quién concretó cada cambio en la información.

Un Wiki sirve para crear páginas web de forma rápida y eficaz, además ofrece gran libertad a los usuarios, incluso para aquellos usuarios que no tienen muchos conocimientos de informática ni programación, dado que permite de forma muy sencilla incluir textos, hipertextos, documentos digitales, enlaces y demás. La finalidad de un wiki es permitir que varios usuarios puedan crear páginas web sobre un mismo tema, de esta manera cada usuario aporta un poco de su conocimiento para que la página web sea más completa, formando una comunidad de usuarios que comparten contenidos acerca de un mismo tema o categoría. Así, se convierte en una herramienta web que nos permite crear colectivamente documentos sin que se realice una aceptación del contenido antes de ser publicado en Internet.

El ejemplo más conocido de wiki es la famosa enciclopedia que se dio a conocer en el 2001 denominada Wikipedia, la cual hoy aglutina más de un millón de artículos en Inglés y cien mil en español. Esta enciclopedia permite a los usuarios acceder y modificar sus contenidos.



c. WEBQUEST

La idea de **WebQuest** fue desarrollada en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego por Bernie Dodge junto con Tom March. Desde entonces se ha constituido en una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en el proceso de aprendizaje de los alumnos. Según Bernie Dodge, su creador, WebQuest es: “una actividad de indagación/investigación enfocada a



que los alumnos obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet. Las WebQuests han sido ideadas para que los alumnos hagan buen uso del tiempo, priorizando la utilización de la información más que su búsqueda, y para apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación”.

La WebQuest es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una investigación guiada que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos, e incluye una evaluación auténtica. Consiste en presentarle al alumnado un problema con un conjunto de recursos preestablecidos por el autor de la misma, a través del planteo de una tarea atractiva. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis. La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. Idealmente, se debe corresponder con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela.

La WebQuest es utilizada por los profesores como recurso didáctico, puesto que permite el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información.





Ω **Reseña:** La idea comunidades virtuales surge a principios de los años '90 cuando aparece Internet, y en el caso de comunidades informáticas anteriores, a la implementación de ARPANET y el desarrollo de los BBSs. La primeras comunidades virtuales nacen en la década de los años '70 y se multiplicaron durante los años '80, científicas, académicas y militares en el caso de ARPANET, y civiles para las BBSs. Pero no es sino hasta los años '90 cuando se desarrollan de forma exponencial, gracias al levantamiento de la prohibición del uso comercial de Internet, al nacimiento de la World Wide Web (WWW) y la generalización de herramientas como el correo electrónico, los chats y la mensajería instantánea.

Ω **Concepto:** Una comunidad virtual es un sitio creado por una o más personas que establecen relaciones a partir de temas comunes. Dialogan, discuten, opinan, mientras su identidad real, incluso su identidad social, puede permanecer oculta. Cada comunidad, llamada también "aldea", elabora un código de acuerdo a las diferentes hablas y procedencias de sus integrantes. "Parece haber en los miembros de estas comunidades una motivación más expresiva que receptiva. Tal vez los atraiga la búsqueda de iguales, tal vez la simple conquista de alguien con quien tener la oportunidad de interrumpir la propia desgarrante soledad", afirma Adrián Lomello, investigador y docente argentino. Existen distintos tipos de comunidades. Las hay de grupos musicales, deportes, arte, literatura y muchas otras más. Son innumerables los temas que tratan. Sus miembros crean páginas, publican eventos, administran sus foros de discusión, salas de chat, álbumes de fotos, y archivos para compartir. Pueden participar todas aquellas personas que tengan algún interés particular, ganas de comunicar sus pensamientos, intercambiar información, y sentirse parte de un grupo con sus mismos anhelos.. El acceso a las "aldeas" es gratuito. Pero en algunos casos se encuentra restringido, ya que existen comunidades "públicas abiertas", "públicas cerradas" o "privadas". Las comunidades "públicas abiertas" son colocadas en buscadores y los usuarios pueden unirse sin pedir autorización al Fundador. Las comunidades "públicas cerradas" son puestas en buscadores pero el Fundador debe



autorizar a los usuarios para que ingresen, enviándoles un código luego de que hayan respondido algunas preguntas. Por otro lado, existen páginas web que nuclean a varias comunidades. Algo así como una "Comunidad de comunidades". Una de las más conocidas es AldeaX. La cual, entre otros beneficios, ofrece la posibilidad de crear aldeas "privadas" para quienes no quieren exponer su contenido. Las aldeas "privadas" no se listan en los buscadores de AldeaX ni en otros externos. Sólo pueden ingresar aquellos usuarios que el Fundador haya decidido; enviándoles la dirección del sitio, junto con la clave de acceso. También se puede crear una "comunidad propia", si la búsqueda entre las ya existentes no conformó al visitante del sitio.

Ω Aspectos de la comunidad Virtual:

- La comunidad virtual como un lugar: en el que los individuos pueden mantener relaciones de carácter social o económico. Como se llevan a cabo en el ciberespacio, no existen límites geográficos, solo una referencia en internet.³ Esto posibilita la unión de personas a grandes distancias, facilitando comunicación entre ellos.
- La comunidad virtual como un símbolo: ya que la comunidad virtual posee una dimensión simbólica. Los individuos tienden a sentirse simbólicamente unidos a la comunidad virtual, creándose una sensación de pertenencia.
- La comunidad virtual como virtual: las comunidades virtuales poseen rasgos comunes a las comunidades físicas. El rasgo diferenciador de la comunidad virtual es que ésta se desarrolla, al menos parcialmente, en un lugar virtual, o en un lugar construido a partir de conexiones telemáticas. A diferencia de comunidades tradicionales, no se necesita llevar una relación cara a cara entre miembros

Ω Objetivos principales de la comunidad virtual:

- Intercambiar información (obtener respuestas correctas).
- Ofrecer apoyo (empatía, expresar emoción).
- Conversar y socializar de manera informal a través de la comunicación simultánea.
- Debatir, normalmente a través de la participación de moderadores.

Ω Tipos de comunidades virtuales:

- Foros de discusión.
- Redes sociales (Facebook, Twitter, etc.).
- Correo electrónico y grupos de correo electrónico.
- Grupos de noticias.
- Video Conferencias.



- Chat.
- Dimensión de Usuario Múltiple: es un sistema que permite a sus usuarios convertirse en el personaje que deseen y visitar mundos imaginarios en los que participar junto a otros individuos en juegos u otro tipo de actividad.
- Gestores de contenido.
- Sistemas Peer to Peer (P2P).
- BBS (sistema de tablón de anuncios).

Ω Aspectos considerar en las comunidades virtuales:

A continuación se muestran cuáles son los principales aspectos a considerar para alcanzar el máximo desarrollo de las iniciativas empresariales sustentadas en comunidades virtuales:

- Una comunidad virtual se asienta sobre 2 pilares fundamentales: La comunicación y un deseo de relación entre los miembros con intereses comunes.
- Medir el éxito.
- Fortalecer el sentimiento de comunidad.
- Analizar necesidades.
- Fomentar la autogestión.
- Minimizar el control.
- Especializar papeles.
- Estructura tecnológica.



Ω Beneficios que aporta las comunidades virtuales:

Los principales beneficios que aportan las comunidades virtuales en los negocios son los siguientes:

- Branding (Mercadotecnia).
- Marketing de relaciones.
- Reducción de costos.
- Provisión de ingresos.
- Desarrollo de nuevos productos.
- Introducción de nuevos productos.
- Creación de barreras a la entrada.
- Adquisición de nuevos clientes.
- Cibercultura.





LAS PLATAFORMAS VIRTUALES

▪ Concepto:

Las plataformas virtuales, son programas (softwares) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo.



▪ Algunos aspectos de las plataformas virtuales:

- La gestión administrativa (matriculación del alumnado, asignación de personal de la retroalimentación, configuración de cursos, etc.).
- La distribución de los contenidos formativos.
- La comunicación entre alumnado y equipo tutorial.
- El seguimiento de la acción formativa de los participantes.

▪ Tipos de Plataformas virtuales:

1. **Plataformas comerciales.** Hay que pagar para poder utilizarla. Un ejemplo de este tipo de plataforma virtual tenemos la educativa que es utilizada por la Universidad de Panamá.
2. **Plataformas de software libre.** Son plataformas gratuitas. Una de las más populares es Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment o Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), y que actualmente ha sido instalado en más de 24500 instituciones y en 75 idiomas.
3. **Plataformas de software propio.** Son plataformas que se desarrollan e implementan dentro de la misma institución educativa (Ejemplo: Agora Virtual).

▪ Función de una Plataforma virtual:

Una plataforma virtual es un software sencillo de utilizar y cuenta con una interfaz gráfica amigable al usuario; los usuarios pueden adoptar un rol de alumno, docente, administrador y otros. En la plataforma virtual Moodle existen los siguientes roles para el usuario¹:

- **Administrador:** Normalmente los administradores pueden hacer cualquier cosa en el sitio, en todos los cursos.
- **Creador de curso:** Los creadores de cursos pueden crear nuevos cursos y enseñar en ellos.



- **Profesor o Tutor:** Los profesores pueden realizar cualquier acción dentro de un curso, incluyendo cambiar actividades y calificar a los estudiantes.
- **Profesor sin permiso de edición:** Los profesores sin permiso de edición pueden enseñar en los cursos y calificar a los estudiantes, pero no pueden modificar las actividades.
- **Estudiante:** Los estudiantes tienen por lo general menos privilegios dentro de un curso.
- **Invitado:** Los invitados tienen privilegios mínimos y normalmente no están autorizados para escribir.
- **Usuario autenticado:** Todos los usuarios autenticados.

Al docente o alumno se le entrega un nombre de usuario y contraseña para poder acceder a la plataforma virtual; el docente o tutor entrega a sus estudiantes una contraseña del curso que imparte.

▪ **Ventajas y desventajas de las plataformas virtuales:**

1. **Ventajas.**

➤ **Fomento de la comunicación profesor/alumno:**

La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual.

➤ **Facilidades para el acceso a la información:**

Es una potencial herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar.

➤ **Fomento del debate y la discusión:** El hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando las aplicaciones que la plataforma proporciona permite fomentar la participación de los alumnos. Permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.

➤ **Desarrollo de habilidades y competencias:** Este modelo educativo promueve el espacio para la transmisión de conocimientos así mismo el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo tiempo se consigue también que el alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.





- **El componente lúdico:** El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, Chats en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano al lenguaje de las nuevas generaciones.
- **Fomento de la comunidad educativa:** El uso de plataformas virtuales está ampliando las posibilidades de conexión entre los docentes. Su extensión en el uso puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos conjuntos.

2. Desventajas.

- **Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor:** El uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente.
- **Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos:** El empleo de las herramientas virtuales requiere de alumnos participativos que se involucren en la asignatura.
- **El acceso a los medios informáticos y la brecha informática:** La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los medios informáticos.

■ Plataformas virtuales y educación presencial:

Los docentes podemos utilizar las plataformas virtuales para desarrollar y fortalecer nuestras clases presenciales, por ejemplo en un curso presencial de Inglés Técnico el docente puede escoger o crear sus materiales didácticos (texto, videos, sonidos, imágenes, animaciones, entre otros) y luego subirlos (guardarlos) en la plataforma virtual de su institución, los materiales estarán con libre acceso a los alumnos del curso. Las actividades pueden ser enviadas a la plataforma, también se pueden realizar consignas de foros relacionados al tema desarrollado.

En la actualidad existen varias plataformas virtuales para enseñanza que dan soporte en el ámbito educativo tanto de enseñanza Básica como universitaria, y también para formación en el ámbito empresarial. Veamos algunas de ellas:



■ Plataformas Gratuitas:

Proyecto Agrega: Agrega es una plataforma de contenidos digitales educativos pensada para la comunidad docente y compuesta como una federación de repositorios de todas las comunidades autónomas, de acceso gratuito y de carácter colaborativo.



Para conocer más ejemplos de plataformas educativas de las distintas Comunidades Autónomas en español es muy útil este enlace del portal de educación de la Junta de Comunidades de Castilla - La Mancha. Cada enlace lleva a la plataforma que aloja los recursos educativos de cada Comunidad Autónoma.



La plataforma educativa mayoritariamente utilizada en el ámbito educativo es **MOODLE**. Moodle es un Sistema de Gestión de Cursos de Código Abierto (Open Source Course Management System, CMS), conocido también como Sistema de Gestión del Aprendizaje (Learning Management System, LMS) o como Entorno de Aprendizaje Virtual (Virtual Learning Environment, VLE). Es una **aplicación web gratuita que los educadores** pueden utilizar para crear sitios de aprendizaje efectivo en línea.

Algunas plataformas son **Claroline, Moodle, Ilias, Dokeos o Atutor** (disponibles en idioma español), o las más difundidas, como **PHP, Java y Pearl** (en inglés).

Pero la más utilizada en la actualidad es, sin duda, **Moodle**, que es una plataforma open source, diseñada a través de la colaboración de distintos investigadores.

Universidades y campus virtuales.

Plataformas Comerciales (No Gratuitas)

En **virtusbooks** encontrarás diferentes formatos (flash, libro zoom, libro web, libro epub, scorm, etc...). Cada editorial decide su formato y contenido. Acceder a la plataforma **virtusbooks** es completamente gratis, pero tienes que pagar por la licencia del libro.





educativo y de la formación:

Eleven es una plataforma educativa MULTIEDITORIAL, que ofrece a los centros educativos todo tipo de recursos y contenidos digitales para el entorno de la Escuela 2.0. Por último te ofrezco un **estudio comparativo** sobre las ventajas e inconvenientes de uso de la mayoría de plataformas virtuales que se están utilizando en el ámbito

▪ **La función del diseño de una plataforma virtual:**

El diseño del entorno de una plataforma virtual no es un tema menor dentro del proceso de desarrollo e implementación de la misma. Un diseño adecuado debe ser atractivo, retener la atención de los estudiantes y facilitar la posible expansión del sistema.

Debe atender tanto a la presentación de la interfaz del ambiente virtual como a la estructura de navegación.

▪ **La plataforma virtual es el resultado de un trabajo en equipo:**

Para desarrollar una plataforma virtual es necesaria la integración de un equipo de profesionales, con roles diferentes y bien definidos:

- ✓ Programadores.
- ✓ Administradores del sistema.
- ✓ Webmaster.
- ✓ Profesores, tutores y ayudantes.
- ✓ Expertos en contenidos.
- ✓ Diseñadores de materiales y actividades didácticas.
- ✓ Editores.
- ✓ Administradores del proceso de aprendizaje.
- ✓ Consejeros legales.

Importante:

La plataforma virtual viene a representar en el presente una gran apertura para la educación, ofreciendo grandes beneficios y conllevando a que de sabérsela administrar, manejar colabore significativamente en pro de alcanzar esa calidad académica que tanto se requiere y una nueva visión y compromiso de los docentes tomando en cuenta el alcance, repercusiones que la tecnología de la comunicación ha generado.



LAS REDES SOCIALES

➤ Concepto:

Las redes son plataformas participativas que ponen en contacto a las personas con muy variados intereses, permitiendo -entre otras cosas- desarrollar actividades colaborativas, establecer conexiones amistosas, laborales, educativas, etc.



➤ Las principales redes sociales:



Facebook es un sitio web gratuito de redes sociales. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica.



Twitter es una red social y servicio de microblogging que permite a sus usuarios enviar y leer micro-entradas de texto de una longitud máxima de 140 caracteres denominados “tweets”.



Google+ es la nueva red social del buscador, enfocada en la facilidad para compartir material en la web con tus contactos, a partir de un novedoso sistema de círculos.



LinkedIn es un sitio web orientado a negocios, fue fundado en diciembre de 2002 y lanzado en mayo de 2003 (comparable a un servicio de red social), principalmente para red profesional.



Orkut es la red social que tiene el nombre de su creador, un empleado de Google – Orkut Büyükkökten. El servicio ha sido diseñado y desarrollado para ayudar a los usuarios a conocer nuevos amigos y mantener las amistades existentes.



Ning es una plataforma online para usuarios que permite crear sitios web sociales y redes sociales, lanzado en octubre de 2005. Ning fue fundado por Marc Andreessen y Gina Bianchini Ning es la tercera compañía startup de Andreessen (después de Netscape y Opsware), y obtuvo gran parte de su notoriedad de los éxitos de Andreessen con éstas.



Dee! es una red social creada por Eferson Licet de 14 años, que está teniendo bastante éxito en Venezuela. Con posibilidad de ver y escribir comentarios, compartir fotos, videos, flash, emoticons, etc. todo en



un entorno que fue creado para facilitar la creación de conversaciones sobre cualquier tema. Cada texto podrá ser calificado y cada puntuación hará subir en el Top del portal, obteniendo la posibilidad de ganar premios virtuales.



Amplify mezcla elementos ya conocidos, como los artículos de blogs, el microblogging, los enlaces, compartir “pedazos” de la web; y a todo esto le añade la posibilidad de conversar con los demás. En Amplify podemos compartir una idea, un enlace, una foto o lo que sea. Lo mejor de todo es que podemos añadir nuestra opinión sobre lo que estamos compartiendo, como en Tumblr. Y además, los demás pueden recomendar ese elemento y comentar en él e iniciar una conversación entre varias personas.

➤ **las redes sociales en la educación:**

En el campo educativo la posibilidad de tener contacto un grupo número de personas es una de las principales facultades o características de las redes sociales.

Las redes sociales generan una gran atracción para los alumnos ya que les permite interactuar con sus profesores, amigos y compañeros de clase, con los que quizás no haya entablado comunicación alguna. Las redes sociales permiten crear ambientes de trabajo favorable, el alumno puede expresarse por sí mismo, así como atender a las exigencias propias de su educación.

No se debe limitar el trabajo de las redes sociales en el aula a que los estudiantes coloquen su información personal a compartir videos, fotos o música; por ejemplo. Es esencial en una red social que los alumnos aprendan a respetar a sus docentes, compañeros de clase y a la institución educativa, es un buen medio para lograr este objetivo.

Finalmente, podemos citar algunos de los beneficios al trabajar con redes sociales que han sido creadas puede aportar una red social creada para trabajar con los alumnos:

1. Permite crear un espacio para las actividades de los docentes y alumnos de una institución educativa.
2. Aumento significativo de la comunicación entre docentes y alumnos.
3. Incremento de la eficacia del uso práctico de las TIC, como un medio de interacción de personas, recursos y actividades.
4. Facilita el trabajo y coordinación de diversos grupos de aprendizaje (clase, área, grupo de alumnos de un área, etc.)
5. Aprendizaje del comportamiento social básico por parte de los alumnos: qué puedo decir, qué puedo hacer, hasta dónde puedo llegar, etc.



EL CORREO ELECTRÓNICO

- ✓ **Concepto:** El correo electrónico (E-Mail), es un servicio gratuito en el que puedes enviar y recibir mensajes de manera instantánea a través de Internet, incluyendo fotografías o archivos de todo tipo.

Para usarlo, solo necesitas un computador que tenga conexión a Internet y abrir o crear una cuenta de correo electrónico.



No necesitas que las personas a las que envías mensajes estén conectadas a Internet al mismo tiempo que tú, ni tampoco, que debas estar conectado a Internet todo el tiempo para recibirlos.

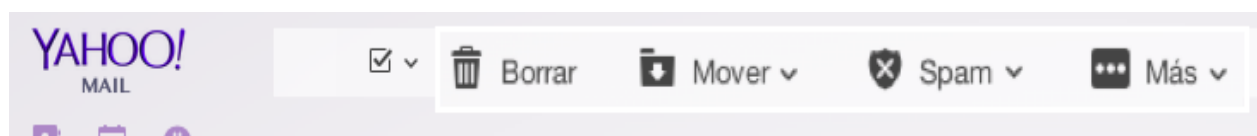
El correo electrónico es ese **casillero**, que pides a una empresa postal, sola que en este caso lo solicitas a una empresa de mensajería en Internet, como **Google, Outlook (msn) o Yahoo!**.

En Internet, tu casillero está junto a muchos otros, es algo parecido a un enorme edificio lleno de ellos. Este edificio se llama **Servidor de Correo** y es propiedad de la empresa de Internet que elijas para abrir tu cuenta (**Google, Outlook, Yahoo!**, entre otras).

Las herramientas de administración de mensajes sirven para mantener ordenado tu correo electrónico. Todos los servicios tienen las siguientes opciones:

- **Spam o correo no deseado:** utiliza esta opción para identificar los mensajes que no quieres volver a recibir y enviarlos a esta carpeta.
- **Eliminar o borrar:** para aquellos mensajes que no necesitas.
- **Mover a:** te da la posibilidad de clasificar y agrupar los mensajes en alguna de las carpetas existentes u otra que hayas creado previamente. Por ejemplo, puedes crear una carpeta para guardar los mensajes de tu familia, otra para el trabajo y otra distinta para tus amigos.
- **Más acciones:** aquí encontrarás más opciones para organizar tus mensajes o correos electrónicos.

Gmail ▾

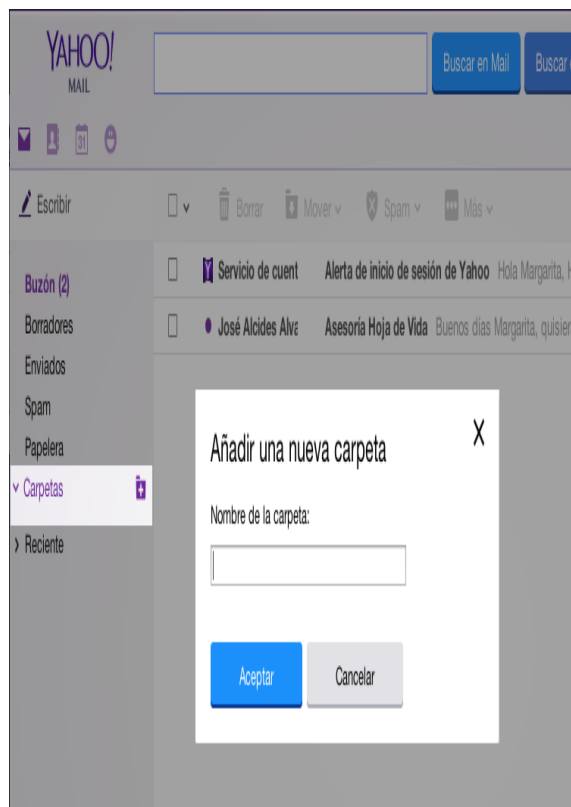
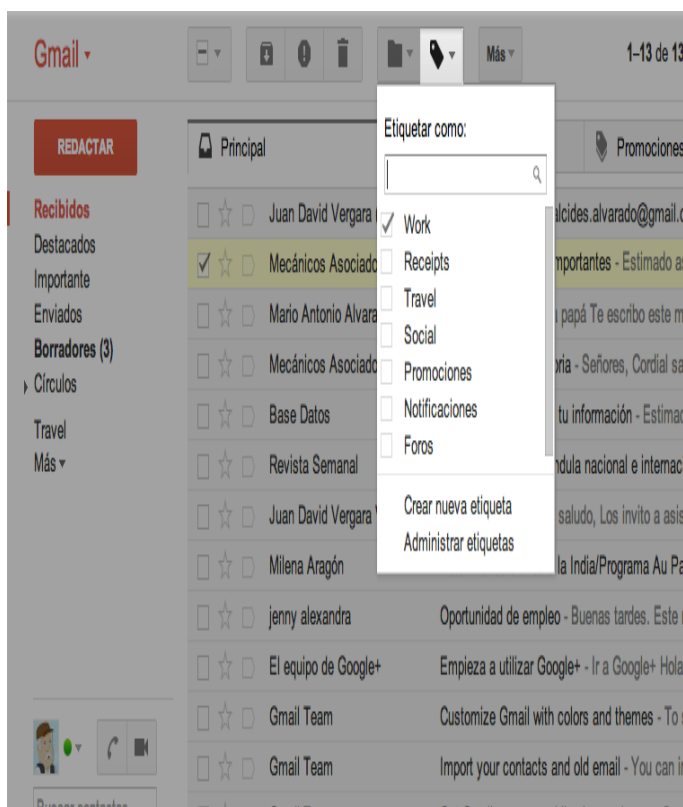




✓ Algunas diferencias:

Todos los servicios de correo electrónico tienen similares herramientas y botones que te ayudarán a ordenar tus mensajes. Sin embargo, existen algunas diferencias entre **Gmail**, **Outlook** y **Yahoo!** que te mostraremos para que puedas seleccionar la que más te guste. Yahoo!

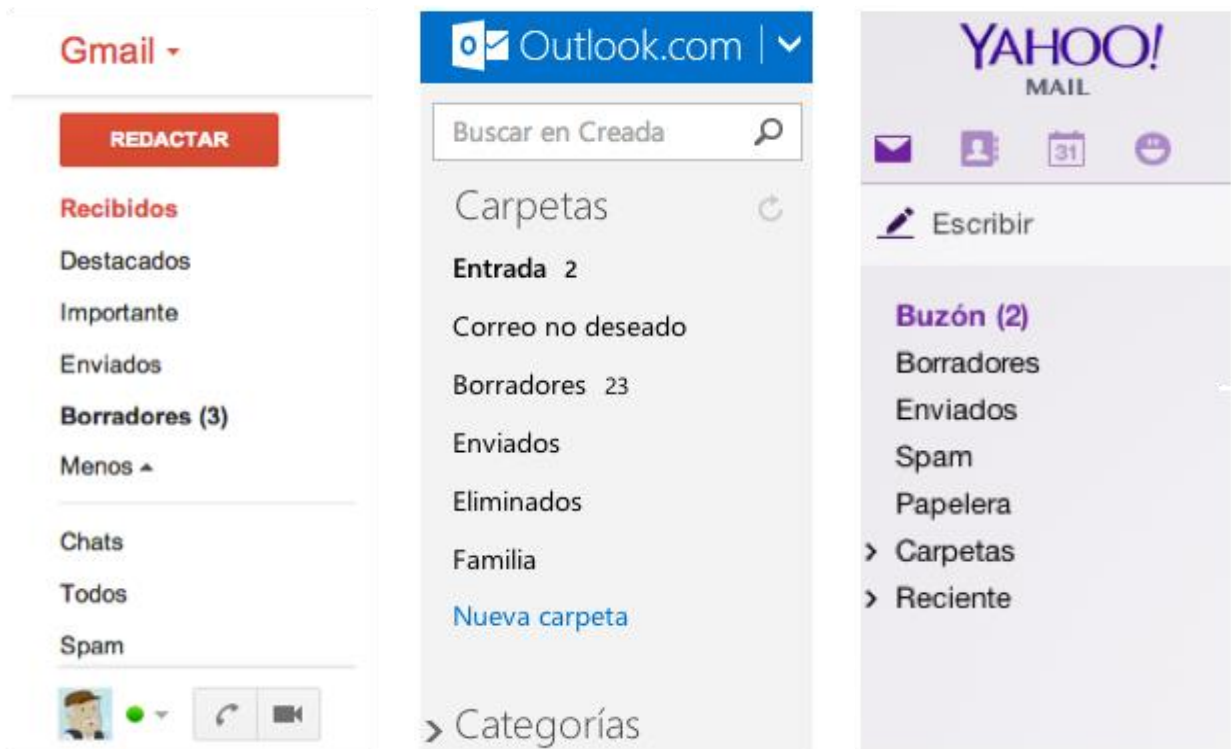
Para organizar tus mensajes, Yahoo! te ofrece una forma rápida y sencilla para crear carpetas y clasificar tus mensajes como quieras, ya sea por nombre, grupos, etc.



Gmail tiene una herramienta adicional llamada **Etiquetas**. Con esta opción puedes clasificar tus mensajes según la categoría a la que pertenezcan y así organizar tu bandeja de entrada.

Outlook De forma automática, **Outlook** agrupa los mensajes que traen archivos adjuntos según su contenido. Los mensajes con fotos llegan a una carpeta y los que traen documentos a otra.

Cuando ingresas a tu **correo electrónico**, notarás que hacia el lado izquierdo se encuentra un panel de opciones que te permitirá ingresar a las carpetas de: **Mensajes enviados**, **Borradores**, **Spam** o **Correo no deseado** y **Eliminados** o **Papelera**.



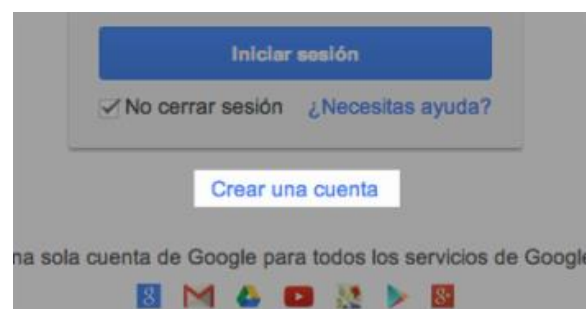
¿Qué significan estas opciones?

- **Enviados:** Usa esta opción si quieres ver los mensajes que han salido de tu correo electrónico.
- **Borradores:** Con esta opción podrás ir a los mensajes que has escrito, pero que no has enviado todavía.
- **Spam o Correo no deseado:** Te mostrará la lista de mensajes que provienen de sitios de correo masivos, sitios comerciales o de promociones, y que no son relevantes.
- **Eliminar o Papelera:** Ingresa a esta opción para ver los mensajes que has borrado.
- La opción **Chat**, es una herramienta que te permite comunicarte con aquellos contactos que estén conectados al chat al mismo tiempo que tú.

Con el chat de Gmail podrás oír y ver a tus amigos mientras hablas con ellos. De otro lado, Yahoo! y Outlook te ofrecen además, la posibilidad de chatear con tus amigos de Facebook. Ahora que ya sabes algo de los proveedores más populares de correo electrónico, puedes elegir el que más te llame la atención y se ajuste a tu estilo y necesidades:

✓ crear un correo Gmail:

A continuación, vas a aprender a abrir una cuenta de correo en Gmail. ¡Ya verás que es muy sencillo! Para hacerlo, sólo debes empezar por seguir estos pasos:



**Paso 1:**

Abre el navegador que usas normalmente. Allí, en la **barra de direcciones**, escribe la siguiente URL o dirección web: www.gmail.com

Paso 2:

Una vez te abra la página principal del Gmail, haz clic en la opción **Crear una cuenta**, ubicada debajo del cuadro de inicio de sesión. De manera inmediata se abrirá una página nueva con el formulario que debes llenar para registrarte en Gmail.

Paso 3:

Escribe tu **Nombre completo** en los espacios en blanco y recuerda que para escribir los datos que te piden, debes hacer clic sobre ellos.

Paso 4:

Escribe el nombre que le quieres dar a tu cuenta de correo, en el campo **Nombre de usuario**. Por ejemplo: micorreo@gmail.com, mioportunidad@gmail.com, etc. También, puedes escribir tu propio nombre para ser fácilmente identificado por tus contactos.

Es posible que el nombre que elegiste ya haya sido escogido por otra persona; en ese caso, será necesario escribir uno diferente y original. Si lo deseas, puedes escoger alguna de las sugerencias que Gmail te ofrece, ya que no puede haber más de una persona usando el mismo nombre de usuario.

Paso 5: Cómo llenar el formulario de Gmail

Los siguientes pasos, se relacionan a la seguridad de tu cuenta, sigue el paso a paso que te daremos para terminar de diligenciar tu formulario de registro.

Paso 6:

En el campo **Contraseña**, escribe una palabra que funcione como tu clave secreta y vuélvela a escribir en el espacio **Confirma tu contraseña**.

Ten en cuenta que tu contraseña debe ser fácil de recordar, mas no de deducir por otras personas. Para ello puedes utilizar una combinación de números, puntos o guiones.

Paso 7:

Luego, escribe tu **fecha de nacimiento** y **sexo** en los espacios correspondientes.

**Paso 8:**

Ingresa un **correo electrónico alternativo** (si ya tienes uno). En caso de no ser así, ingresa tu **número de teléfono móvil**, para que Gmail te envíe información en caso de que hayas olvidado tu contraseña o no puedas ingresar a tu cuenta de correo electrónico.

Paso 9:

Verás un **captcha**, que es un sistema que reconoce y diferencia, entre un humano y una máquina. En el campo "**Escribe el texto**", digita los números que te muestran, con exactitud. Si no logras identificar lo que ves, haz clic en el botón refrescar las veces que quieras, para intentarlo con una imagen diferente. Otra opción para el captcha, consiste en escuchar lo que ves.

Paso 10:

En la casilla **Ubicación**, especifica tu país de residencia.

Paso 11:

Luego, haz clic para aceptar las políticas de servicio y privacidad de Google.

Para finalizar con tu formulario, acepta las **Condiciones de servicio y privacidad** de Google, y haz clic en **Siguiente paso**.

Cómo crear un perfil en Gmail.

Una vez finalizado tu formulario de registro, deberás detallar tu cuenta: incluir tu foto de perfil, agregar contactos y por supuesto, tendrás una visita guiada sobre el funcionamiento de tu nueva cuenta de correo electrónico.

Paso 1:

Aparecerá en tu pantalla, un cuadro indicándote que debes incluir tu foto de perfil.

Paso 2:

Busca una imagen o una foto que tengas guardada en tu computador y cuando la encuentres haz clic en el botón **Abrir**. Luego, clic en el



botón **Paso siguiente**.

Aparecerá un mensaje de bienvenida que te enviará a tu bandeja de entrada. Haz clic en el botón **Siguiente**, para iniciar la visita guiada por Gmail.





EI BLOG



- ❖ **Definición:** Un blog es una página web en la que se publican regularmente artículos cortos con contenido actualizado y novedoso sobre temas específicos o libres. Estos artículos se conocen en inglés como "post" o publicaciones en español.

Los artículos de un blog suelen estar acompañados de fotografías, videos, sonidos y hasta de animaciones y gráficas que ilustran mucho mejor el tema tratado. En pocas palabras, un blog es un espacio en internet que puedes usar para expresar tus ideas, intereses, experiencias y opiniones.

Si eres un usuario frecuente de internet, es bastante probable que ya hayas leído el blog de alguien más sin darte cuenta, ya que gran parte de la información que conseguimos en la red está en blogs.

Los blogs iniciaron como espacios en línea donde las personas podían expresar sus opiniones, pensamientos, fotografías e incluso videos. La mayoría de los blogs son escritos por una sola persona y otros son creados en conjunto como las revistas en internet que tienen una gran credibilidad y un enorme número de lectores y seguidores.

- ❖ **¿Por qué crear un blog?**

A pesar de que la mayoría de los blogueros considera que su actividad hace parte de un pasatiempo, la verdad





es que gastan entre 3 y 5 horas diarias escribiendo artículos, contestando comentarios y demás. ¿Por qué hacer todo esto?

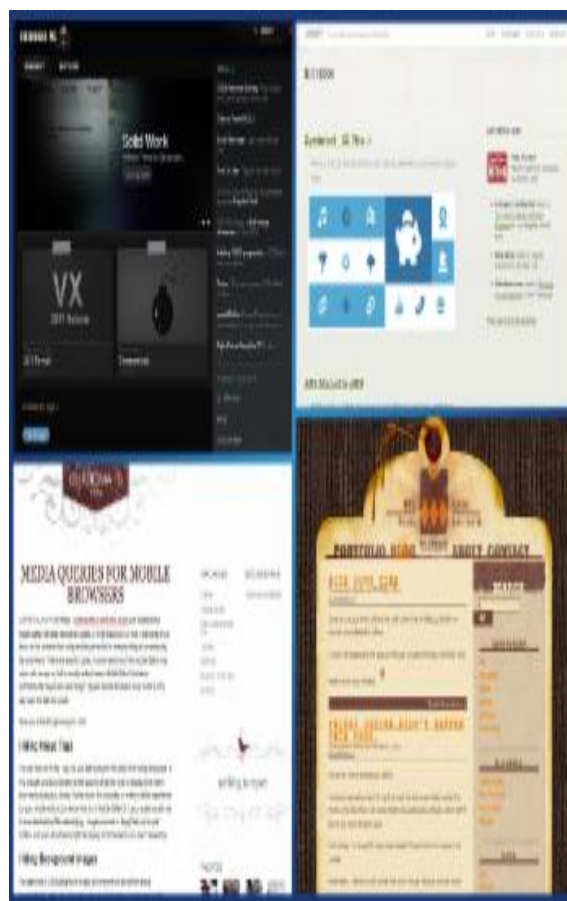
En una encuesta realizada a más de 4.000 blogueros, estas fueron las respuestas más comunes a la pregunta de cuál era la razón de publicar un blog:

- Compartir mis experiencias y conocimientos.
- Poder hablar sobre un tema que me interesa.
- Para estar más involucrado con mis pasiones y pasatiempos.
- Para ser parte de una comunidad.
- Para avanzar o empezar mi carrera en la escritura.
- Para mantener a mi familia y amigos enterados de mis actividades.

❖ **Cómo diseñar el blog:**

- Gran parte del diseño de tu blog depende del servicio que escojas para hospedarlo o crearlo. Es difícil planear en detalle la apariencia de tu blog si no te has registrado aún en uno de los servicios disponibles. Sin embargo, hay algunos componentes del diseño que sí puedes determinar con anticipación.

- Los servicios de blog usualmente cuentan con varias plantillas o temas que puedes usar en el diseño de tu blog. Puedes seleccionar la que más se ajuste al esquema que quieres para tus artículos. Una vez la hayas seleccionado, puedes personalizar los colores y así darle una nueva apariencia, asimismo, puedes organizar tus publicaciones por categorías con el fin de dar orden y estructura a tus artículos.



- Antes de decidir qué plantilla o colores escoger, es recomendable que visites algunos blog y clasifiques aquellos que te parezcan bien diseñados. Esto podría ayudarte a recopilar ideas para escoger un gran diseño para ti.
- Abrir una cuenta en Blogger
- Blogger es uno de los servicios de blog más usados por las personas en internet, ya que tiene la ventaja de enlazarse con todas las herramientas de google.



- El servicio de creación de blogs **Blogger** es el más indicado para quienes apenas están empezando a crear un blog en internet. Lo anterior, porque es muy sencillo de usar y en apenas unos cortos pasos podrás crear tu propio blog con artículos y un diseño limpio y fácil de aplicar.

❖ **Darle título o nombre al blog:**

Tal vez el componente más importante en el diseño de tu blog sea el nombre que le darás. Es lo primero que las personas leerán de tu blog y aunque no hay ninguna fórmula o regla para nombrar un blog, aquí te damos algunos consejos:

- Haz que tenga relación con el tema:
- Esto podrá ayudar a que los lectores interesados en ese tema específico te encuentren fácilmente.
- Haz que suene interesante:
- “El blog de fotografía” es un título bastante descriptivo para un blog, pero puede que no te den muchas ganas de leerlo porque no es llamativo.
- Piensa en algunos blog que hayas leído, observa cuáles tienen títulos interesantes para ti y qué tienen esos títulos en común. Un título interesante puede salir si mezclas tu creatividad con lo que consideras útil para las personas que leen tu blog.
- Que sea fácil de recordar:
- La mejor forma de lograr esto es que el nombre de tu blog sea corto, máximo de cuatro palabras. Incluso puedes crear palabras nuevas uniendo términos a partir de palabras ya existentes sobre tu tema. “Fotolente” o “Lentefoto” puede que sean palabras extrañas, pero son, sin duda, títulos fáciles de recordar.

❖ **Pensar en un logo:**

- Una forma de probar esto es en el sitio web Wordmark.it, allí podrás visualizar cualquier palabra en todos los tipos de letra que tengas en tu computador. Aunque querrás que tu logo tenga colores y otros elementos gráficos, esta es una buena manera de empezar a ver si tiene potencial.



❖ Pasos para crear una cuenta en Blogger

• Paso 1:

Ingresa a la página web: <http://blogger.com>. Si ya tienes una cuenta creada en **Gmail**, **Youtube** o algunos de los servicios de Google, sólo tienes que escribir en los campos de **Iniciar sesión** tu **nombre usuario** y contraseña y omite los pasos que siguen.

• Paso 2:

Cuando estés allí, haz clic en el botón **Crear cuenta** de la parte superior derecha

• Paso 3:

Verás que aparece un formulario. Diligencíalo con tus datos personales las casillas correspondientes.

• Paso 4:

No te olvides de leer cuidadosamente y señalar la casilla Acepto las condiciones del servicio y la política de seguridad de Google.

• Paso 5:

Cuando hayas terminado, haz clic en el botón **Siguiente paso** de la parte inferior del formulario.

• Paso 6:

Aparecerá una nueva página que contiene tus datos de perfil y la opción para que cambies tu foto. Cuando lo hayas hecho, selecciona el idioma en la parte superior y haz clic en el botón **Continuar en Blogger** de la esquina inferior.



de

en

Crea tu cuenta de Google

Formulario de creación de cuenta de Google:

- Nombre: [Nombre] [Apellidos]
- Nombre de usuario: [] @gmail.com
- Contraseña: []
- Confirma tu contraseña: []
- Fecha de nacimiento: Día [] Mes [] Año []
- Sexo: [Selecciona tu sexo]
- Teléfono móvil: [] +57
- Tu dirección de correo electrónico actual: []
- Demuéstranos que no eres un robot: ☐ Omitir esta verificación (es posible que sea necesaria la verificación por teléfono)
- stop send and
- Escribe las dos palabras: []
- Ubicación: Colombia
- ☒ Acepto las Condiciones del servicio y la Política de privacidad de Google.
- ☒ Google podrá utilizar la información de mi cuenta para personalizar los +1 en contenido y anuncios de sitios web que no pertenezcan a Google. Más información sobre la personalización
- Siguiente paso**



❖ Crear tu blog:

Ahora que ya tienes tu cuenta en Blogger, te sorprenderá lo fácil que será iniciar tu blog en él. Pon en práctica estos sencillos pasos.

❖ Pasos para crear un blog en Blogger:

Paso 1:

Cuando estés en la página principal de tu cuenta de Blogger, haz clic sobre el botón **Nuevo blog** de la parte superior.



Paso 2:

Verás que aparece una nueva ventana con varios campos. En el campo **Título** escribe el nombre que le darás a tu blog.

Paso 3:

En el campo **Dirección** escribe cómo quieres que sea la URL de tu blog en internet. Si aparece un cuadro amarillo de alerta, es porque la dirección ya está siendo usada por otra persona.



Paso 4:

Luego deberás seleccionar uno de los diseños de plantilla que aparecen en la parte central. No te preocupes si no puedes verlo en detalle; después podrás cambiarlo o modificarlo.

Paso 5:

Finalmente, haz clic sobre el botón **Crear blog** y ¡listo! Tu blog ha sido creado así de fácil.





❖ Haz tu primer artículo en Blogger

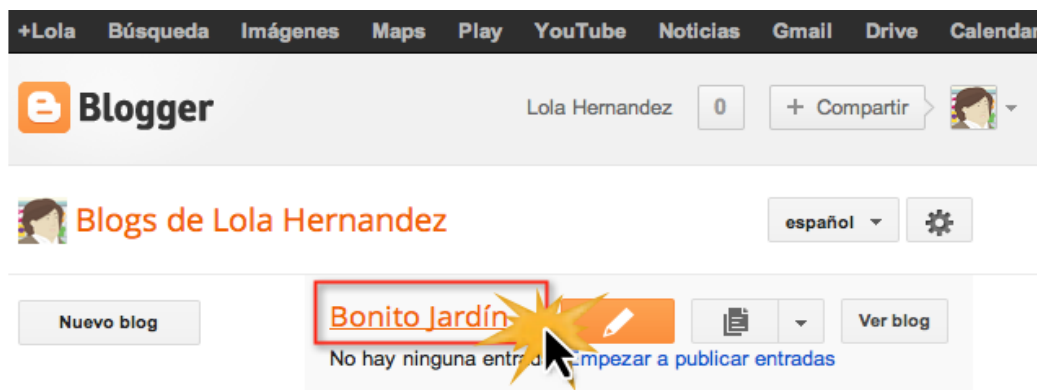
Qué rápido es todo esto en Blogger. Ahora quisiera que me mostraras los pasos para crear mi primer artículo.

Puedes crear artículos en Blogger en muy poco tiempo. Ten en cuenta que para el sistema los artículos son denominados “Entradas”.

❖ Pasos para crear artículos en Blogger

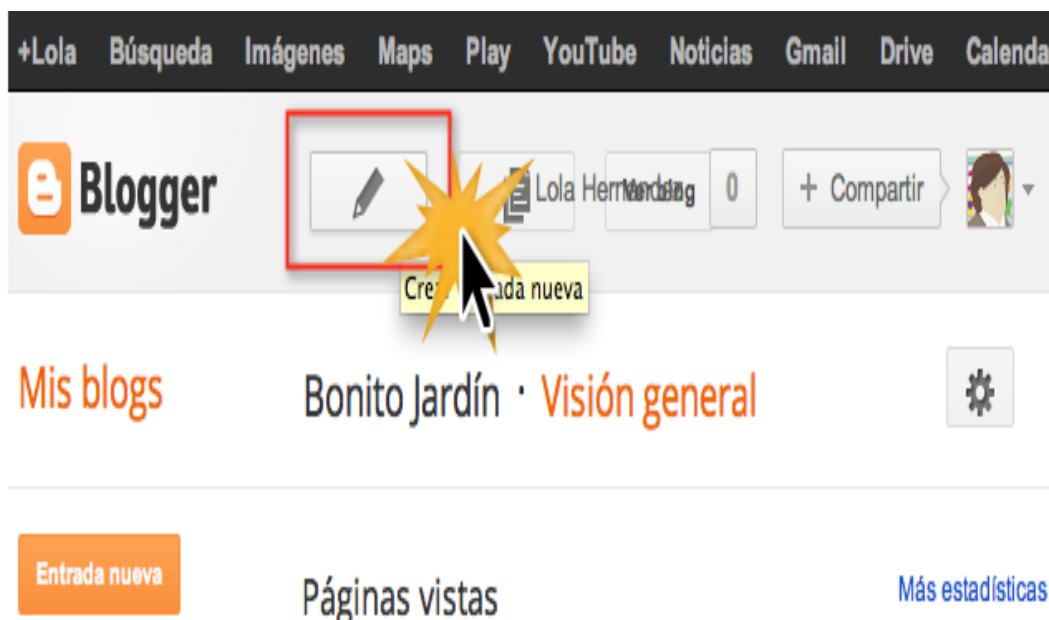
Paso 1:

Después de haber creado tu blog, aparecerá en la página principal de Blogger el nombre que le diste en la parte superior. Haz clic allí.



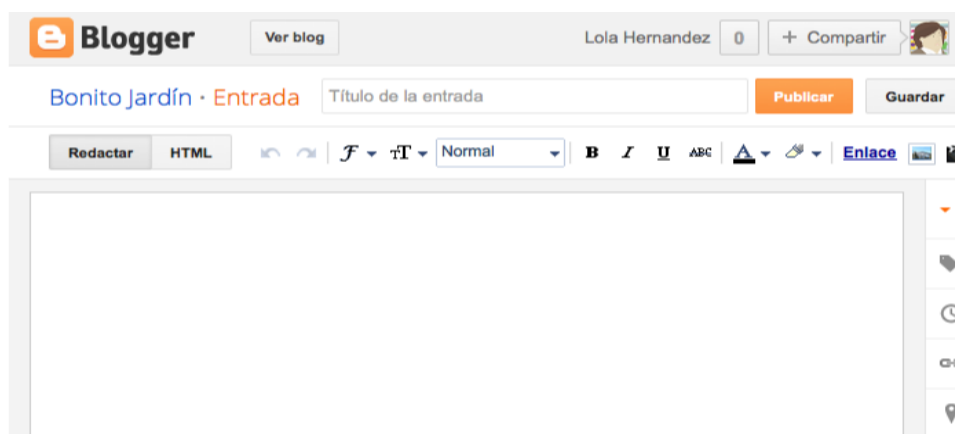
Paso 2:

Se desplegará una nueva página con la información de tu blog. En la parte superior, haz clic sobre el ícono en forma de lápiz.



Paso 3:

Aparecerá la página de edición de artículos donde podrás escribir y editar el texto, configurar las etiquetas, añadirle fotos y publicarlo.



❖ Crea una cuenta en wordpress:

WordPress es uno de los servicios más usados para la creación de blogs en internet, ya que es una plataforma con una gran cantidad de funcionalidades que te permiten ahorrar tiempo a la hora de crear contenido.

Una de las principales características de **WordPress** es que puedes crear el aspecto físico de tu blog desde cero o modificar las plantillas según tus necesidades. Crea tu cuenta en WordPress.

Paso 1:

Abre tu navegador de preferencia e ingresa a WordPress escribiendo la siguiente dirección: www.es.wordpress.com.

Paso 2:

Se abrirá la página de WordPress. Allí, haz clic en el botón Crear sitio web.

Paso 3: Aparecerá un formulario en el que deberás escribir tu correo electrónico y definir tu nombre de usuario, contraseña y la URL que tendrá tu blog.

Paso 4:

Desplázate hacia el final de la página y haz clic en el botón **Crear Blog**.

Paso 5:

Sigue los pasos para configurar tu blog: título, eslogan, idioma, el tema de tu blog y redes sociales.

Paso 6:

Abre el mensaje de verificación que llegará a tu cuenta de correo electrónico y haz clic en el botón Activar Blog.



Información...

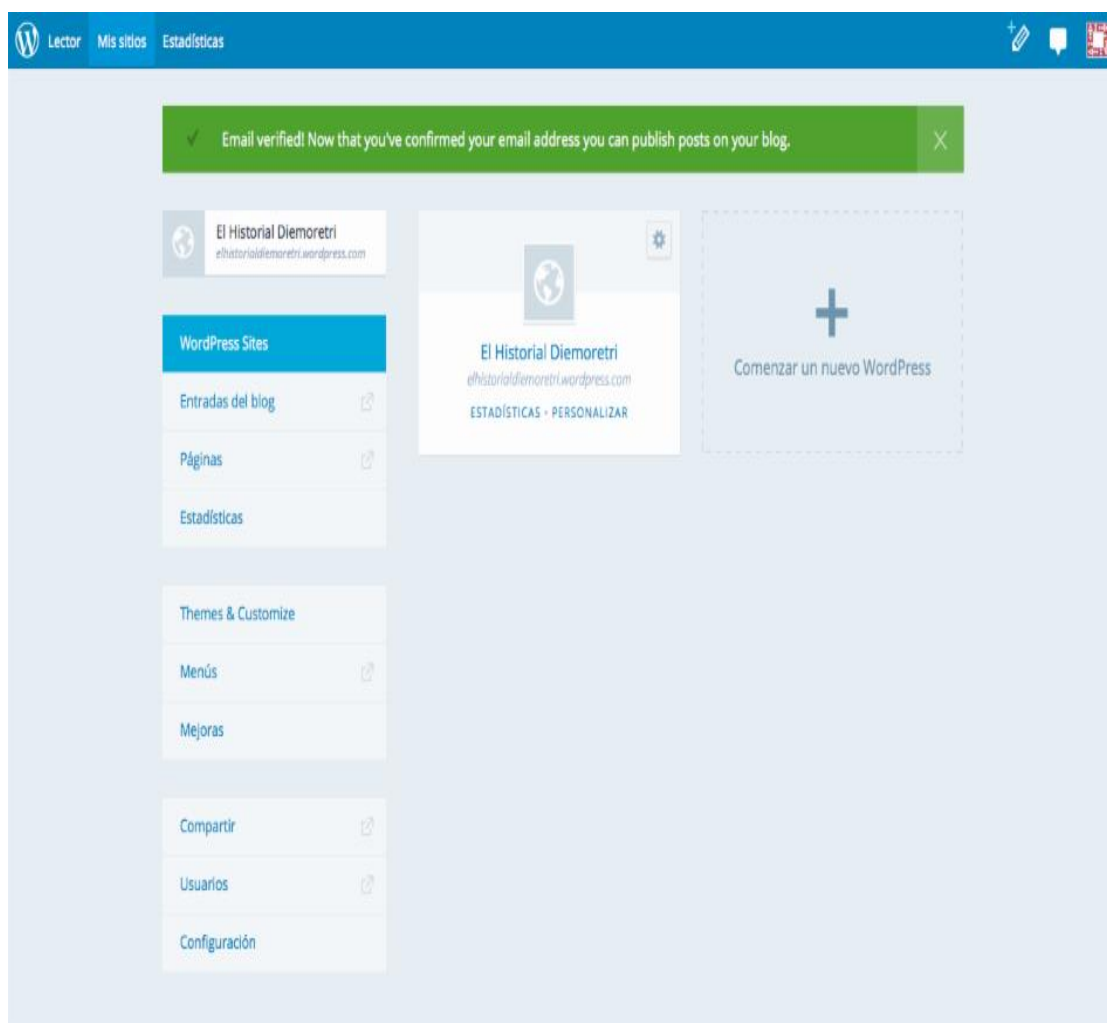
Siempre que vayas a crear contenido en WordPress, debes ingresar a la página y escribir el nombre de usuario y contraseña que definiste cuando creaste la cuenta.



DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO ✓ <input type="text" value="lolahernandez1948@hotmail.com"/>	Te enviaremos un correo electrónico para activar tu cuenta, por favor, haz una triple comprobación de que lo has escrito correctamente.
NOMBRE DE USUARIO ✓ <input type="text" value="lolitajardinera"/>	Tu nombre de usuario debe tener un mínimo de cuatro caracteres y sólo puede incluir letras minúsculas y números.
CONTRASEÑA ✓ <input type="password" value="....."/> Mostrar	Las mejores contraseñas utilizan caracteres en mayúsculas y minúsculas, números y símbolos como !@#\$%&. Generar contraseña muy segura
DIRECCIÓN DEL BLOG ✓ <input type="text" value="jardinbonito"/> .wordpress.com Gratis ▼ ¿Sabías que la dirección jardinbonito.co también está disponible? ¡Guay! Utiliza esta dirección en mi blog por \$25.00 al año No gracias, usaré el dominio gratis.	Elige una dirección para tu blog de WordPress.com. Puedes cambiarla más tarde. Si no quieres un blog, puedes registrarte solo para obtener un nombre de usuario.

Paso 7:

Finalmente, se abrirá la página donde podrás administrar el contenido que tendrá tu blog.





❖ **Publicar un artículo en Wordpress:**

Puede que en la pantalla estés viendo muchas opciones, pero realmente lo que siempre vas a necesitar para hacer tus publicaciones en WordPress es lo siguiente:

❖ **Pasos para crear un artículo en WordPress:**

Paso 1:

Ubica el cursor en la opción **Entradas**. En la lista desplegable que aparece, haz clic en la opción **Nueva entrada**.



Paso 2:

Verás que la pantalla cambia. Allí, podrás empezar a escribir lo que desees publicar.

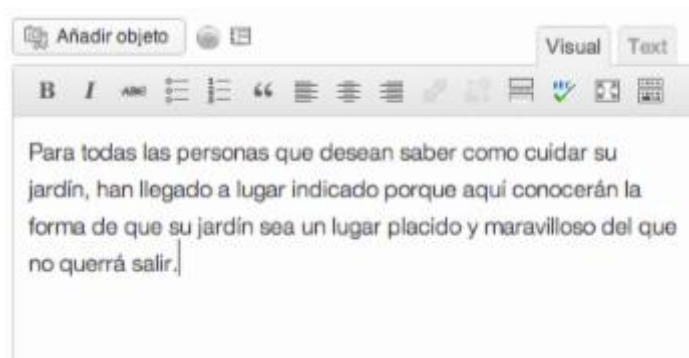
Paso 3:

En la parte superior vas a encontrar un renglón apartado. Allí debes escribir el **título** que llevará tu **publicación**.



Paso 4:

Justo en la parte inferior del título de la publicación, encontrarás el panel de edición de texto. Allí, debes escribir toda la información que llevará tu artículo.



Información...

En la parte superior del panel de edición de texto, vas a encontrar una serie de botones con los que podrás cambiar el formato del texto o añadir viñetas, numeraciones y más.

**Paso 5:**

Si tu publicación tiene imágenes, sólo debes hacer clic en el botón **añadir objeto**.

Paso 6:

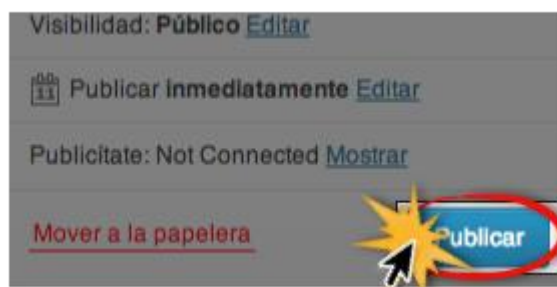
Al lado derecho del panel de edición, vas a encontrar el panel **Publicar**. Allí, deberás hacer clic en el botón **Guardar borrador** durante la edición del texto para que se guarden los cambios realizados en él.

**Paso 7:**

Si haces clic en el botón **Vista previa**, podrás ver cómo irá quedando tu publicación mientras que la vas editando.

Paso 8:

Cuando hayas finalizado la edición de texto, sólo tienes que publicarlo. Para ello, haz clic en el botón **Publicar** que se encuentra en el panel del mismo nombre.



¡Listo! Ya puedes hacer todas las publicaciones que desees en el momento que quieras.

¿Cómo escribir los artículos de tu blog?

Cuando hayas configurado tu cuenta de blog y publicado algunos artículos, tal vez querrás atraer algunos lectores. No hay una regla o norma para hacer esto, pero puedo darte algunos trucos que harán que las personas encuentren tu blog fácilmente y se mantengan leyéndote.

La mejor manera de que puedas atraer a un mayor número de lectores a tu blog es mejorando la calidad de tu redacción. Los mejores blogs tienen una escritura amena, distinta y entretenida.

Tener una buena redacción en cada artículo no significa que todos deban ser una obra maestra, solo que debes pensar un poco antes de publicar. Hay algunas cosas sencillas que cualquier persona puede hacer para mejorar su escritura sin importar la habilidad como escritor.



❖ **Consejos** para mejorar la redacción en tu blog

- **Publica artículos cortos:** Como regla general, los artículos en los blogs no deben superar las 1000 palabras, si logras que sean menos de 500 será mucho mejor. Esto no significa que las publicaciones extensas deban ser necesariamente malas, después de todo, puede que necesites algo más de espacio para contar una historia o argumentar un punto de vista. Lo importante es que tus artículos no sean más largos de lo que realmente deben ser.



Para ello, es importante revisar lo que escribes y pensar: ¿lo pude haber dicho con menos palabras? A esto se le llama “Economía del lenguaje”. Puede que algunas partes se puedan cortar sin afectar el objetivo de tu mensaje. Esto no solo te ayudará a que tu blog sea mucho más corto y fácil de leer sino a mejorar tu redacción al remover partes que no le agregan nada al lector.

Otra cosa que puedes hacer es dividir tu artículo en varias publicaciones y, de este modo, hacer una serie sobre un tema del cual tengas mucho que decir. A los lectores les gusta esperar para ver qué seguirá de tu historia, si dejas espacio para el “continuará...”.

- **Divide tu texto en varios párrafos:** Dividir el texto en varios párrafos hará mucho más sencilla su lectura y hará que aprendas a separar correctamente tus ideas. Esto imprimirá fluidez y coherencia al escrito. Si además agregas imágenes entre los párrafos, captarás la atención de los lectores.

Utiliza frecuentemente el punto seguido en vez de juntar varias ideas a una misma oración. Usualmente las personas escriben muchos “que”, “y” o cualquier otro tipo de conector, cuando lo que requieren es un simple punto seguido y empezar una idea nueva.





- **Usa un tono amigable:**

Usar un tono de conversación amigable en tus escritos, puede darle un toque caluroso a lo que escribes y hace que las personas se sientan en confianza e identificadas contigo.

Esta manera de escribir no es sólo para los temas personales y chistosos, sino también puede ser usado para blogs que traten temas serios. Cualquiera que sea el estilo de escritura que escojas, lo importante es que sea consistente en todas tus publicaciones. Si cambias la manera como te diriges a las personas, el humor en tu estilo de redacción o la forma en cómo construyes tus oraciones, puedes hacer que tus lectores se sientan confundidos.



- **Revisa y corrige antes de publicar:** Una vez hayas terminado de redactar tu texto, vuelve a leerlo para detectar posibles errores. Puedes utilizar también las herramientas de corrección de ortografía con que cuentan los servicios de blog, pero no te fíes de esto al 100% porque hay palabras que no son detectadas por esta herramienta. Puedes incluso pedir a alguien que lo lea por ti, ya que ojos nuevos podrían ayudarte a detectar errores adicionales. Esto evitará que los lectores se distraigan y el mensaje que estás enviando llegue correctamente.



- **Conéctate con la comunidad de blogueros:** Sin importar cuál sea tu tema, seguramente ya existe toda una comunidad de blogueros escribiendo sobre eso en internet. Conectarte con ellos te será de gran ayuda para hacer que tu blog sea exitoso.

Ser parte de una comunidad de blogueros atraerá un mayor número de lectores a tu blog debido a que las personas que comparten tus intereses tienden a leer lo que escribes y pueden recomendar las publicaciones a otras personas.



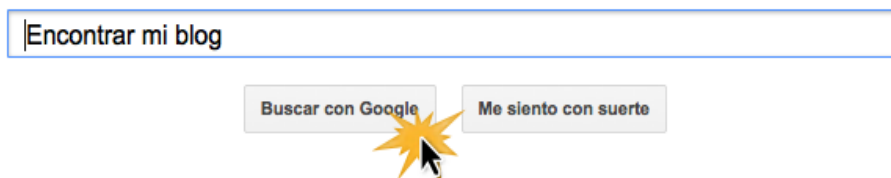


También hace que la redacción de artículos y la gestión de tu blog sean mucho más entretenidas y gratificantes. Cuando no sabes quiénes leen lo que escribes, puedes sentirte como si estuvieras hablándole a un auditorio vacío. Por el contrario, si eres parte de una comunidad, sentirás que estás participando y aportando a un gran debate sobre el asunto.

Ten en cuenta que si eres parte de una comunidad, sentirás que escribes para una audiencia llena de amigos y de personas a quienes realmente les importa lo que tienes que decir al respecto de determinado tema.

❖ **Estrategias para conectarte con otros blogueros:**

- **Encuentra blogs de temas similares:** Probablemente ya has leído otros blogs sobre temas similares al tuyo. Muchos de ellos generalmente contienen vínculos que relacionan otros artículos similares. Al seguir estos vínculos, podrás encontrar toda una red de blogueros dedicados a escribir sobre el tema que a ti también te interesa. Además podrás acceder a información interesante y relevante.
Si aún no has encontrado blogs interesantes, puede que necesites acceder a herramientas en la web que te ayudarán a encontrarlos como Google Blogs o Blog Catalog.



- **Haz comentarios en otros blogs:**

Entrar en el debate con otros blogueros puede ser una excelente forma de interesarlos al respecto de lo que tienes que aportar al tema. La mejor manera de hacer esto es dejando comentarios en las publicaciones que consideres interesantes. Muchos sitios tal vez te pidan que te registres e ingreses algunos datos de tu perfil, pero una vez lo hayas hecho, busca el campo donde puedes dejar un pequeño





comentario y añadir la dirección URL de tu blog. De esta forma, las personas podrán acceder desde cualquier comentario que hayas dejado.

Es importante que tengas en cuenta que no debes añadir muchos vínculos solo para promocionar tu blog. Esto podría verse algo agresivo y restarte credibilidad. Sólo inclúyelos si realmente aportan algo al tema del que allí se hable.

- **Usa las redes sociales:** Deberías considerar usar Twitter u otras redes sociales para mantenerte en contacto con las personas a las que les interesa el mismo tema que tú. Al responder a los trinos o “Twits” de otras personas o publicar constantemente en redes sociales podrás estar al tanto de lo que ellos opinan y hasta atraerlos a leer tu publicaciones mediante los enlaces que publicas en tus actualizaciones de estado.



Accede a nuestro curso de **Facebook** o **Twitter**, si aún no tienes idea cómo utilizar estas herramientas.

- **Promociona los blogs que te gusten:** Si en tu blog incluyes recomendaciones a tus lectores para que lean otros blogs similares al tuyo, lograrás un mayor reconocimiento en la comunidad de blogueros. Puedes seleccionar algunos blogs que te gusten y hacer una lista con ellos.

La idea es que en tus publicaciones incluyas enlaces a otros artículos que sirvan a tus lectores para ampliar información o para que resuelvan alguna inquietud que aparezca resuelta.

También puedes hacer una lista de “Enlaces recomendados”. Estos enlaces son muy comunes en los blogs, generalmente se encuentran en un costado de la página o en la parte inferior y se trata de listar algunos vínculos a otros blogs que tengan que ver con el tema del que estás escribiendo. Casi todos los servicios de blog cuentan con la herramienta para que incluyas este tipo de listas.

- **Haz que tu blog sea fácil de encontrar:** Así escribas el mejor blog que se haya publicado en internet, los usuarios nunca lo leerán si no pueden encontrarlo fácilmente. Aquí te diré cómo puedes hacer que tu blog aparezca en los resultados de búsqueda de los usuarios.

Internet es un lugar enorme y hacer que tu blog resalte entre los miles que hay no es una tarea sencilla. Sin embargo, hay algunos trucos que puedes emplear para aumentar la probabilidad de que seas encontrado.



- Ayuda a los motores de búsqueda a encontrarte en SEO

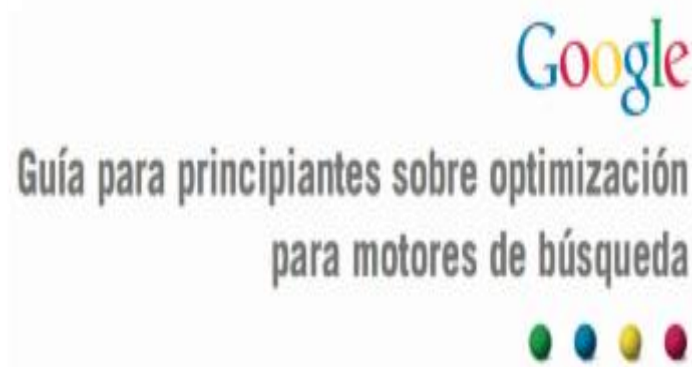


El “SEO” (Search Engine Optimization) es un modelo de técnicas que puedes utilizar para que tu blog sea visible a los motores de búsqueda de internet como Google o Yahoo!. Entre más visible sea tu blog, más arriba aparecerás en los resultados de búsqueda y, por lo tanto, es más probable que los usuarios accedan a tus publicaciones.

La mayoría de las estrategias de SEO están basadas en cómo escribes tus artículos. Por ejemplo, si escribes palabras clave en tus publicaciones, es muy probable que los motores de búsqueda ubiquen tu blog por encima de otros al momento en que un usuario haga una búsqueda relacionada con la temática de tu blog.

Una palabra clave es aquella que tiene relevancia para un motor de búsqueda y puede ser un nombre, un artículo o producto, una tema en específico, por ejemplo: iPhone, Navidad, Nicola Tesla, blog. La palabra clave también puede ser compuesta por dos palabras o una frase, por ejemplo: pico y placa, horarios de los bancos, finanzas personales, entre otras.

Si tienes dudas o quieres saber más acerca de SEO, puedes consultar la Guía de Optimización de Google y la Guía Google para periodistas.





- Vincula tu blog donde puedas

Tal vez sea un poco obvio decirlo, pero una buena manera de atraer lectores a tu blog es enviando el enlace vía correo electrónico a las personas que conozcas y que consideres que les pueda interesar. Puede que ellos a su vez conozcan a gente que les interese.

También puedes publicar el enlace en las redes sociales como Facebook o Twitter, para atraer fans a tu blog.



Asegurate que tu blog sea fácil de navegar

Cuando las personas visitan tu blog deben poder encontrar rápidamente las publicaciones que les interesan. Hay algunas cosas que puedes hacer para que tus publicaciones sean siempre fáciles de encontrar por tus visitantes.

- Escribe **títulos descriptivos** para tus artículos. De este modo, el usuario, con solo leer los títulos de las publicaciones, podrá saber si un artículo es de su interés o no.
 - Organiza tus artículos por temas con herramientas como **Categorías, Etiquetas o Marcadores**.
 - Intenta diseñar tu blog de una forma limpia. Esto significa no atiborrar de herramientas, publicidad, o contenidos una sola página. Así mismo, ten cuidado con el manejo de los colores; si utilizas demasiados, podrías confundir y distraer al usuario. Intenta utilizar **no más de tres colores** y escoge un color claro de fondo para que las letras se vean bien definidas y fáciles de identificar.
- Con esta información podré empezar a atraer lectores. Siempre he querido que mi blog sea el mejor y esté lleno de recursos que las personas puedan usar y encuentren atractivos.



LOS EDITORES DE VIDEOS

❖ Definición:

Se define como una aplicación de software que permite editar videos digitales en una computadora.

Estas herramientas suelen incluir la posibilidad de cortar y pegar sectores de un video, agregar efectos especiales y transiciones, importar y exportar videos en distintos formatos, etc.

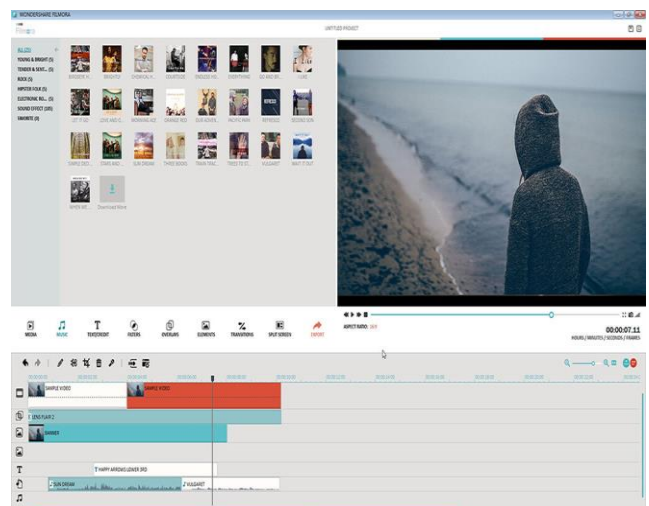
Algunos ejemplos de editores de videos son Media100, Lightworks, Sony Vegas, Avid, Adobe Premiere, Ulead VideoStudio, Apples Final Cut Pro, Windows Movie Maker, iMovie, NERO 7 Ultra, Pinnacle, Sherif y VirtualDub (cabe aclarar que estos editores son privativos, es decir, su licencia no permite la copia), La edición de video por computadora es llamada edición de video no lineal, en contraste con la edición de videos lineal utilizada en los clásicos tapes.

El video es digital en la computadora, y puede manipularse fácilmente. Los clips son ordenados en una línea de tiempo y pistas de audio. Pueden agregarse título, efectos, y finalmente “renderizarse” en un nuevo video.

Los videos digitales pueden distribuirse de múltiples formas como DVD, web streaming, iPod, CD-ROM, o trasladarlos al sistema analógico en una casete.

❖ Los mejores programas para la edición de video para Windows:

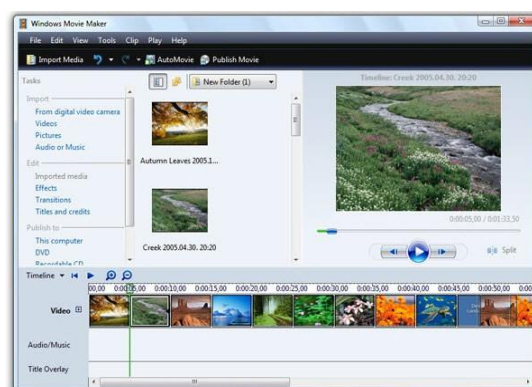
La edición de video se ha vuelto cada vez más popular debido a la disponibilidad y popularidad de las videocámaras y la conveniencia de compartir videos en línea. Para ahorrar dinero, puedes utilizar herramientas para la edición de video que son de uso libre o gratuito. Sin embargo, puede ser difícil encontrar un buen programa como este para Windows por el hecho de que hoy en día, existe en el mercado una gran cantidad de programas gratuitos para la edición de video. ¿Cuál es la mejor opción entre ellos? Echemos un vistazo a los 10 mejores programas gratuitos para la edición de video para Windows:





1. Edición de video para Windows de Wondershare

- Arrastra y deja caer los videoclips para una edición de vídeo más sencilla.
- Aplica efectos y transiciones, ajusta la velocidad del vídeo y mucho más.
- Gama completa de transiciones y efectos visuales.
- Crea vídeos para DVD, HD, iPad, iPhone, YouTube y mucho más.



2. Windows Movie Maker

Windows Movie Maker es una herramienta de edición de video gratuita para Windows, con la que los usuarios pueden crear películas caseras mediante un simple arrastrar y soltar. Este programa tiene funciones que te permiten añadir efectos de video, transiciones de video, títulos/créditos, pistas de audio, narración de la línea de tiempo, y Auto Película. Además, se pueden añadir nuevos efectos y transiciones y los existentes pueden ser modificados utilizando código XML.

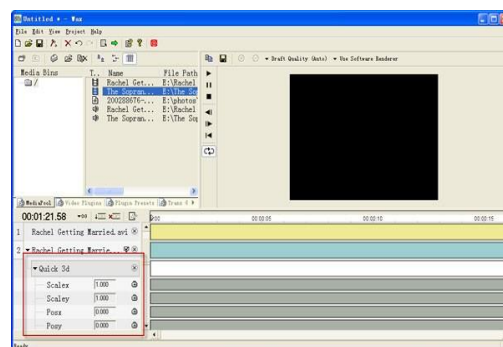


Cómo editar vídeos en Windows Media Player >>

Nota: Movie Maker ya esté instalado en su equipo. Para averiguarlo, haga clic en el botón Inicio Imagen del botón Inicio, máquina de tipo de película en el cuadro de búsqueda, y ver si aparece en la lista de resultados.

3. VirtualDub

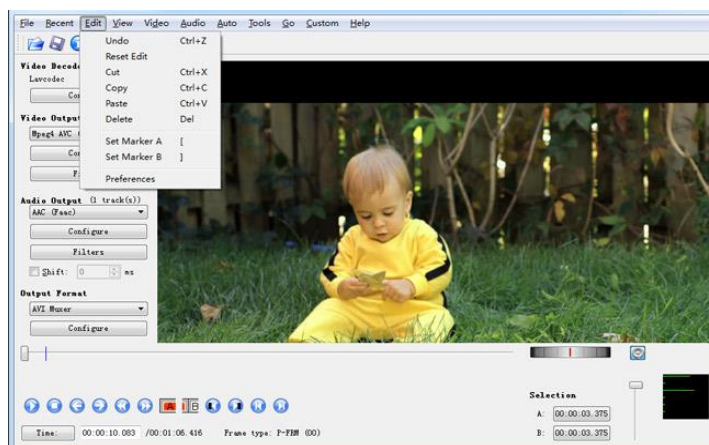
VirtualDub es un programa gratuito y potente para la edición de video para Windows, éste tiene características asombrosas como capacidad de compresión, división de video y posibilidad de añadir pistas de video. Como un programa gratuito para la edición de video, tiene además capacidad de procesado por lotes, para la manipulación de un gran número de archivos, y por si esto fuera poco, el programa puede mejorarse y extender su funcionalidad mediante la utilización filtros de video de terceros.





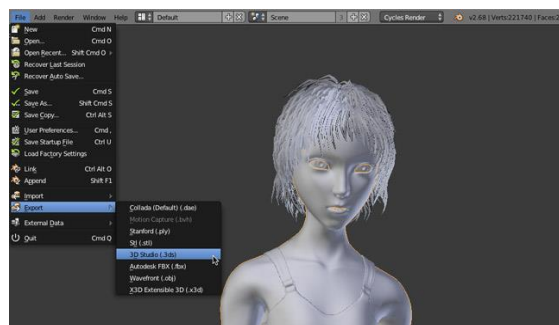
4. Wax

Wax es un programa para la edición de video flexible y de gran rendimiento, útil para usuarios particulares y profesionales. Puede ser usado como una aplicación independiente o como un complemento en otros editores de video.



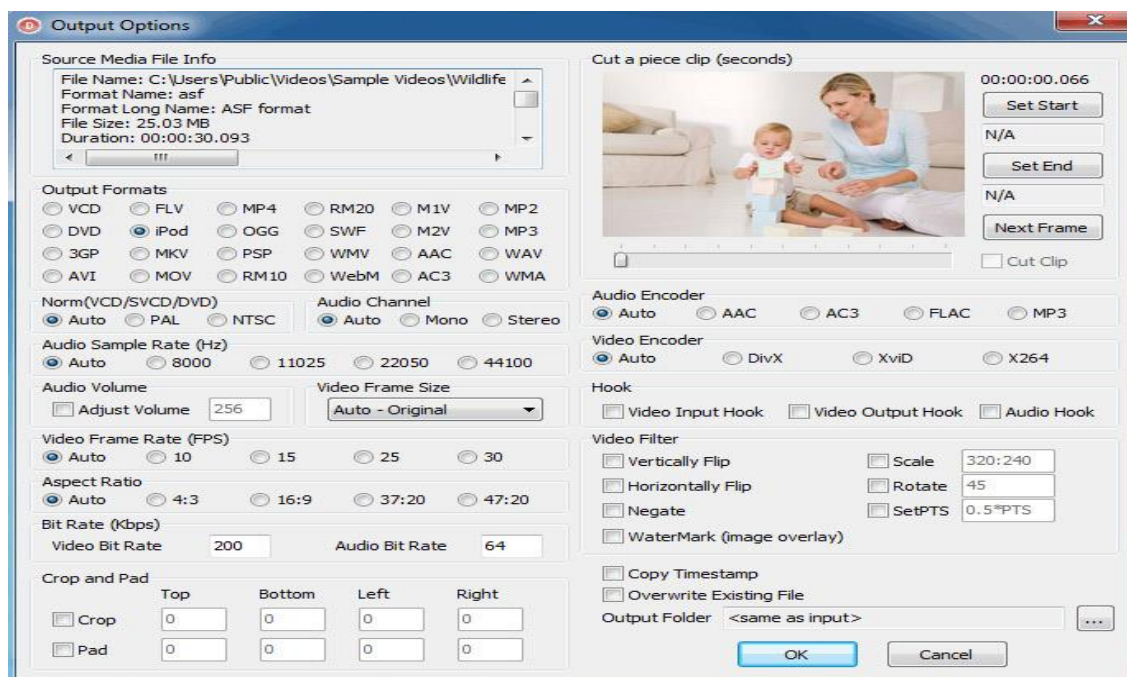
5. Avidemux

Avidemux es un editor de video gratuito, diseñado para tareas de edición de video simples, como cortar, filtrar, codificar, etc. Admite varios tipos de archivo, incluyendo AVI, archivos MPEG compatibles con DVD, MP4 y ASF, utilizando una variedad de códecs.



6. FFMpeg

Ffmpeg NO es una herramienta de pago para la edición de video para Windows, sino una colección de software libre capaz de grabar, convertir y transmitir audio y video digital, incluyendo libavcodec (una biblioteca de códecs de audio/video líder) y libavformat (una biblioteca líder que contiene los multiplexadores / demultiplexadores para los archivos contenedores multimedia).





7. Blender

Blender es un programa gratuito de código abierto para la creación de contenido 3D el cual es compatible con todos los sistemas operativos más importantes, distribuido bajo la Licencia Pública General de GNU (GPL). Blender tiene muchas características avanzadas, como herramientas de modelado basadas en modificadores, potentes herramientas de animación de caracteres, material en base a nodos, etc. y es uno de los mejores editores de video para ambos, Windows y Mac.



8. ZS4 Video Editor

ZS4 Video Editor es otro programa genial para la edición y composición de video que proporciona a los expertos en multimedia la facilidad de combinar fotos, videos, archivos de audio en uno o más archivos de salida.





9. Cinefx Jahshaka

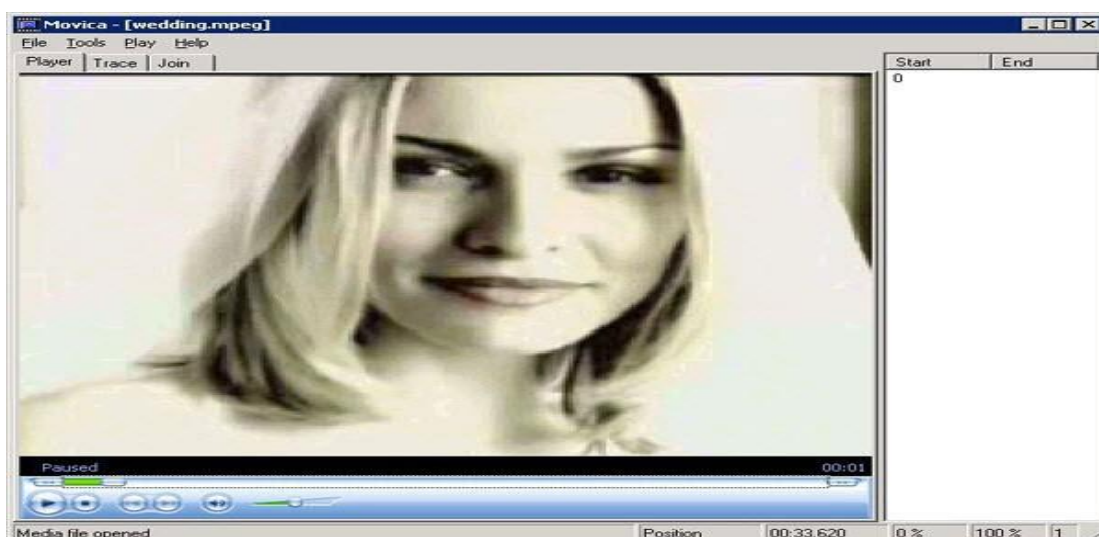
Jahshaka se conocía anteriormente como CineFX y tenía como finalidad ser un editor, un motor de efectos y composición que funciona en varias plataformas como Mac, Linux y Windows. Se compara mejor con Adobe After Effects en sus aspiraciones aunque ha pasado mucho tiempo entre la versión 2.0 y la versión largamente esperada 3.0 lo que ha cuestionado el futuro del proyecto.

Claramente todavía hay mucho trabajo que hacer pero es bonito ver a un intento de varias plataformas de fuente verdaderamente abierta en un Mercado dominado por Adobe. Parece que hay algunos usuarios ávidos de una nueva versión a juzgar por los comentarios que se han dejado en las noticias, lo que por suerte, espoleará ofrecer la actualización en algún momento de este año.



10. Zwei-Stein

Zwei-Stein es un gran editor de video que cuenta con muchos efectos de video. Además, puede editar hasta 256 videos, audio, y clips de imágenes estáticas. Sin embargo, debido a que la interfaz es bastante técnica, muchas personas lo encuentran difícil de usar.





11. Movica

Movica utiliza algunos programas buenos para editar tus películas, además tiene muy buenas opiniones. Los métodos abreviados del teclado hacen que la edición de video sea más fácil que nunca. Es uno de los mejores editores de video gratuito para Windows y es totalmente compatible con los archivos WMV, FLV y MPG.

12. VideoPad

VideoPad Video Editor te permite **editar tus vídeos**, ya sean de DVD, de tu cámara digital o de un fichero cualquiera de una forma muy sencilla pero con resultados casi profesionales. Además, ¡es gratis!



13. Sony Vegas Pro

Sony Vegas Pro es un programa de **edición de vídeo** destinado a profesionales que necesiten elaborar vídeos HD de alta calidad. Esta versión profesional incluye algunas opciones que no existen en otras versiones, como el soporte de imágenes de Giga píxeles, archivos de varias capas de Adobe Photoshop y un amplio soporte de tarjetas de captura.



**CREAMOS UN VIDEO HACIENDO USO DEL MOVIE MAKER**

Una de las competencias digitales básicas que debería tener un estudiante de licenciatura es la de poder crear o editar videos, desde luego no con la calidad de un profesional o de las animaciones que vemos producidas por empresas como Pixar o Disney, pero si de una calidad aceptable como los que comúnmente se suben a YouTube, ya que con el avance de las tecnologías actuales es cada día más sencillo para usuarios de todo tipo, realizar este tipo de tareas.

Si bien es cierto las herramientas para edición de video en Windows a disposición del usuario común son escasas y muy limitadas cuando hablamos de aplicaciones de Software Libre o gratuitas, comparadas con las opciones privativas como Adobe Premier, Sony Vegas, etc., con las que existen en muchas ocasiones, pueden permitir hacer el trabajo con una calidad aceptable.

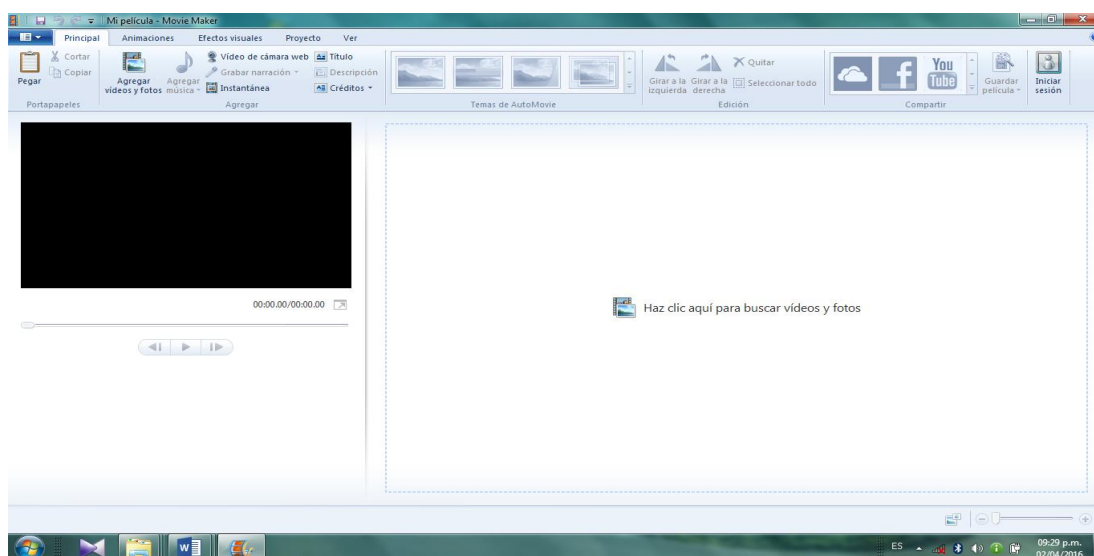
Entre las soluciones gratuitas y sencillas en este terreno, una en concreto ha demostrado ser útil para usuarios aficionados por su versatilidad y variedad de opciones predefinidas que ofrece, logrando resultados bastante interesantes y esta es Windows Live Movie Maker que puede ser descargada del sitio de Microsoft e instalada en PCs con Windows Xp, Vista, 7 y 8.

■ **Crear un nuevo proyecto:**

Ya instalado el programa, al ejecutarlo se podrá explorar cada una de sus herramientas e iniciar nuestro proyecto, la pantalla principal mostrada en la ilustración 1 ofrece diferentes opciones.

1. El primer paso será definir la relación de aspecto que tendrá la película o video, ya sea el estándar (4:3) o panorámica (16:9). Esta opción se encuentra en la pestaña Proyecto.

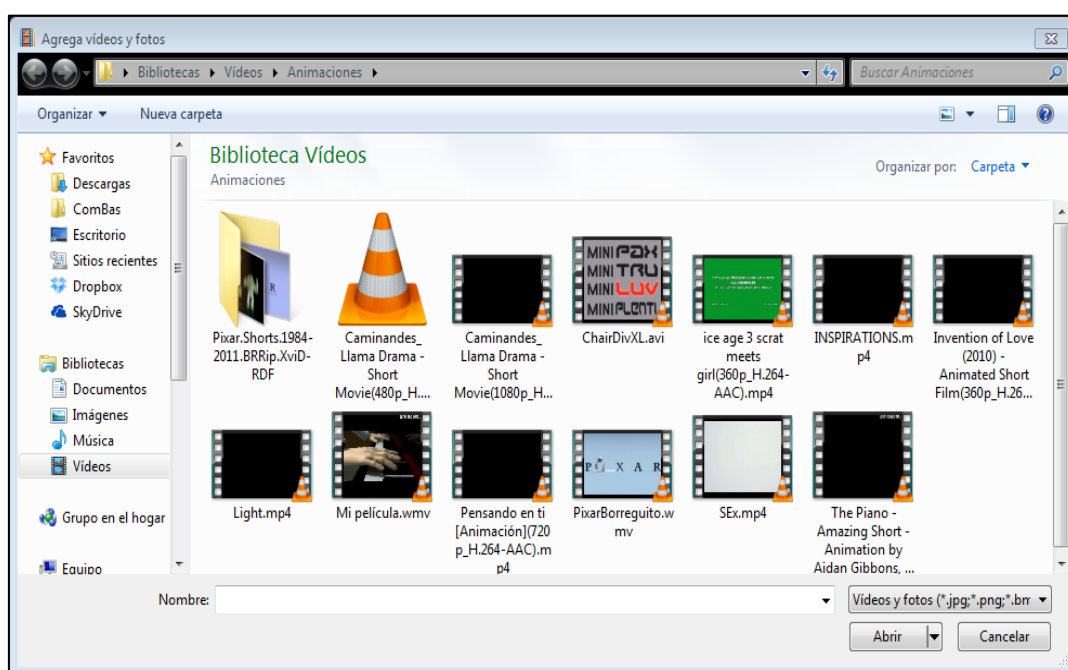
Ventana principal





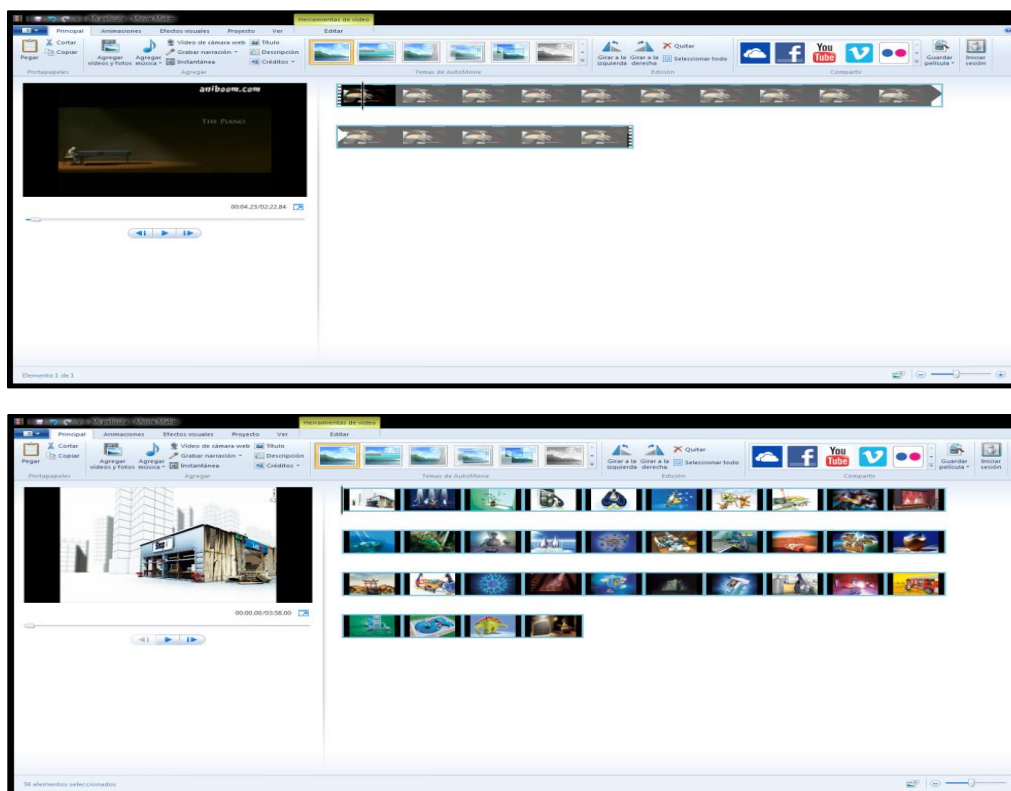
Ya seleccionada la relación de aspecto es el momento de importar los contenidos que formarán nuestra película, estos pueden ser videos, imágenes o audios. Para esto existen varias opciones: el botón **Agregar videos y fotos** que se encuentra en la barra superior en la pestaña “principal”, el cuadro “Haz clic aquí para buscar fotos y videos”, **usar la cámara WEB** de nuestra computadora o tomar una fotografía con la cámara WEB. Al dar hacer click con el mouse en las primeras 2 opciones, se abrirá un explorador con el seleccionaremos los archivos a importar. Esta aplicación soporta una buena cantidad de formatos de archivos multimedia, desde imágenes .JPG, .PNG, .BMP, .GIF, .TIF, etc., para imágenes, .WMV, .AVI, .MPG, .MOV, .MP4, etc. para videos entre otros, incluyendo material grabado con cámaras, celulares y tabletas, por lo que el programa ofrece una muy buena versatilidad.

2. Si seleccionamos Fotos o imágenes. Se verá la primera en el recuadro de la izquierda del programa y una sucesión de imágenes en miniatura en el cuadro de la derecha y si seleccionamos un video, este aparecerá en el recuadro de la izquierda y segmentos del video en el recuadro de la derecha, como puede apreciarse en la ilustración.



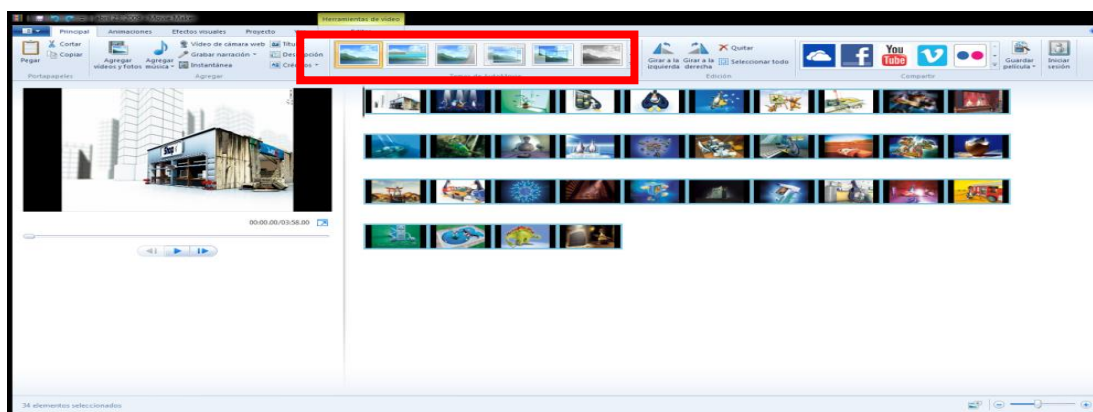
El orden en que se muestren las imágenes o videos en este apartado, será el que se mostrará en el video final, por lo que es fundamental ordenar todos los vídeos e imágenes desde este momento en el orden que queremos.

Si tenemos una laptop, podemos grabar vídeos y hacer fotografías con la cámara web si carecemos de una cámara de fotos o videos para incluirlas directamente en el proyecto.



3. Edición y creación de la película:

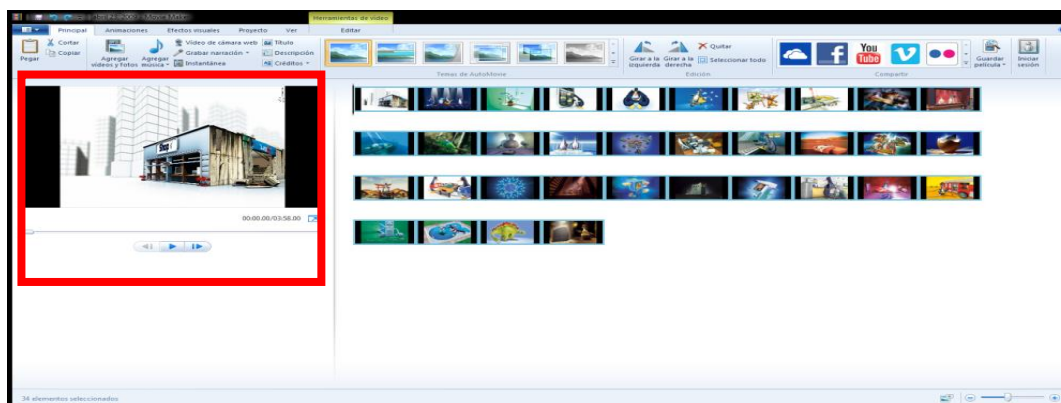
Esta aplicación incluye una buena cantidad de configuraciones automáticas (plantillas predefinidas al estilo de PowerPoint) que se pueden aplicar a todo el proyecto para darle un aspecto vistoso con un solo clic. Estos temas de Auto Movie que se seleccionan en la barra superior de la pestaña principal, agregarán efectos, movimientos, títulos y transiciones de forma automática. De esta manera, sólo se tiene necesidad de escribir los textos necesarios y seleccionar el audio que se quiere que sirva de fondo a la o las imágenes.



Sin embargo, se dispone también de una amplia variedad de opciones para personalizar la película a nuestro gusto, teniendo un control amplio sobre los detalles. En cualquier

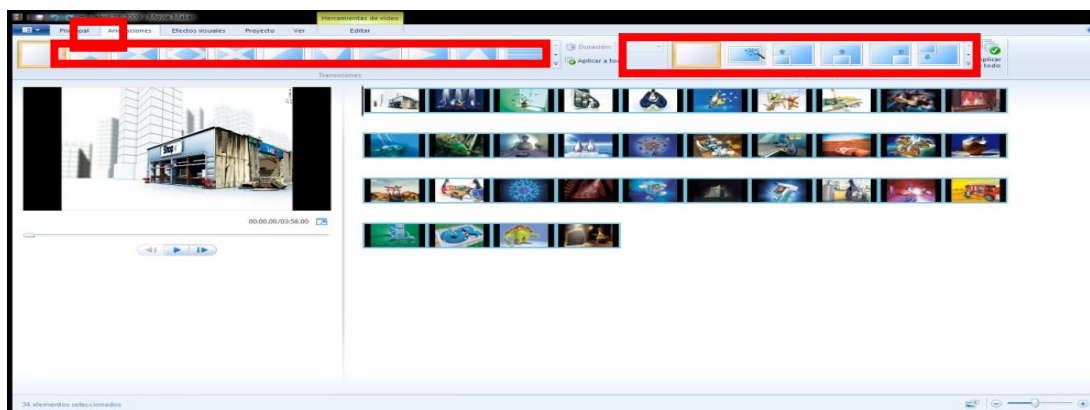


momento además, se podrán comprobar todos los cambios realizados en tiempo real en la ventana de pre-visualización.



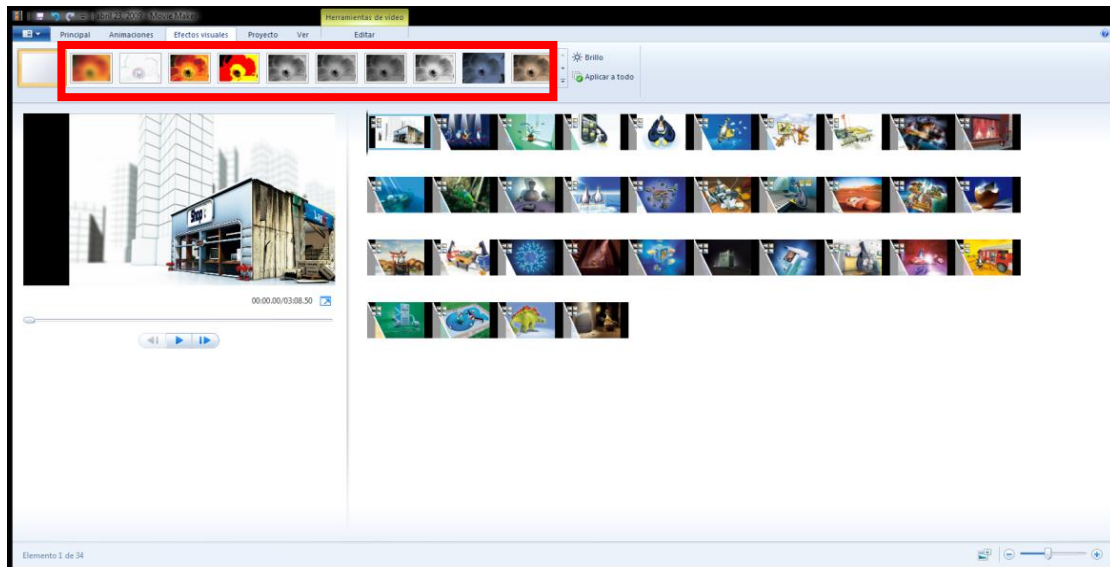
4. Animaciones

Ya organizados los aspectos principales del vídeo, definido el título, créditos, tema, etc., podemos aplicar algunas animaciones en la pestaña “animaciones” (ilustración 9). Aquí podremos encontrar una serie de transiciones y movimientos de una cámara virtual que se podrán aplicar a cualquiera de los clips, imágenes o a todo el material al mismo tiempo. Además, manteniendo el ratón sobre la miniatura de cada uno de ellos podrás pre visualizarlo para asegurarte de que es lo que buscas para tu vídeo.



5. Efectos visuales:

La aplicación nos permite además aplicar algunos efectos visuales (Ilustración 10) en la pestaña correspondiente, cuenta con varios filtros cromáticos, así como con animaciones (distorsiones, rotaciones, fundidos y varias cosas más) en las que los efectos variarán en función del tiempo de video disponible (recordar que a mayor tiempo de video mayor espacio ocupará nuestra película). Probando varios de los efectos de la galería disponible, podremos elegir de entre todos el que se ajuste más a las necesidades de nuestro video (por ejemplo, blanco y negro puede hacer recordar tiempos antiguos, el sepia puede ser adecuado para lo anterior y para dar un toque nostálgico, etc.). Podemos aplicar cada efecto a cada imagen o pista o de manera general a toda la película.

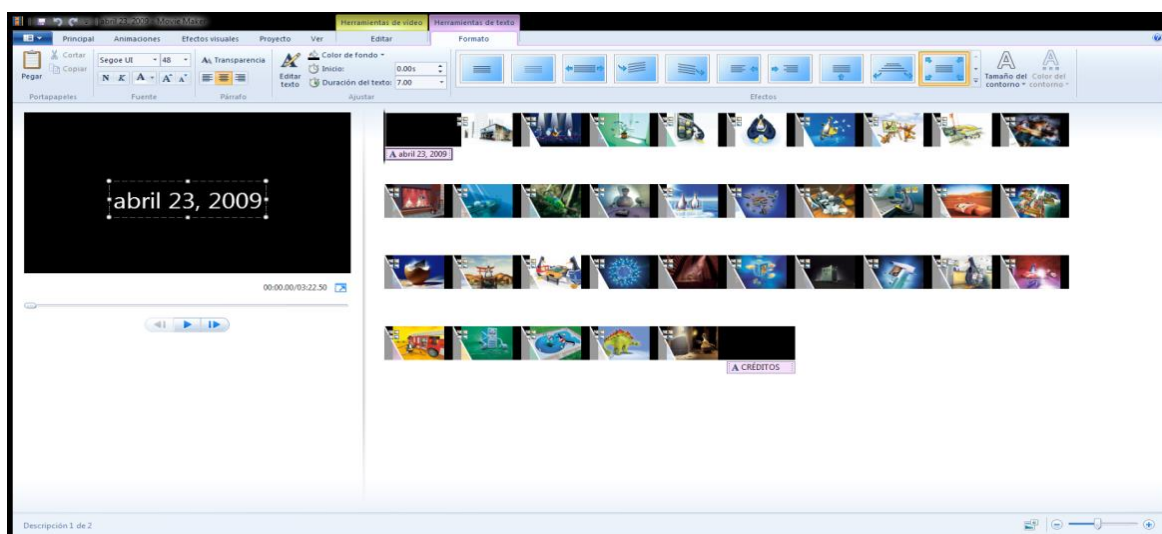


6. Adicionando texto

En la pestaña Principal existen 3 botones para editar texto del video, con esta herramienta se podrán insertar títulos, descripciones de escenas e, inclusive créditos finales, agradecimientos, etc.

Además, se podrá ajustar el tiempo que dura cada texto en pantalla, su movimiento o desplazamiento, el color de fondo y la fuente, entre otras cosas. En el último botón se encuentra una pequeña flecha que al dar click en ella (Ilustración 11), se encuentran más opciones de texto.

El botón de "Título" adiciona una imagen al inicio del video donde podremos poner el título de la película, el de "Descripción" nos permite poner un texto en la imagen o pista seleccionada y el de "Créditos" adiciona una imagen final para escribir los créditos necesarios. (La Ilustración muestra nuestra película ya con título y créditos)





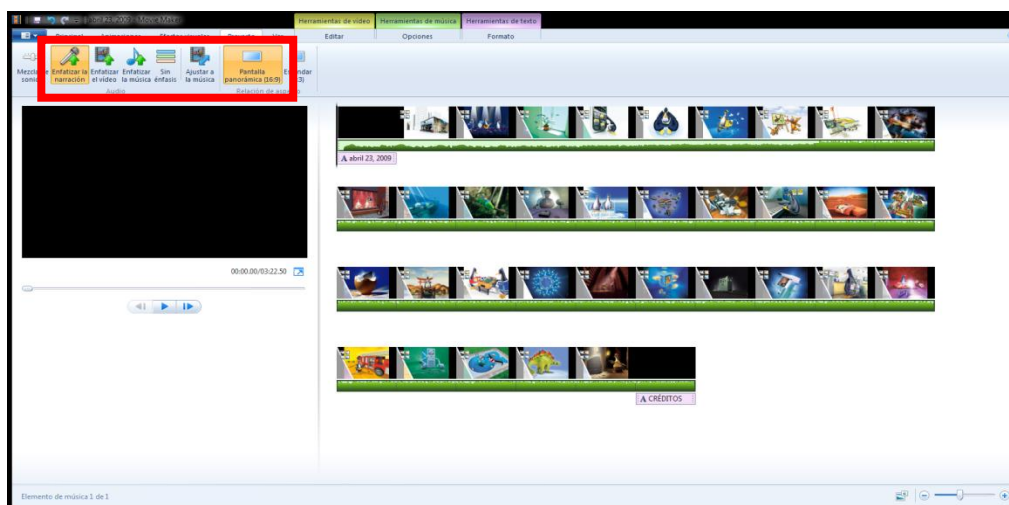
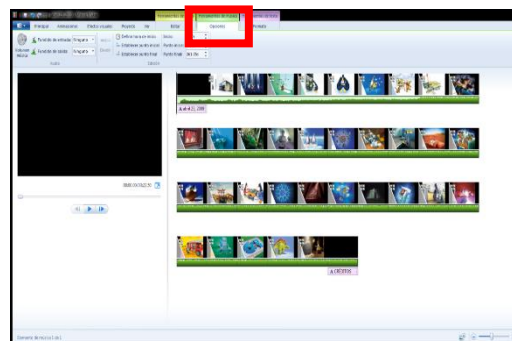
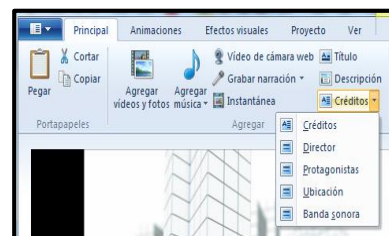
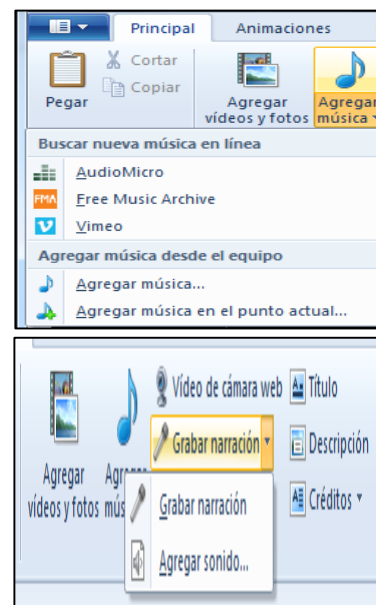
7. Música o narraciones

La herramienta de edición de audio de Windows Movie Maker permite configurar el audio o banda sonora para nuestro proyecto. En la pestaña Principal podemos importar un archivo de audio previamente editado o seleccionado y aplicarlo a todo el vídeo.

También se tiene la posibilidad de ajustarlo para que empiece a sonar desde el punto en que uno decida y lógico, se puede además grabar una narración para toda la película o para la parte que uno quiera como se muestra en las ilustraciones anteriores.

Al añadir la música aparecerá una nueva pestaña (de la misma forma que ocurría al agregar créditos y títulos), en esta parte se podrán encontrar algunos controles básicos para personalizar con cierto detalle la banda sonora de nuestro video en aspectos como: volumen, el momento en que debe comenzar y terminar el audio, efectos de fundido (reducción o incremento paulatino del audio) de entrada o de salida, etc.

Una ventaja que ofrece el programa es que al importar música, esta igualará por defecto su duración a la del vídeo. Esto se podrá configurar a nuestro gusto de forma manual o bien mediante el control Mezcla de sonido dentro de la pestaña “Proyecto”





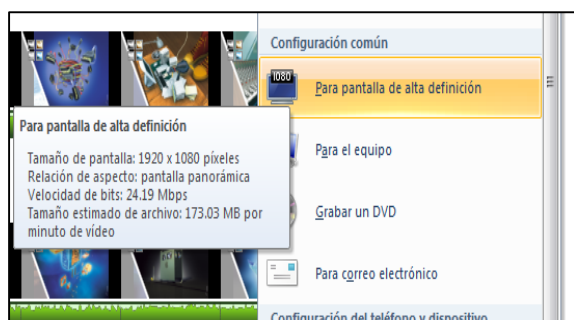
Salvando el video

Una vez finalizada nuestra película, se dispone de varias opciones para exportarla y compartirla, desde subirla a Skydrive, Youtube, Facebook, etc. hasta guardarla o grabarla en un DVD.

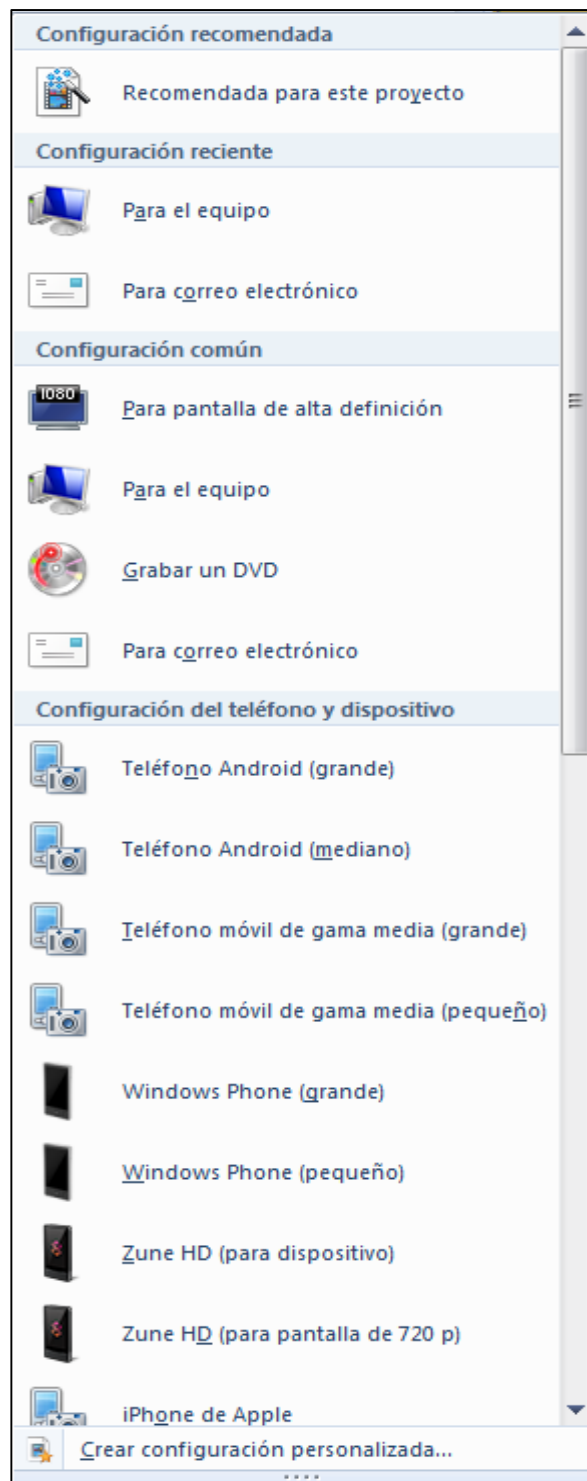
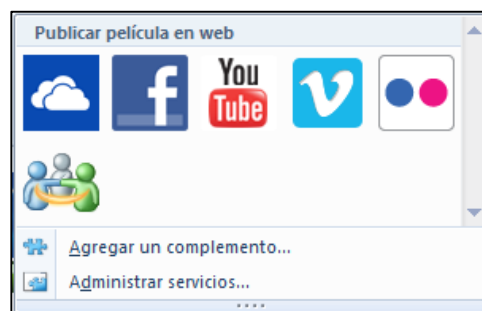
En la pestaña principal existe una herramienta donde se

podrá seleccionar donde compartir nuestro video (Ilustración 17) y una serie de opciones donde seleccionar el tipo de exportación que se quiere hacer de nuestro trabajo (Ilustración 18) que incluyen varios formatos predefinidos (optimizados) para dispositivos móviles, creación de DVDs, formatos de video desde alta definición hasta los más ligeros para que podamos enviarla por eMail.

Hay que ser algo cuidadosos con el formato seleccionado, un video puede llegar a ocupar una buena cantidad de espacio en disco, para tener una idea de cuánto espacio ocupará nuestra película, podemos colocar el mouse sobre alguna de las opciones de exportación y aparecerá una pequeña ventana emergente que nos dirá de manera aproximada, cuantos MB por minuto ocupará nuestro trabajo



Finalmente no debemos olvidar salvar nuestro proyecto en el formato de Windows Live Movie Maker





Edilim

Editor de Libros Interactivos Multimedia (LIM) que permite crear materiales educativos.

El libro electrónico es una publicación digitalizada, es decir, un texto que tiene como soporte un archivo electrónico en vez de papel. Se lo denomina también eBook o libro digital.

Algunas de sus principales características son las siguientes:

Los libros electrónicos tienen herramientas para facilitar la lectura

En los libros digitales muchas veces se articulan al texto elementos de multimedia, como el audio y el video

El libro electrónico tuvo su origen en 1971. Fue inventado por Michael Hart, fundador del Proyecto Gutenberg de la Universidad de Illinois, una biblioteca gratuita de libros digitales con una colección de más de dos mil ejemplares entre los que se encuentra un gran número de obras clásicas.

Los libros digitales se pueden leer a través de diferentes medios, ya sea computadora o dispositivos portátiles, pero en todos los casos se necesita un programa lector (o "Reader"). Existen dos programas para la lectura de libros digitales, el Microsoft Reader y el Adobe Acrobat Reader

Los libros electrónicos presentan numerosas ventajas tanto para el lector como para el autor y para el editor

Estos libros se descargan usualmente mediante internet y, por lo tanto, se obtienen rápidamente, en cualquier momento y desde cualquier parte del mundo.

Pueden descargarse en dispositivos portátiles, y por lo tanto, tienen portabilidad igual que los libros convencionales.

Pueden formarse bibliotecas, es decir, guardarse muchos ejemplares en una computadora o en un dispositivo portátil, ya que estos libros ocupan poca memoria

La distribución de una obra es a nivel mundial, en tanto un libro electrónico puede llegar a todas partes gracias a internet.

Los libros electrónicos sólo presentan dos desventajas para los lectores:

No pueden copiarse ni imprimirse, dado que de esta manera se protegen los derechos de autor.

Si bien hay libros electrónicos de diferentes géneros, y si bien hay best - sellers (Los éxitos editoriales) y clásicos, aún no hay una oferta digital tan amplia como en el caso de los libros impresos.



Ω Qué es el Edilim:

Edilim es un editor de Libros Interactivos Multimedia (LIM) gratuito que permite crear materiales educativos. Los archivos creados con Edilim se denominan libros electrónicos y las actividades son llamadas páginas. Cada libro puede contener varias páginas.

URL para descargar el programa: <http://www.educalim.com/cdescargas.htm>

Edilim es un programa que puede utilizarse para:

- Crear material educativo interactivo para el tema deseado.
- Editar libros para luego hacer una puesta en común.
- Fomentar la lectura.

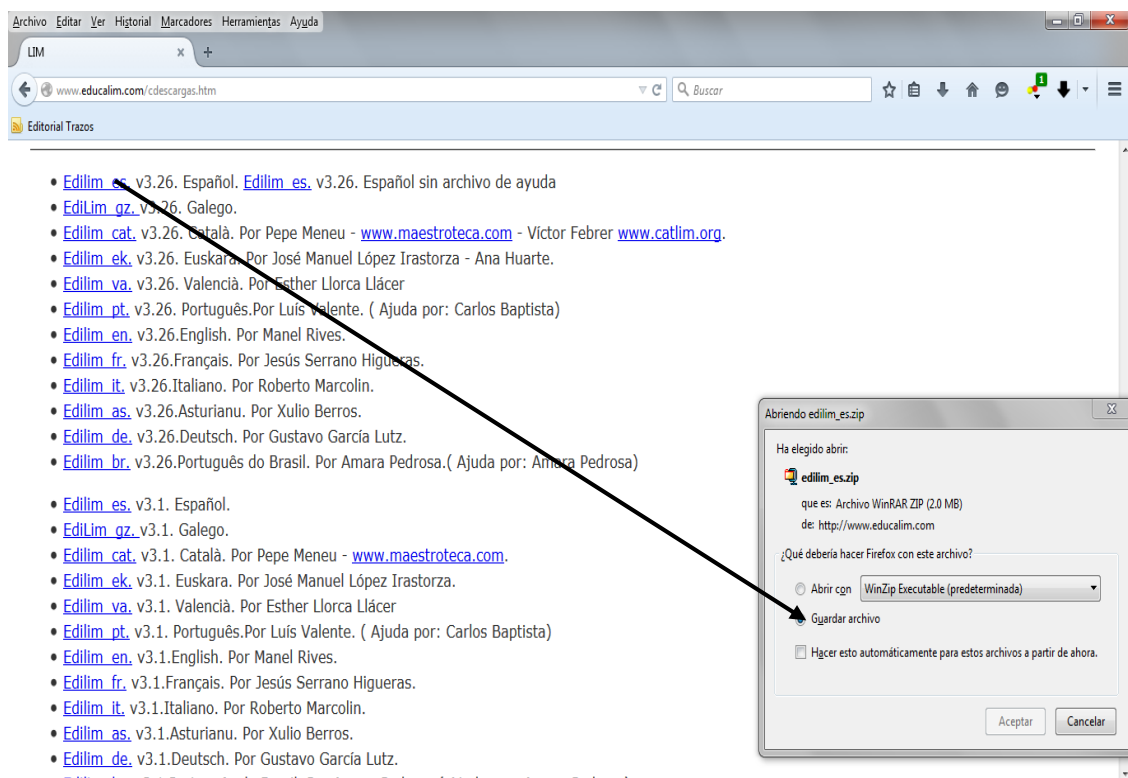
Para que el programa funcione correctamente se necesita descargar un plug-in de Flash.

Para acceder a la aplicación ingresar en **www.adobe.com/shockwave/download**.

- Windows 7 o superior.
- No requiere registro.

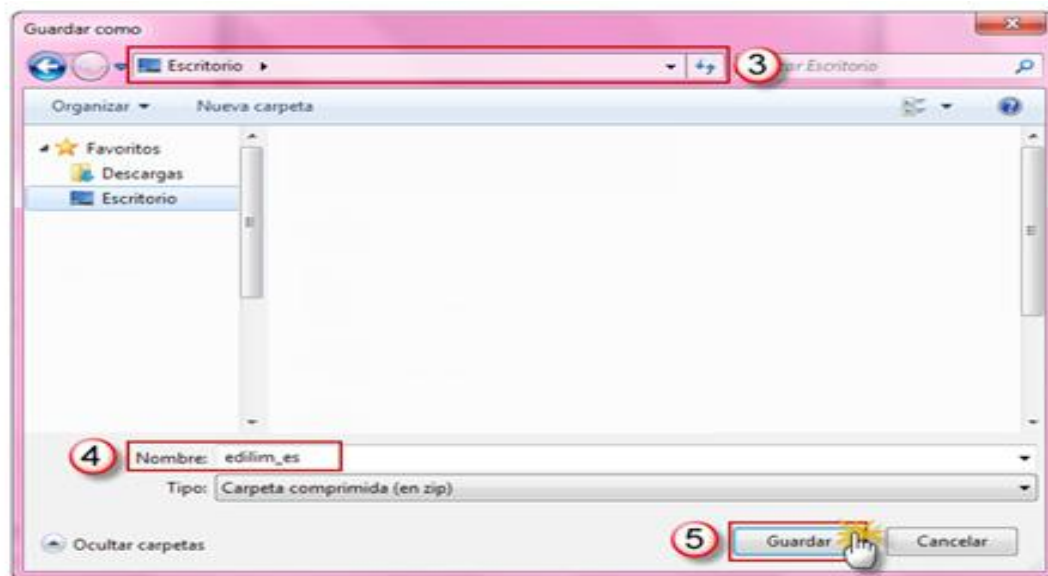
Ω Nociones básicas para instalar el programa desde el internet.

1. Ingresar en <http://www.educalim.com/cdescargas.htm>
2. Seleccionar la opción Edilim para instalar el programa en la computadora.
3. Seleccionar Guardar y elegir la ubicación donde se quiera guardar el programa en la computadora.
4. Guardar.





5. Descomprimir el archivo para poder utilizar el programa.



Nota: los archivos se guardarán en formato comprimido. Necesitamos descomprimirlos para poder utilizarlos.

Ω Prepara tu ordenador :

1. Antes de comenzar a trabajar, sería recomendable que configuraras tu ordenador para ver las extensiones de los archivos. Una **extensión** es una serie de letras que aparece después de un punto en el nombre de un archivo y que nos indica su contenido. Por ejemplo:

- **Doc.** es un documento de texto
- **Mp3** es un archivo de sonido
- **Zip** es un archivo comprimido
- **HTML** es una página web...

Cuando trabajamos en la elaboración de recursos digitales necesitamos conocer esta información por la sencilla razón de que **no todos** los archivos son adecuados para trabajar con todos los programas. Por ejemplo, para incorporar sonido a un libro elaborado con LIM sólo podremos utilizar archivos que tengan la extensión **.mp3** que es el formato de audio más difundido actualmente.

2. Abre la **carpeta EDILIM**, donde se encuentra el programa:

Como ya sabes, **EDILIM** es la **herramienta** para elaborar los libros LIM. Ya vimos el proceso que hay que seguir para instalarla en nuestro ordenador que se reduce a la copia de los cuatro archivos que lo forman en una misma carpeta que puedes situar en cualquier parte de tu equipo. Vamos a ver la función de cada uno de ellos.



edilim.exe es la herramienta propiamente dicha. Debe tener este aspecto aunque es posible que en tu ordenador no aparezca la extensión (.exe) si no lo tienes configurado para ver las extensiones.



lim.swf es una película necesaria para que el programa funcione. Probablemente en tu ordenador no tendrá el mismo aspecto ya que los iconos de los archivos cambian en función de los programas que tienes instalados.



edilim.htm es la página de ayuda del programa. No es imprescindible pero es útil para consultar cualquier duda que tengas mientras trabajas con la herramienta.



Imaxes es la carpeta que contiene los gráficos de la página de ayuda. Tampoco es necesaria para que funcione EdiLIM, pero si no la tenemos guardada no se verán las imágenes cuando consultemos el documento de ayuda.

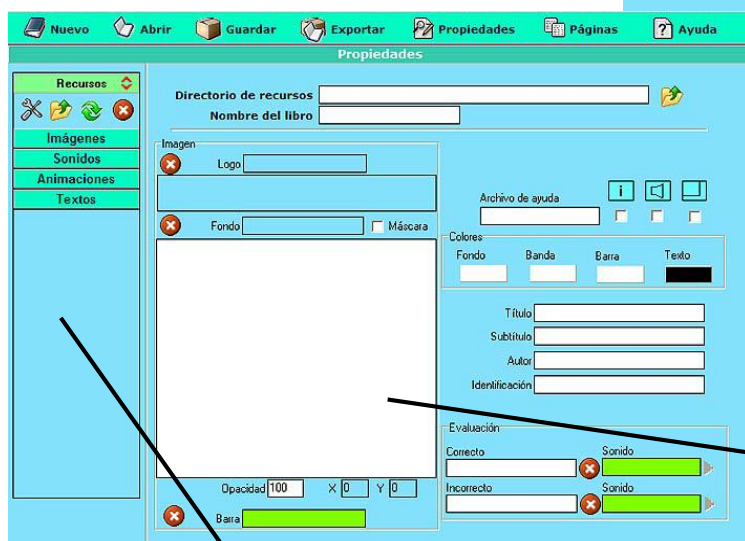


Crear un nuevo libro

Abrir un libro ya creado

Consultar la página

Una vez dentro del programa se pueden distinguir dos zonas bien delimitadas: el **almacén de recursos** que utilizaremos para elaborar nuestro libro y la **zona de trabajo** propiamente dicha.



Zona de trabajo

Almacén de recursos: imágenes, videos, sonidos y textos

Para **abrir Edilim** solo tenemos que hacer doble "clic" sobre el archivo edilim.exe y aparece la ventana inicial del programa que ahora solo tiene activadas tres opciones:

- 1 Ingresar en **Edilim** y seleccionar **Nuevo**.
- 2 Seleccionar la pestaña **Propiedades**. Completar:



- **Directorio de recursos:** seleccionar una carpeta dentro de la computadora donde se guardarán los recursos que se agreguen.
- **Nombre del libro:** colocar un nombre para el proyecto del libro.
- **Colores:** elegir un diseño del libro.
- **Agregar** un título, subtítulo, autor e identificación.
- **Evaluación:** tildar si se desea agregar sonidos para las respuestas correctas o incorrectas.

Ω Empecemos a crear un libro:

1. Propiedades.
2. Seleccionar una carpeta dentro de nuestra PC en donde se guardarán los recursos que agreguemos.
3. Crear un nombre para nuestro libro.
4. Elegir un diseño para nuestro libro.
5. Vista previa del diseño elegido.
6. Agregar un título, subtítulo, autor e identificación.
7. Agregar sonidos para las respuestas correctas e incorrectas.
8. Dentro de la pestaña de **Propiedades**, hay una galería de **Recursos** para insertar imágenes, sonidos, animaciones o archivos de texto desde la computadora.



Editor de imágenes.

RECURSOS



Agregar recursos desde la computadora.



Actualizar para ver los archivos incorporados recientemente.



Eliminar el archivo seleccionado.





Ω **Abriendo el ícono nuevo y luego el botón páginas:** obtenemos la siguiente ventana con una relación de páginas con las que se

Ω pueden elaborar diferentes actividades educativas.



Ω **Observemos algunas ventanas de las páginas:**

➤ **Imagen y texto:** Página para mostrar información. Admite un marco de texto y una imagen. Los dos elementos pueden posicionarse libremente.

1. Marco de imagen. Arrastre aquí una imagen o animación. Si pulsa y mueve el ratón, el marco de imagen se desplaza.

2. Marco de texto. Escriba en este marco.

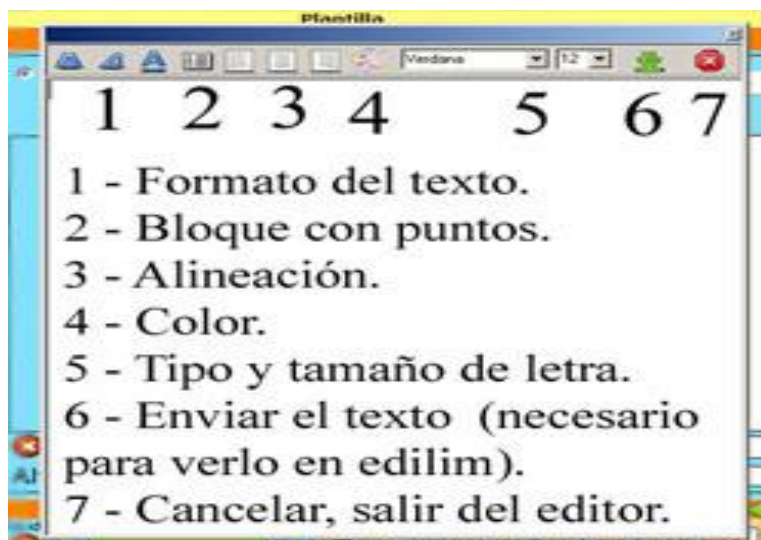
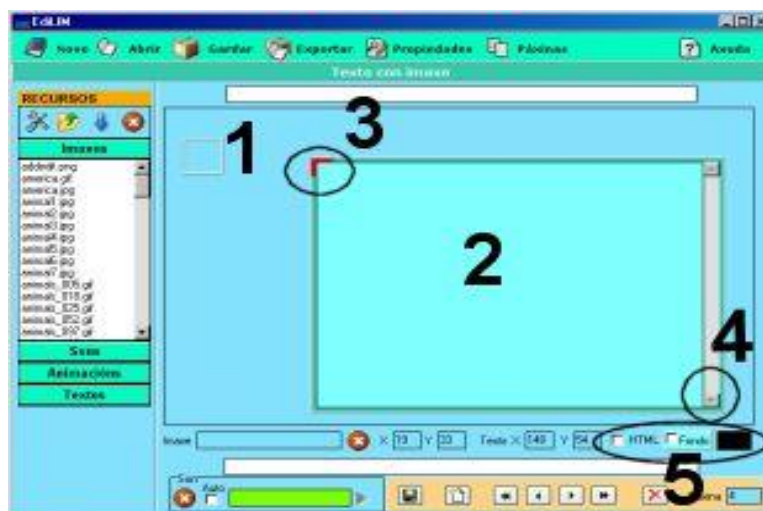
3. Pulse en la esquina superior izquierda para mover el marco de texto.

4. Pulse en la esquina inferior derecha para redimensionar el marco.

5. Parámetros:

- HTML: Lim interpretará las etiquetas HTML (colores, formato, etc.).
- Color de fondo.
- Color de texto.

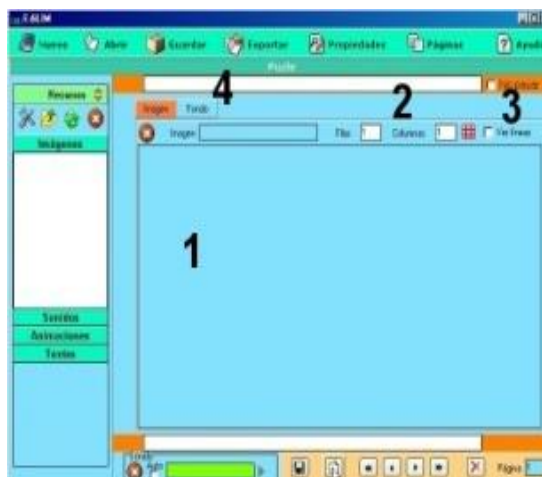
Con la versión 3.2 se añade un editor visual, que aparece al pulsar en el cuadro de texto, y un editor de etiquetas HTML, al pulsar en el icono





➤ **Puzle:** Conocido juego de recomponer una imagen. Admite la posibilidad de mostrar una imagen de fondo con diferentes niveles de opacidad, para facilitar la resolución del juego.

1. Imagen para crear el puzle.
2. Especificar o el número de filas y columnas. Si pulsa en el botón podrá ver la rejilla.
3. Seleccione si quiere que LIM muestre el destino de las piezas.
4. Botón para definir la imagen de fondo.



Desde la versión 3.2 se pueden construir puzzles con piezas irregulares.

➤ **Sopa de letras:** Juego que consiste en buscar hasta 8 palabras en un cuadro de 10x10 letras.

Las palabras no pueden superar los 10 caracteres.

- 1.- Enunciados que definen las palabras que deben buscarse.
- 2.- Palabras a buscar.
- 3.- Parámetros:

- Mostrar imágenes. La vista cambia para arrastrar imágenes.
- Ver enunciados.
- Colorear fondo.
- Ver los cuadros de las letras.

Si no escribe enunciados pero selecciona la opción “ver enunciados”, entonces LIM muestra como enunciados las palabras escondidas en la sopa de letras. Con la versión 3.2 se añade la posibilidad de introducir los caracteres de relleno para formar la sopa de letras.





➤ **Parejas:** Juego que consiste en descubrir las imágenes iguales.

- 1.- Arrastre las imágenes para crear el juego de las parejas.
- 2.- Defina los colores de fondo y tapa.
- 3.- Si quiere puede especificar un tiempo máximo para completar el juego.

La tapa es el color que oculta las imágenes.

Se permiten juegos de 2, 3 y 6 imágenes distintas.



➤ **Preguntas:** Para crear actividades de preguntas con respuesta escrita.

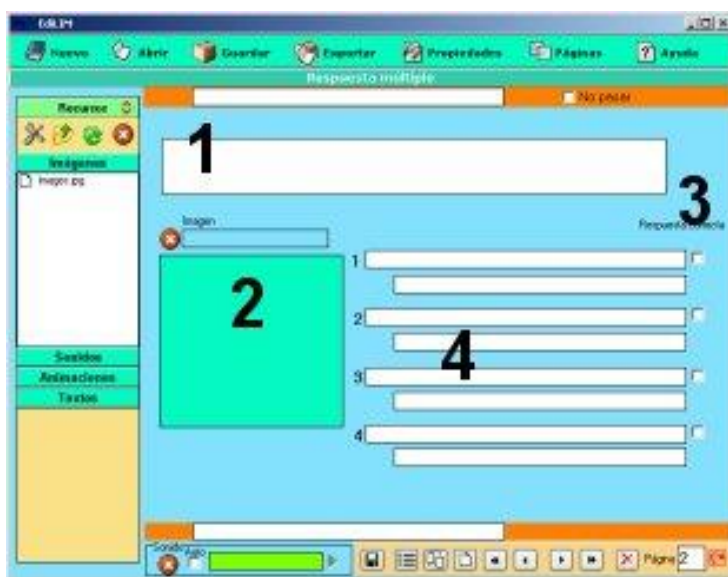
- 1.- Escriba aquí la pregunta.
- 2.- Escriba aquí la respuesta.



➤ **Respuesta múltiple:** Para generar páginas con preguntas y hasta cuatro posibles respuestas.

Puede elaborar preguntas con sonido si arrastra un sonido a la “caja de sonido” y marca la casilla auto.

1. Texto.
2. Imagen para ilustrar la pregunta.
3. Respuesta correcta. Seleccione la respuesta correcta
4. Respuestas.



Se puede escribir un comentario en la parte inferior de la pregunta, que aparecerá cuando el usuario pulse la posible respuesta.



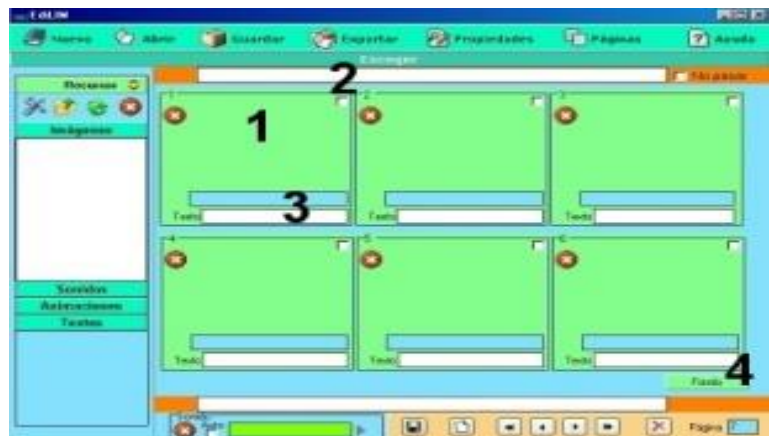
➤ **Frases:** Este tipo de página permite crear actividades de traducción, dictado, etc.

1. Arrastre el sonido que se reproducirá cuando el usuario pulse en la frase.
2. Frase que deberá escribir el usuario.
3. Texto visible.



➤ **Escoger.** Actividad en la que el usuario deberá seleccionar varias imágenes o textos.

1. Imagen.
2. Especifique qué casillas deberá marcar el usuario.
3. Texto.
4. Colores de fondo



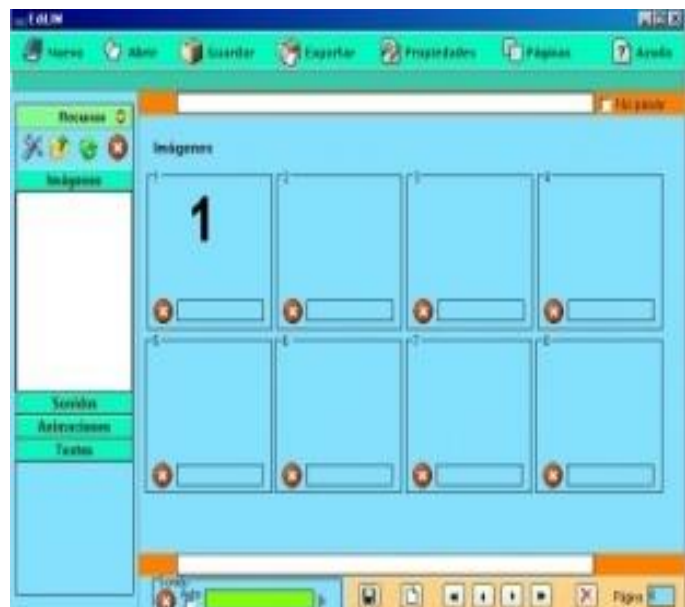
➤ **Panel.** Página expositiva. Dirigida especialmente a mostrar información de manera dinámica.

Imágenes. Arrastrar las imágenes aquí.

Esta página puede servir para construir modelos, juegos, etc.

En LIM aparecerá una caja con las imágenes y botones para dibujar, borrar y girar las imágenes.

Para eliminar una imagen en LIM arrástrela hasta la caja y suéltela.





Ω Descripción literal de los tipos de páginas que se crean con EDILIM

PAGINA	DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA
Páginas descriptivas	Imagen y texto: Lim muestra una página compuesta por un texto y una imagen. La situación distintos elementos es configurable, así como los colores y el comportamiento, admite texto HTML.
	Menú: Aparece un menú a la izquierda con incluso seis botones (colores configurables), según pulsemos en los botones se mostrará un texto distinto.
	Enlaces: Página de menú, pero en este caso los botones redirigen a otras páginas.
	Galería de imágenes: Muestra una galería con incluso seis imágenes, que al apretar en ellas se amplían.
	Galería de sonidos: Semejanza a la anterior pero con sonidos.
	Panel: Página para componer libremente a partir de las imágenes seleccionadas, solo hay que arrastrar las imágenes al escenario, también permite escribir y rotar las imágenes.
Páginas interactivas	Puzle: Resolver un rompe cabezas con la posibilidad de verla imagen con distintos niveles de transparencia, Las piezas se arrastran con el ratón y ajustan automáticamente.
	Sopa de letras: Para buscar palabras mezcladas entre un cuadro de letras de 10 por 10. Puede aparecer la descripción de las palabras a buscar directamente las palabras o imágenes. Debemos pulsar sobre la primera letra de la palabra y mover el ratón hasta la última.
	Parejas: El conocido juego de buscar parejas destapando los cuadros Actividad con tiempo ajustable.
	Preguntas: Hasta tres preguntas para que el usuario introduzca las respuestas.
	Respuesta múltiple: Una pregunta y hasta cuatro respuestas posibles. Hay que pulsar con el ratón en la respuesta correcta.
	Frases: Ejercicios con frases, para escribir, escuchar, traducir, etc.
	Identificar imágenes / identificar sonidos: Hasta seis imágenes/sonidos con el objetivo de identificarlos, aunque admite más variantes.
	Arrastrar textos/arrastrar imágenes: Mover con el ratón las piezas hasta encajarlas correctamente.
	Clasificar textos, clasificar imágenes: Llevar las piezas hasta el grupo que corresponda. Sólo permite clasificar en dos grupos.



	Rayos X: Muestra dos imágenes superpuestas, la inferior sólo es visible en el espacio definido por un círculo. Podemos arrastrar el círculo sobre la imagen. Los resultados pueden ser sorprendentes. Esta página puede ser descriptiva si no definimos una respuesta.
	Etiquetas: Mover las etiquetas hasta el lugar correcto. Esta página admite muchas variantes: solamente descriptiva, con sonidos, escribir en las etiquetas, arrastrar, etc.
	Mover imágenes: Arrastrar hasta seis imágenes. Permite encajar figuras, completar imágenes, establecer secuencias, etc.
	Completar: Llenar huecos mediante la escritura de la respuesta o moviendo cuadros de texto.
	Palabra secreta: Descubrir la palabra oculta pulsando sobre las letras, hasta seis posibilidades de error. Admite imágenes.
	Actividad externa. Esta página permite incluir actividades ajenas a Lim.
	Operaciones: Página para crear operaciones matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.
	Escoger: Seleccionar entre varias imágenes/textos.
	Reloj: Página para crear actividades sobre el manejo del reloj.
	Enlaces 2: Para crear índices o sistemas de navegación.
	Textos: Página para trabajar con textos, se puede seleccionar palabras, ordenar frases, arrastrar fragmentos, etc.
	Etiquetas 2: Situar textos sobre una imagen.
	Medidas: Permite contar objetos, cada uno puede tener un valor diferente. Con este tipo de página se pueden elaborar actividades de pesar, contar dinero, etc.
	Series: En Lim, el usuario debe arrastrar los objetos hasta completar la serie

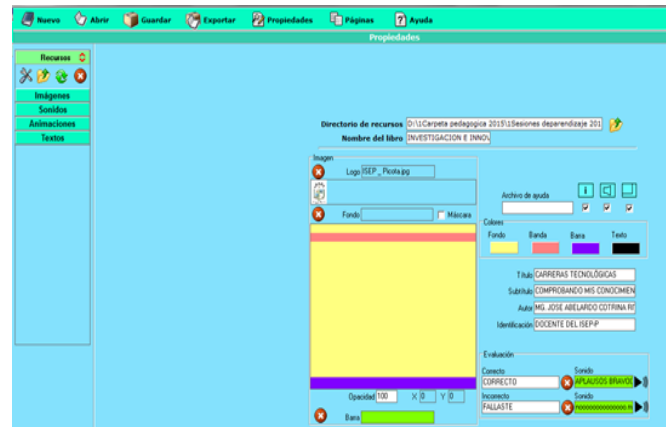
Ω Manos a la obra: a configurar un libro

Para crear un libro debemos de activar EdiLIM y configurar el libro en la siguiente ventana

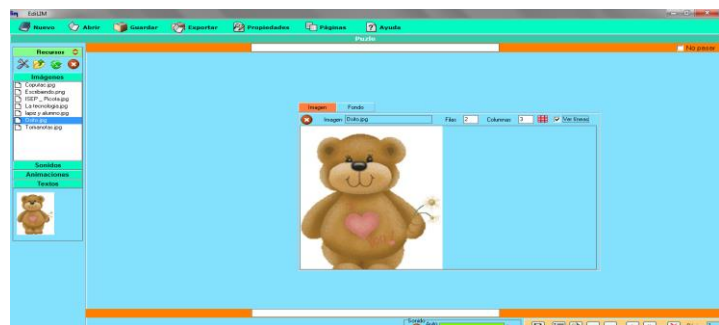
1. Directorio de recursos: Aquí se debe ubicar la carpeta que contendrá todos los recursos para la edición del libro. (D:\sesion08\recursos).
2. Nombre del libro: Es el nombre que se asigna al libro. (De acuerdo a tu área).
3. Logo y Fondo: Si tienes un logo (insignia) y Fondo (imagen) lo arrastras desde recursos.
4. Botones: Que aparecerán en el Lim.
5. Colores: Selecciona los colores de acuerdo a tus criterios.



- ❖ Configuramos nuestro libro:



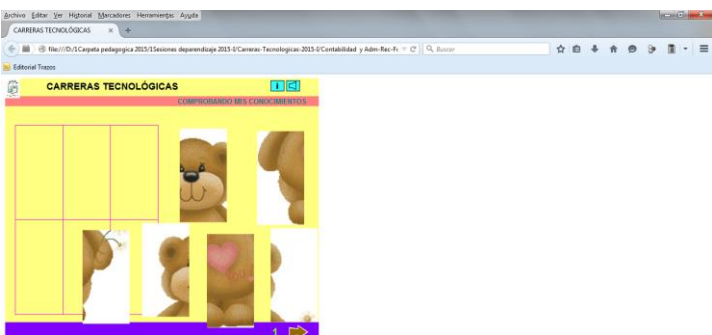
- ❖ Hacemos clic en Nuevo, luego en páginas y elegimos la página Puzzle.



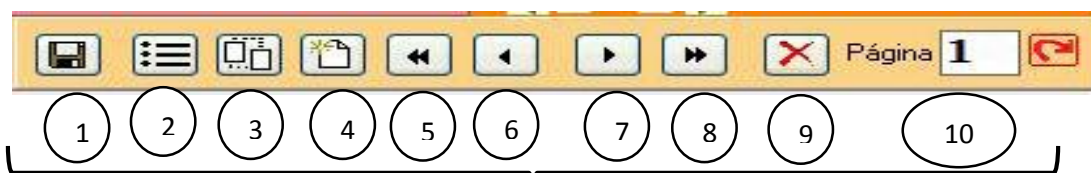
- ❖ Hacemos clic en guardar, colocamos el nombre y exportamos, seleccionamos HTML y empaquetar.



- ❖ Hacemos clic en publicar y luego vista previa y obtendremos la actividad lista para arrastrar las nueve piezas a su lugar y así armar el Puzzle.



Además debajo de cada página encontraremos diferentes ícono los cuales cumplen funciones diferentes que a continuación describiremos.



1. Guardar el libro
2. Cambiar el orden de las páginas
3. Duplicar página
4. Crear una nueva página
5. Ir a la primera página

6. Ir a la página anterior
7. Ir a la página siguiente
8. Ir a la última página
9. Borrar la página actual
10. Número de página en la que nos encontramos.

Ω Actividad dirigida:

- ✓ Creamos una carpeta.



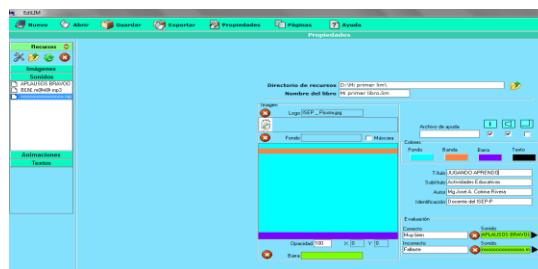
Mi primer lim
Carpeta de archivos

- ✓ Guardamos todos los archivos necesarios para el libro: sonidos, imágenes y textos y copiamos el icono del Lim.

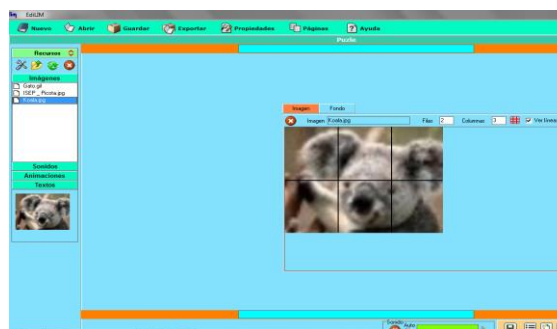


- ✓ Hacemos clic en el ícono Lim y luego en nuevo para configuramos el libro.

- ✓ Una vez configurado el libro, hacemos clic en PÁGINAS y seleccionamos PUZLE.



- ✓ Hemos arrastrado la imagen con el ícono de las llavecitas se ha figurado el tamaño adecuado de la imagen, se han configurado las piezas de 2 filas y 3 columnas y vista de líneas.



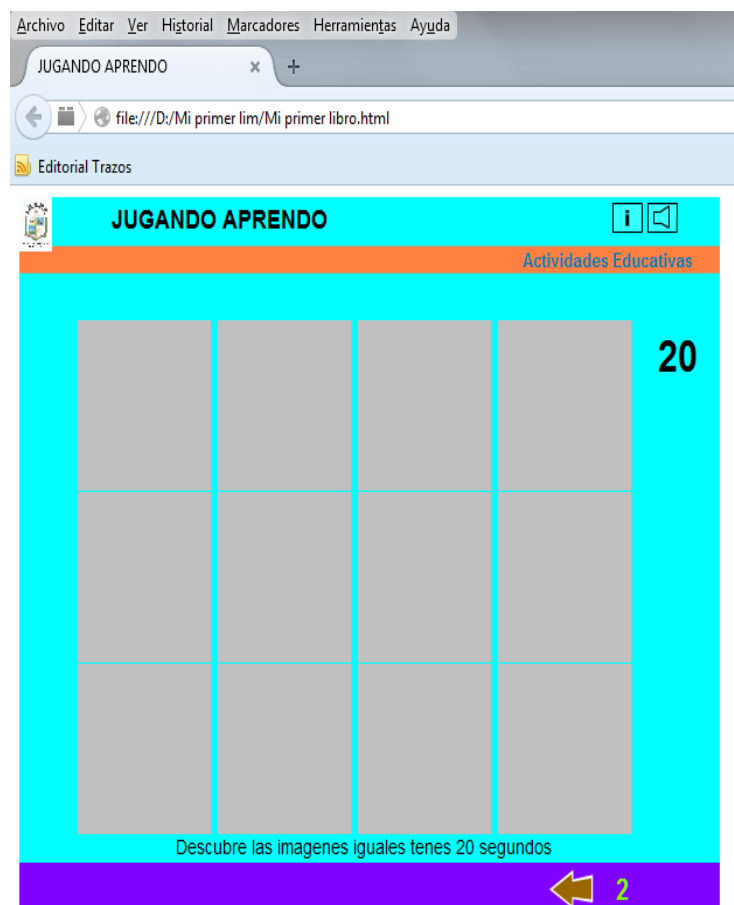
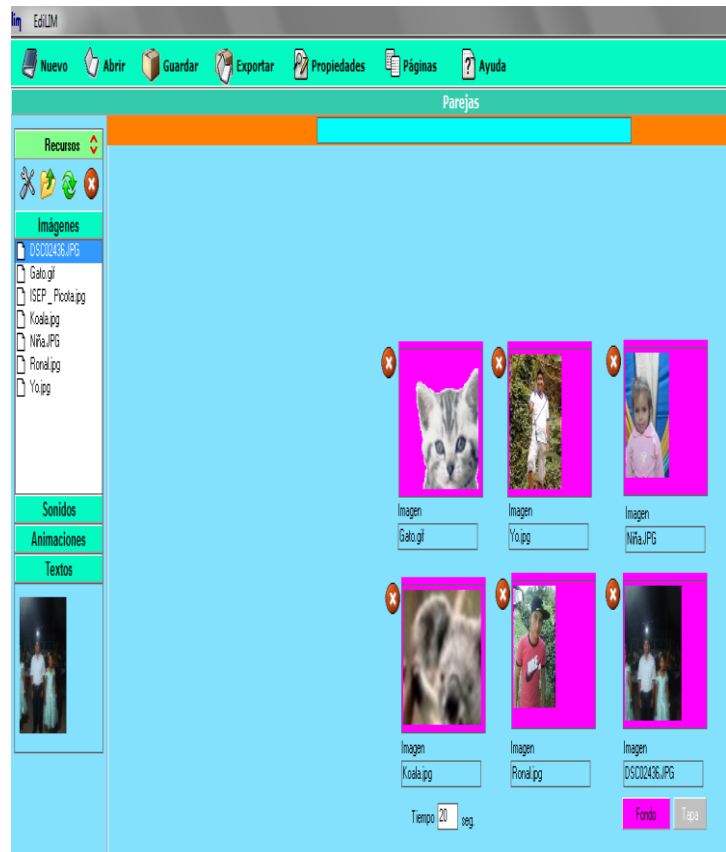
- ✓ Ahora clic en guardar, seleccionar el archivo mi primer libro, clic en guardar, luego clic en exportar, seleccionar HTML y empaquetar, finalmente clic en publicar y vista previa.



- ✓ Hemos obtenido la ventana con seis piezas, para arrastrala al casillero y obtener la imagen seleccionada.



- ✓ Ahora cliqueamos en la parte inferior en nueva página y elegimos el ícono de **Parejas** y si sale un mensaje donde diga como primera página de se elige No.
- ✓ Se arrastra las imágenes de recursos y se ubica en las cuadrículas, para ajustar el tamaño se hace con el ícono de herramientas ubicado a la parte superior izquierda de recursos.
- ✓ Ahora clic en guardar, seleccionar el archivo mi primer libro, clic en guardar, luego clic en exportar, seleccionar HTML y empaquetar, finalmente clic en publicar y vista previa.
- ✓ En esta ventana las imágenes están ocultas y mediante clics se descubre cada imagen con su pareja en 20 segundos, trate de memorizar en qué cuadrícula esta cada una de las imágenes descubiertas, al finalizar obtendrá el sonido de correcto o incorrecto según el tiempo. Como se observa en la siguiente imagen que se logró en faltando 1 segundos para el tiempo programado y hemos obtenido la frase “**Muy bien**”





- ✓ Vuelvo a recalcar que existe una serie de páginas que se pueden elegir para nuestro libro, no olvide que para cada tema debe crear un libro, los libros electrónicos son igual que los libros físicos, no se pueden mezclar los temas.



El dominio de las herramientas multimedia depende de la práctica que usted realice en su PC a mayor práctica mejor dominio, a mejor dominio mayor creatividad, con práctica dominio y creatividad innovará la educación.



FUENTES BIBLIOGRÁFICAS**Física**

- Britto García, L. (2007). Socialismo del siglo XXI.
- Rama C. (2008) Universidad nacional Tres de febrero. Argentina.
- Krüger, Karsten. Universidad de Barcelona.
- Takis Fotopoulos, N. 2002. Hacia una Democracia Inclusiva. Un nuevo proyecto liberador".
- Colson, Daniel. (2001). Democracia directa. Pequeño léxico filosófico del anarquismo.
- Bell D. (2001). El advenimiento de la sociedad post-industrial. Un intento de pronosis social.)
- Alonso C.M y Gallego D. J (1994) Tecnología de la Información y la Comunicación. Madrid – CEMAV-UBED.
- Alonso C.M y Gallego D. J (1994).Aprendizaje y ordenador. Madrid UNED.
- Begueria Muñoz. A. (2013). Manual Básico de Windows Movie Maker.
- UNPRG (2007). Herramientas Informáticas Lambayeque.

Web:

- https://www.google.com.pe/?gfe_rd=cr&ei=z6ABV9LPM6LI8Aegtp64Aw&gws_rd=ssl#q=las+comunidades+virtuales
- <http://cardenaszyza.blogspot.pe/2014/07/las-perspectivas-de-las-tic-en-el.html>
- Universidad Veracruzana. <http://www.uv.mx/veracruz/rie-ver>
- Canessa, R. H.–C. (2013). Taller: Uso de Recursos Digitale. Recuperado el 1 de 12 de 2013, de Tutorial: Movie Maker: http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1L4N6JDJM-19SZJJH-1G53/tutorial_movie_maker.pdf
- Microsoft. (2013). Windows Live. Recuperado el 2 de 12 de 2013, de Movie Maker: <http://www.microsoft.com/spain/windowslive/moviemaker.aspx>
- <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1646.php>
- <http://www.powerbullet.com/download.php>
- <http://www.educalim.com/cdescargas.htm>
- <http://www.adobe.com/shockwave/download>.
- <http://www.educalim.com/cinicio.htm>
- <http://www.educalim.com/cdescargas.htm>
- http://bibliotecabiologia.usal.es/tutoriales/EDILIM/qu_es_edilim_dnde_lo_encuentro.html
- <http://www.contexto-educativo.com.ar.2013/4/nota-06.htm>
- <http://www.ciberhabitat.gob.mx/biblioteca/le>.
- <http://www.unicauca.edu.co/cpepacificoamazonia>
- Davis, V. A. (2009). <http://coolcatteacher.blogspot.com/> Comentario de Vicki A. Davis el día 5 de agosto de 2009 y consultado el mismo día.
- Dunlap, J. C. & Lowenthal, P. R. (2009). Tweeting the night away: Using Twitter to enhance social presence. Journal of Information Systems Education.
- Grosseck, G. & Holotescu, C. (2008). Can we use Twitter for educational activities?. thInternational Scientific Conference eLSE "eLearning and Software for Education", Bucharest, Apri