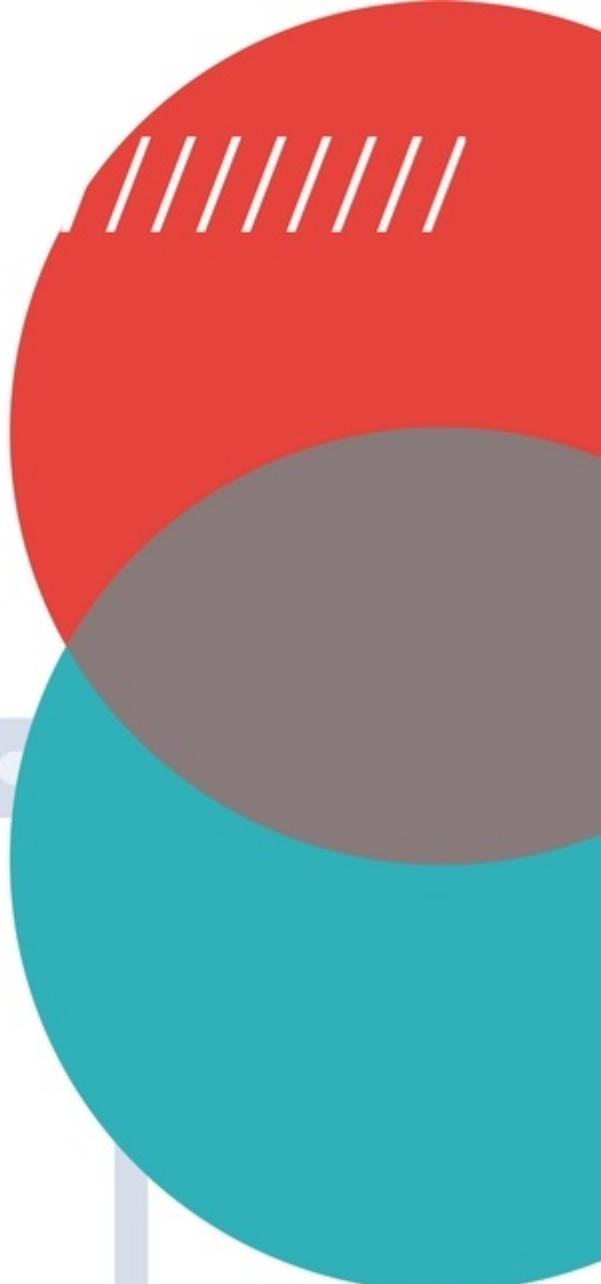
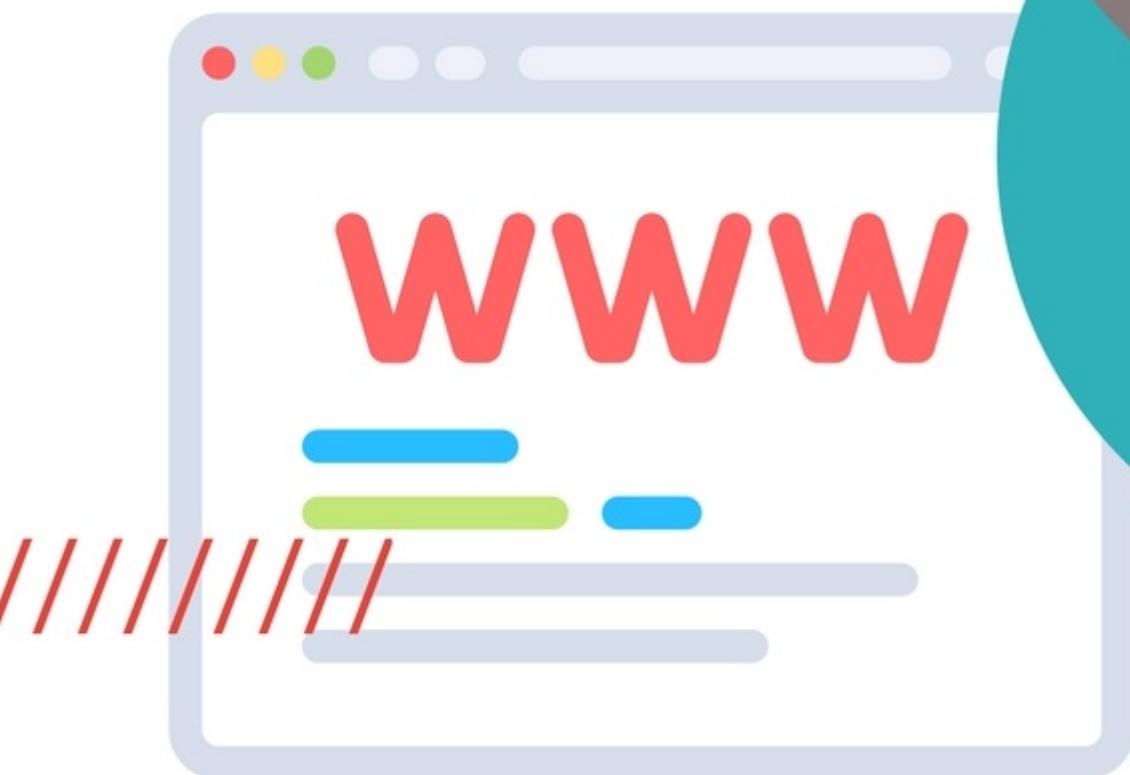


INTERNET BÁSICO



CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN

LICENCIA Y AUTORÍA:
VER CRÉDITOS

Tabla de contenido

Introducción	1.1
--------------	-----

1. CONCEPTOS BÁSICOS DE INTERNET

CONCEPTOS BÁSICOS DE INTERNET	2.1
Contenidos	2.2
UNIDAD 1: QUÉ ES INTERNET Y CÓMO FUNCIONA	2.2.1
1.1. FUNCIONAMIENTO Y ESTRUCTURA DE INTERNET	2.2.1.1
Protocolo TCP/IP	2.2.1.2
Dirección IP y nombre de dominio	2.2.1.3
1.2. CARACTERÍSTICAS DE INTERNET	2.2.1.4
1.3. ¿QUÉ NECESITAMOS PARA CONECTARNOS A INTERNET?	2.2.1.5
Ordenador	2.2.1.6
Conexión	2.2.1.7
Router	2.2.1.8
Proveedor de acceso a Internet	2.2.1.9
UNIDAD 2: QUÉ SE PUEDE HACER EN INTERNET	2.2.2
2.1. INTRODUCCIÓN	2.2.2.1
2.2. LA WORLD WIDE WEB (www)	2.2.2.2
2.3. EL CORREO ELECTRÓNICO	2.2.2.3
2.4. COMUNICACIÓN: EL CHAT Y LA VIDEOCONFERENCIA	2.2.2.4
2.5. GRUPOS DE DISCUSIÓN: FOROS	2.2.2.5
2.6. WEB 2.0	2.2.2.6
Blogs	2.2.2.7
Redes Sociales	2.2.2.8
Almacenamiento	2.2.2.9
Wikis	2.2.2.10
Vídeo	2.2.2.11
2.7. TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS (FTP)	2.2.2.12
UNIDAD 3: LA SEGURIDAD EN INTERNET	2.2.3
3.1. INTRODUCCIÓN	2.2.3.1
3.2. MALWARE	2.2.3.2
Tipos: virus informáticos, gusanos, troyanos, spyware y adware	2.2.3.3
Síntomas	2.2.3.4
Precauciones	2.2.3.5
3.3. PROGRAMAS PARA RASTREAR Y PROTEGER TU PC	2.2.3.6
3.4. SPAM O CORREO BASURA	2.2.3.7
3.5. OTROS RIESGOS DE INTERNET	2.2.3.8

2. NAVEGACIÓN BÁSICA

NAVEGACIÓN BÁSICA	3.1
Contenidos	3.2
U1. VISITANDO LAS PRIMERAS PÁGINAS	3.2.1
1.1 CONCEPTO DE WORLD WIDE WEB	3.2.1.1
1.2. DESCRIPCIÓN DE UNA DIRECCIÓN DE INTERNET	3.2.1.2
1.3. ACCESO A UNA PÁGINA POR SU DIRECCIÓN	3.2.1.3
1.4. PRESENTACIÓN DE LOS PRINCIPALES NAVEGADORES: EXPLORER, FIREFOX DE MOZILLA Y GOOGLE CHROME	3.2.1.4
U2. PRINCIPALES NAVEGADORES	3.2.2
2.1. INTERNET EXPLORER	3.2.2.1
2.2. FIREFOX DE MOZILLA	3.2.2.2
2.3. GOOGLE CHROME	3.2.2.3
2.4. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS DIFERENTES NAVEGADORES	3.2.2.4
U3. CONFIGURACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LOS NAVEGADORES	3.2.3
3.1. LA VENTANA DEL NAVEGADOR	3.2.3.1
3.2. DETERMINACIÓN DE LA PÁGINA DE INICIO	3.2.3.2
Internet Explorer	3.2.3.2.1
Firefox de Mozilla	3.2.3.2.2
Google Chrome	3.2.3.2.3
3.3. LA BARRA DE ESTADO	3.2.3.3
3.4. CÓMO MOSTRAR Y OCULTAR LAS BARRAS	3.2.3.4
Internet Explorer	3.2.3.4.1
Firefox de Mozilla	3.2.3.4.2
Google Chrome	3.2.3.4.3
3.5. GESTIÓN DE NUESTRAS PÁGINAS FAVORITAS	3.2.3.5
Internet explorer	3.2.3.5.1
Firefox de Mozilla	3.2.3.5.2
Google Chrome	3.2.3.5.3
3.6. HISTORIAL Y ARCHIVOS TEMPORALES	3.2.3.6
Internet Explorer	3.2.3.6.1
Firefox de Mozilla	3.2.3.6.2
Google Chrome	3.2.3.6.3
U4. COMPLEMENTOS DE LOS DIFERENTES NAVEGADORES	3.2.4
4.1. COMPLEMENTOS DE INTERNET EXPLORER	3.2.4.1
4.2. COMPLEMENTOS DE FIREFOX DE MOZILLA	3.2.4.2
4.3. COMPLEMENTOS DE GOOGLE CHROME	3.2.4.3
U5. IMPRESIÓN DEL CONTENIDO DE UNA PÁGINA	3.2.5
5.1. EL BOTÓN "IMPRIMIR" Y PDF CREATOR	3.2.5.1
5.2. HACER UNA IMAGEN DE LA PANTALLA	3.2.5.2

3. El correo electrónico

EL CORREO ELECTRÓNICO	4.1
Contenidos	4.2
U1. CONCEPTOS BÁSICOS DEL CORREO ELECTRÓNICO	4.2.1
1.1 FUNCIONAMIENTO DEL CORREO ELECTRÓNICO	4.2.1.1
Servidor de correo	4.2.1.2
Cuenta de correo	4.2.1.3
¿Cómo funciona el correo electrónico?	4.2.1.4
1.2. PROGRAMAS DE CORREO	4.2.1.5
U2. CORREO A TRAVÉS DE LA WEB (WEBMAIL)	4.2.2
2.1. VENTAJAS E INCONVENIENTES	4.2.2.1
2.2. GESTIÓN DEL CORREO DE EDUCA.ARAGON.ES	4.2.2.2
Enviar correos	4.2.2.3
Leer los correos	4.2.2.4
Categorías	4.2.2.5
Direcciones	4.2.2.6
2.3. GMAIL	4.2.2.7
U3. SOFTWARE DE GESTIÓN DE CORREO	4.2.3
3.1. OUTLOOK EXPRESS	4.2.3.1
3.2. THUNDERBIRD	4.2.3.2
3.3. VENTAJAS E INCONVENIENTES DE OUTLOOK EXPRESS Y THUNDERBIRD	4.2.3.3
U4. COMPRIMIR ARCHIVOS: WINRAR, WINZIP y 7ZIP	4.2.4
4.1. WINRAR	4.2.4.1
4.2. WINZIP	4.2.4.2
4.3. 7ZIP	4.2.4.3

4. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN	5.1
Contenidos	5.2
U1. CONCEPTO DE BUSCADOR	5.2.1
1.1. LA NECESIDAD DE UN BUSCADOR	5.2.1.1
1.2. TIPOS DE BUSCADORES	5.2.1.2
Índices de búsqueda	5.2.1.3
Motores de búsqueda	5.2.1.4
Metabuscadores	5.2.1.5
1.3. ALGUNAS PREGUNTAS EN EL AIRE	5.2.1.6
1.4. LOS BUSCADORES MÁS CONOCIDOS	5.2.1.7
U2. UTILIZACIÓN BÁSICA DE UN BUSCADOR	5.2.2
2.1. POSIBILIDADES GENERALES DE GOOGLE	5.2.2.1
2.2. BÚSQUEDA DE PÁGINAS	5.2.2.2

2.3. BÚSQUEDA DE IMÁGENES	5.2.2.3
2.4. PERSONALIZACIÓN DEL BUSCADOR Y BÚSQUEDAS AVANZADAS	5.2.2.4
2.5. TRUCOS Y CONSEJOS PARA AGILIZAR TUS BÚSQUEDAS	5.2.2.5
2.6. OTROS PRODUCTOS Y UTILIDADES	5.2.2.6
Traductor de Google	5.2.2.7
Google Maps	5.2.2.8
Google Earth	5.2.2.9
Gmail	5.2.2.10
Blogger	5.2.2.11
Google Calendar	5.2.2.12
Google Docs	5.2.2.13
Google Sites	5.2.2.14
Picasa	5.2.2.15
U3. DESCARGA DE MATERIALES	5.2.3
3.1. IMPRIMIR PARTE DE UNA PÁGINA	5.2.3.1
3.2. CAPTURAR UNA PÁGINA WEB EN ARCHIVO	5.2.3.2
3.3. CAPTURA DE IMÁGENES	5.2.3.3

5. NAVEGACIÓN EDUCATIVA

MÓDULO 5: NAVEGACIÓN EDUCATIVA	6.1
Contenidos	6.2
UNIDAD 1: PORTALES EDUCATIVOS	6.2.1
1.1.- PORTAL DEL INTEF	6.2.1.1
Menú	6.2.1.2
Blogs	6.2.1.3
1.2. PORTAL DEL CATEDU	6.2.1.4
Menú	6.2.1.5
1.3. OTROS	6.2.1.6
UNIDAD 2: PÁGINAS WEB EDUCATIVAS	6.2.2
2.1. PÁGINAS WEB DE INTERÉS EDUCATIVO	6.2.2.1
2.2. ANÁLISIS	6.2.2.2
UNIDAD 3: LOS BLOGS EN EDUCACIÓN	6.2.3
3.1. BLOGS DE DOCENTES	6.2.3.1
3.2. BLOGS DE AULA	6.2.3.2
UNIDAD 4: SOFTWARE EDUCATIVO	6.2.4
4.1. DESCARGAS DE SOFTWARE EDUCATIVO GRATUITO	6.2.4.1

6. LA ESCUELA Y LA WEB 2.0

MÓDULO 6: LA ESCUELA Y LA WEB 2.0	7.1
Contenidos	7.2
UNIDAD 1: WEB 2.0	7.2.1

1.1. PRINCIPIOS	7.2.1.1
1.2. WEB 2.0 EN EDUCACIÓN	7.2.1.2
Recursos	7.2.1.3
UNIDAD 2: ALMACENAMIENTO	7.2.2
2.1. DROPBOX	7.2.2.1
2.2. GOOGLE DRIVE	7.2.2.2
UNIDAD 3: VÍDEO	7.2.3
3.1. YOUTUBE	7.2.3.1
3.2. VIMEO	7.2.3.2
UNIDAD 4: OTRAS UTILIDADES	7.2.4
4.1. FOTOS	7.2.4.1
4.2. DOCUMENTOS	7.2.4.2
4.3. MISCELÁNEA	7.2.4.3

7. REDES SOCIALES

REDES SOCIALES	8.1
Contenidos	8.2
UNIDAD 1: LAS REDES SOCIALES	8.2.1
1.1. DEFINICIÓN	8.2.1.1
1.2. LA IMPORTANCIA DE LAS RR.SS.	8.2.1.2
1.3. VENTAJAS E INCONVENIENTES	8.2.1.3
1.4. TIPOS DE REDES SOCIALES	8.2.1.4
1.5. PRINCIPALES REDES SOCIALES	8.2.1.5
Facebook	8.2.1.6
Twitter	8.2.1.7
Google +	8.2.1.8
UNIDAD 2: REDES SOCIALES Y EDUCACIÓN	8.2.2
2.1. USO DE LAS REDES SOCIALES EN EDUCACIÓN	8.2.2.1
Entre profesores	8.2.2.2
Con los alumnos	8.2.2.3
En comunidad	8.2.2.4
2.2. REDES SOCIALES "EDUCATIVAS"	8.2.2.5
Edmodo	8.2.2.6
redAlumnos	8.2.2.7
Créditos	9.1

Introducción

Con este curso se pretende que conozcas la web como doble herramienta: de localización de la información y de comunicación.

Desde el punto de vista de localización de información, tomaremos contacto con algunos conceptos básicos relacionados con Internet y que son importantes que conozcas. Posteriormente aprenderás el manejo básico de los navegadores y buscadores más utilizados actualmente, donde podrás navegar por diversas páginas educativas de gran interés.

Al finalizar el curso serás capaz de localizar aquellas páginas de Internet que contengan la información que necesitas.

En cuanto al enfoque como herramienta de comunicación, conocerás la utilidad del correo electrónico y de programas gestores tales como Outlook Express de Microsoft y Thunderbird de Mozilla.

Conocerás diferentes formas de cómo trabajar con la tecnología e internet en el aula (escuela 2.0), así como las principales redes sociales utilizadas en estos momentos y que son de gran utilidad en el ámbito educativo.

En todo momento se le ha dado al curso una orientación docente. La mayoría de ejemplos utilizados y de tareas exigidas están enfocados a que vayas descubriendo diferentes posibilidades de utilizar internet y como aplicarlo en el aula. El objetivo último del curso no es solo que conozcas el manejo de estas herramientas, sino que seas capaz de utilizarlas para mejorar tu práctica docente, motivando al alumno en el manejo de algunas de estas herramientas.



MÓDULO 1: CONCEPTOS BÁSICOS DE INTERNET

TIC, web 2.0., router, correo electrónico, redes sociales, cable de red, IP, blogs, página web, skype, chat, navegador, on-line, link, dropbox, aula virtual,etc. son expresiones que oímos frecuentemente en nuestra vida cotidiana y en nuestros centros de trabajo. Todas ellas están relacionadas con INTERNET y nos pueden resultar más o menos familiares, más o menos conocidas,... en este módulo vamos a presentar, definir y aclarar algunos conceptos básicos que nos van a ayudar a tener una idea clara de qué es Internet y qué funciones nos ofrece, además de ser las claves para profundizar en los contenidos que aparecerán en los siguientes módulos.

Para comenzar, vamos a ver este vídeo que trata sobre la historia y evolución de Internet, para conocer cómo se originó y de qué modo ha evolucionado:



[Video link](#)

Objetivos

Al finalizar el Módulo 1, seremos capaces de:

- Explicar qué es Internet, comprender de forma elemental cómo funciona y utilizar algunos términos "técnicos".
- Conocer y distinguir algunas funciones básicas que nos ofrece la red como usuarios y como docentes.
- Comprender algunos riesgos de Internet y ser capaces de tener en cuenta y tomar algunas medidas para prevenirlos.

Contenidos

UNIDAD 1: QUÉ ES INTERNET Y CÓMO FUNCIONA

1. FUNCIONAMIENTO Y ESTRUCTURA DE INTERNET:

- Protocolo TCP/IP
- Dirección IP y nombre de dominio
 - i. CARACTERÍSTICAS DE INTERNET
 - ii. ¿QUÉ NECESITAMOS PARA CONECTARNOS A INTERNET?

2. CARACTERÍSTICAS DE INTERNET

3. ¿QUÉ NECESITAMOS PARA CONECTARNOS A INTERNET?

- Ordenador
- Conexión
- Router
- Proveedor de acceso a Internet

UNIDAD 2: QUÉ PODEMOS HACER EN INTERNET

1. INTRODUCCIÓN

2. LA WORLD WIDE WEB

- i. EL CORREO ELECTRÓNICO
- ii. COMUNICACIÓN: EL CHAT Y LA VIDEOCONFERENCIA (SKYPE)
- iii. GRUPOS DE DISCUSIÓN:FOROS
- iv. WEB 2.0
 - Blogs
 - Redes Sociales
 - Almacenamiento
 - Wikis
 - Vídeo

3. TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS (FTP)

UNIDAD 3: LA SEGURIDAD EN INTERNET

1. INTRODUCCIÓN

2. MALLWARE

- Tipos: Virus informáticos, gusanos, troyanos, spyware y adware
- Síntomas
- Precauciones

3. PROGRAMAS PARA RASTREAR Y PROTEGER TU PC

4. SPAM O CORREO BASURA

5. OTROS RIESGOS DE INTERNET

UNIDAD 1: QUÉ ES INTERNET Y CÓMO FUNCIONA



Imagen - Fig 11 El mundo en tus manos Autor: coqi garces Fuente: <http://www.flickr.com/photos/ivogarcev/3921206837/> Licencia Creative Commons

Internet está presente de forma cada vez mayor en nuestro entorno personal y laboral, pero, ¿sabríamos explicar, exactamente, qué es Internet? En realidad, se trata de un concepto muy amplio y técnico qué vamos a simplificar en la siguiente definición:

“Internet está formado por una gran cantidad de ordenadores que intercambian información entre ellos de forma descentralizada, es decir, es una gran red mundial de ordenadores. Estos ordenadores pueden comunicarse entre sí porque están unidos a través de conexiones (de distinto tipo: redes telefónicas, fibra óptica, WiFi, vía satélite, banda ancha móvil, cables de red local, etc.) y gracias a que utilizan un lenguaje o protocolo común, el TCP/IP.”

Modelo Cliente-Servidor

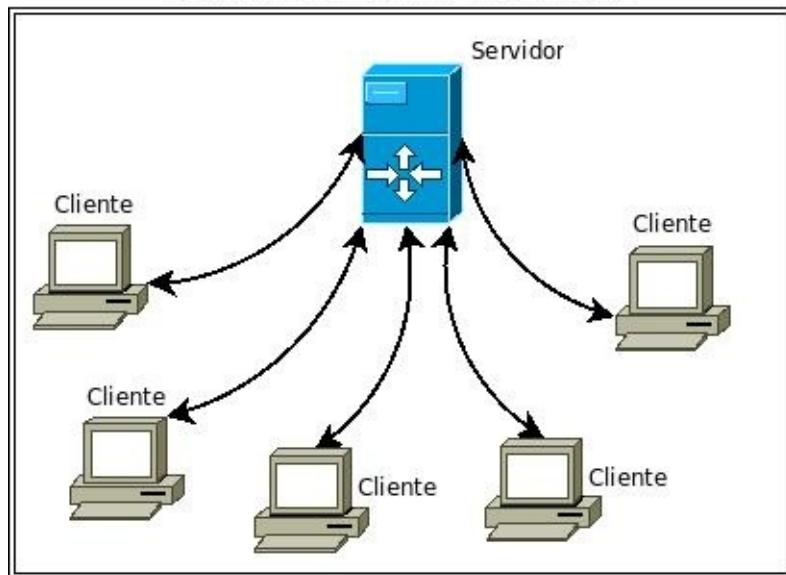


Imagen - 1-2- Cliente-servidor- Fuente: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/69/Cliente-servidor-jpeg> Licencia Creative Commons-

Sin embargo, aunque Internet está formado por millones de ordenadores conectados entre sí, no todos ellos tienen la misma importancia ni las mismas características.

Por un lado, están los **Ordenadores Servidores**¹ (también denominados **Remotos o Host**) que son los que ofrecen la información y los servicios a los demás usuarios de la red. Son ordenadores muy potentes (con discos duros de gran capacidad) ya que en ellos reside toda la información disponible en Internet.

Los Servidores tienen acceso directo a Internet y su conexión es permanente (durante las 24 horas del día) ya que los demás usuarios pueden solicitar sus servicios en cualquier momento.

Los Servidores son los ordenadores remotos que disponen de programas específicos, tales como el software del servidor, que les permite lanzar la información a la red, y proveen los datos solicitados por parte de los navegadores de otros ordenadores de la red (ordenadores clientes).

Los **Ordenadores Clientes** (o **Locales**) son los ordenadores que utilizamos para acceder a esos servidores en busca de información. Por ejemplo, los ordenadores de una red local, los ordenadores de uso doméstico, los ordenadores de un aula, y otros dispositivos con acceso a Internet (móviles, smartTVs, etc.).

Los ordenadores clientes se sirven de Internet para obtener la información, y se conectan a la red a través de un servidor. Las empresas que suministran este servicio de conexión se denominan proveedores (p.e.: Movistar).

¹. Los hay de muchos tipos (web, de archivo, de correo,...) y ofrecen diferentes servicios. En este caso, al hablar de servidor lo hacemos en el sentido de host (anfitrión), servidores que nos permiten el acceso a la red, a la transferencia de archivos, a bases de datos, a otros servidores web, etc. ↵

1.1. FUNCIONAMIENTO Y ESTRUCTURA DE INTERNET

Para entender de forma gráfica cómo funciona Internet, pincha en el [este enlace](#) para visualizar el vídeo (hasta el minuto 2:33).

Protocolo TCP/IP

Como ya se ha comentado, el intercambio de información entre los ordenadores integrados en la red de Internet se produce porque todos ellos **emplean un mismo lenguaje de comunicación de datos digitales**, a este lenguaje le llamamos **protocolo de comunicación TCP/IP**.

Estas siglas hacen referencia a **dos protocolos¹**: TCP (Protocolo de Control de la Transmisión) e IP (Protocolo de Internet). El **TCP/IP define las normas sobre cómo deben viajar los datos a través de la red**, estableciendo la forma en que se transmiten de un ordenador a otro (TCP) y la mejor ruta y direccionamiento para que lleguen a su destino (IP).

Supongamos que tenemos dos ordenadores, A (origen) y B (destino), comunicados entre sí a través de Internet. La transmisión de datos del ordenador A al ordenador B se realizaría del siguiente modo: los datos que salen del ordenador A (origen) se dividen en paquetes de información que viajan de forma independiente. Cada paquete lleva la dirección de destino (ordenador B) y es encaminado por la mejor ruta disponible en cada momento. Al llegar todos a su destino (ordenador B) se juntan todos los paquetes de la transmisión y si falta alguno se le pide al ordenador A (origen) que lo envíe de nuevo. En el siguiente vídeo se explica cómo se produce este intercambio de información.

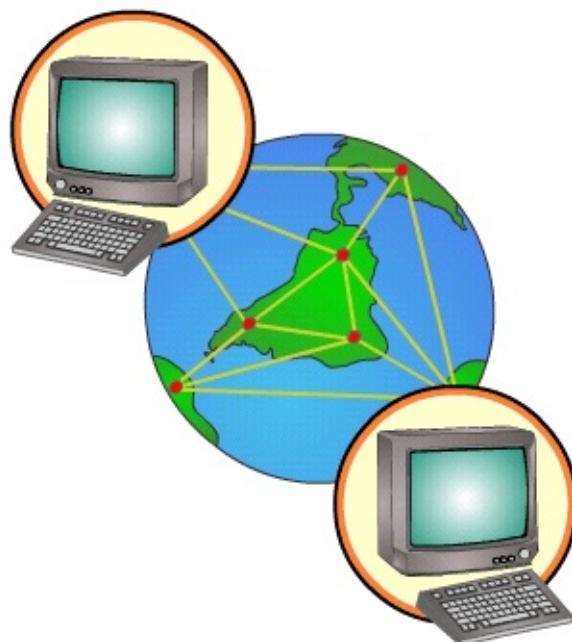


Imagen - 1-3 Demografía en Internet Fuente: Wikipedia Licencia Creative Commons

¹. Existen muchos más protocolos en Internet, que nos permiten utilizar diferentes servicios: correo electrónico (SMTP, POP), acceso a páginas web (HTTP), transmisión de archivos (FTP, P2P), comunicación multimedia (VoIP),... ↵

Dirección IP y nombre de dominio

Todo ordenador conectado a la red Internet tiene que estar identificado de forma inequívoca con respecto al resto de ordenadores. Si no fuera así, no podrían comunicarse unos con otros. Es lo mismo que sucede con las direcciones postales o con los números de teléfono: han de ser únicos y exclusivos para cada usuario. **Los ordenadores conectados a Internet se identifican mediante lo que se denomina Dirección IP.**

Las [direcciones IP](#) están formadas por cuatro números separados por puntos, cada uno de los cuales puede tomar valores entre 0 y 255. Por ejemplo: 192.156.34.2.

Si estás conectado a Internet, tu equipo tendrá asignada una de estas direcciones IP- Para comprobarlo, desde un ordenador (con sistema operativo de Windows: XP, Vista o 7) has de seguir la siguiente ruta: Inicio--> Mis sitios de red- En la columna de la izquierda, seleccionamos "Ver conexiones de red"- En el ícono de un ordenador que nos aparece en la ventana, pulsamos con el botón derecho y seleccionamos "Estado"- En ese momento, nos aparece la siguiente ventana (1-4) si seleccionamos la pestaña compatibilidad nos aparece la IP como en la 1-5.

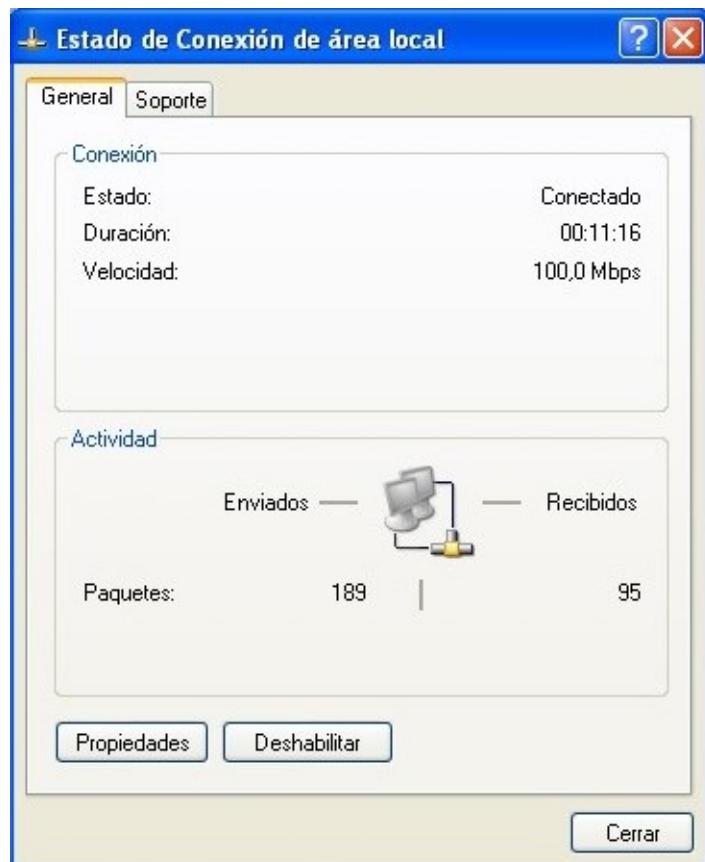


Imagen - 1-4- Estado conexión LAN



Imagen - 1-5- Dirección IP - captura de pantalla

Las IP pueden ser:

- **Fijas (estáticas):** Se configuran manualmente en el dispositivo que se conecta a la red. El administrador de la red les asigna a cada ordenador una IP única, para distinguir a cada dispositivo de los demás que componen la red.
- **Dinámicas:** se configuran de manera automática y cambian cada vez que el dispositivo se desconecta y vuelve a conectarse a la red. La IP identifica a tu dispositivo mientras está conectado a Internet. El servidor de acceso le proporciona a ese ordenador de forma provisional (para esa sesión) una dirección IP de un rango que se reserva para ese fin. Cuando ese ordenador se desconecta, la dirección IP que se le adjudicó queda libre y puede volver a asignarse a otro usuario.

¿Cómo puedo saber cuál es mi IP?

En ocasiones, es importante y útil conocer nuestra dirección IP: para resolver problemas de conexión, para configurar una conexión nueva, etc.

En general, la **ruta para conocer la IP de nuestro ordenador** es similar en todos los equipos, independientemente de su sistema operativo (Windows XP, Vista, 7 u 8):

Inicio--> Panel de control --> Redes e internet --> Centro de redes y recursos compartidos --> pinchar en el enlace que hay en la conexión y se abrirá una ventana similar a una de estas:



Imagen - 1-6- Conexión Wi-fi captura de pantalla

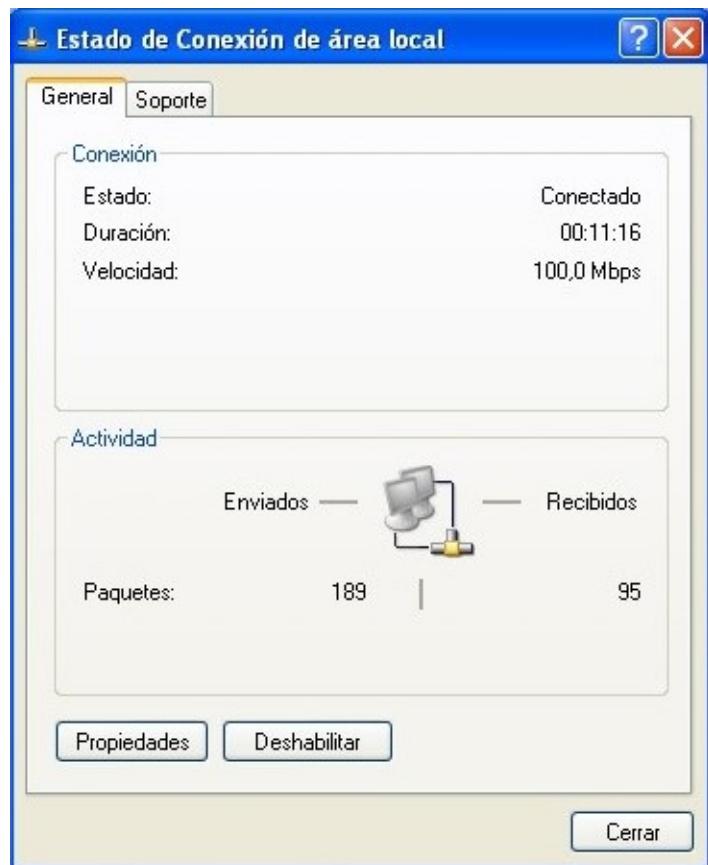


Imagen - 1-7- Conexión con cable de red - captura de pantalla

En la parte de "Actividad" pinchamos en "Propiedades" y se nos abre esta ventana:

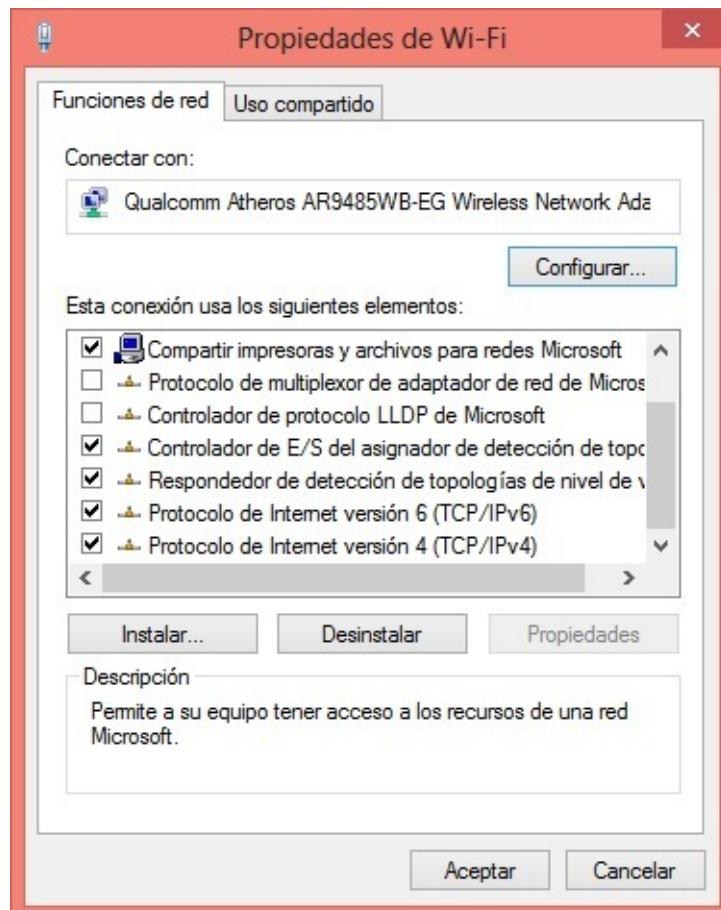


Imagen - 1-8- Propiedades conexión Wi-Fi - captura de pantalla

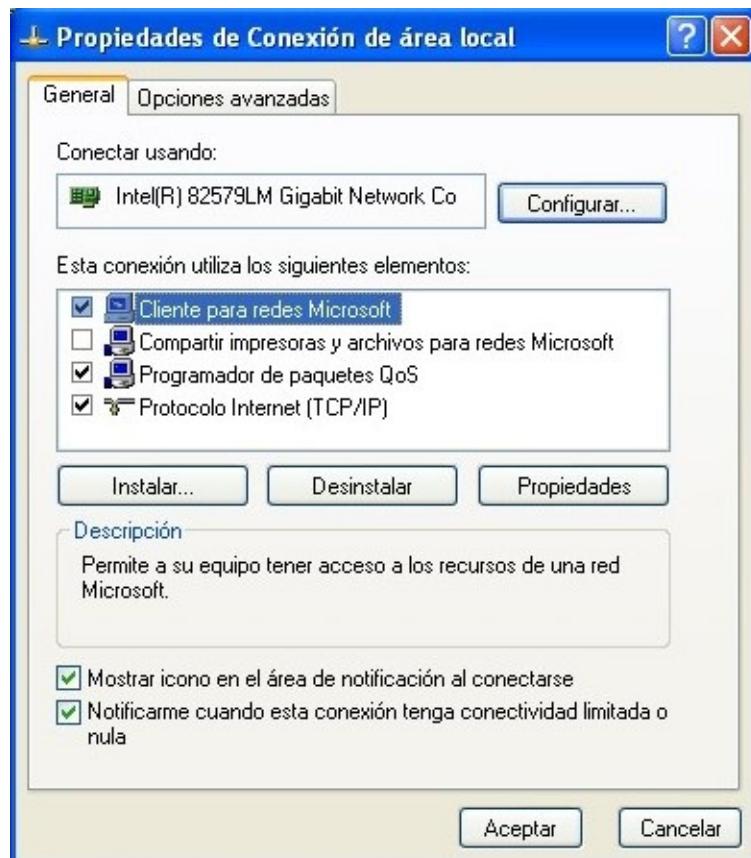


Imagen - 1-9- Propiedades conexión LAN - captura de pantalla

Movemos hacia abajo el scroll de la parte central hasta que aparezca el elemento "Protocolo de Internet versión 4 (TCP/IPv4). Pinchamos encima de él y vemos como se activa, justo debajo de la parte central, el botón "Propiedades". Al pinchar en dicho botón se abre una ventana nueva, en la que podemos ver qué tipo de IP estamos usando en nuestra conexión:

- **Estática** si está marcada la casilla "Usar la siguiente dirección IP". En este caso, aparecerán completos los campos: dirección IP, máscara subred y puerta de enlace predeterminada, además de las DNS.

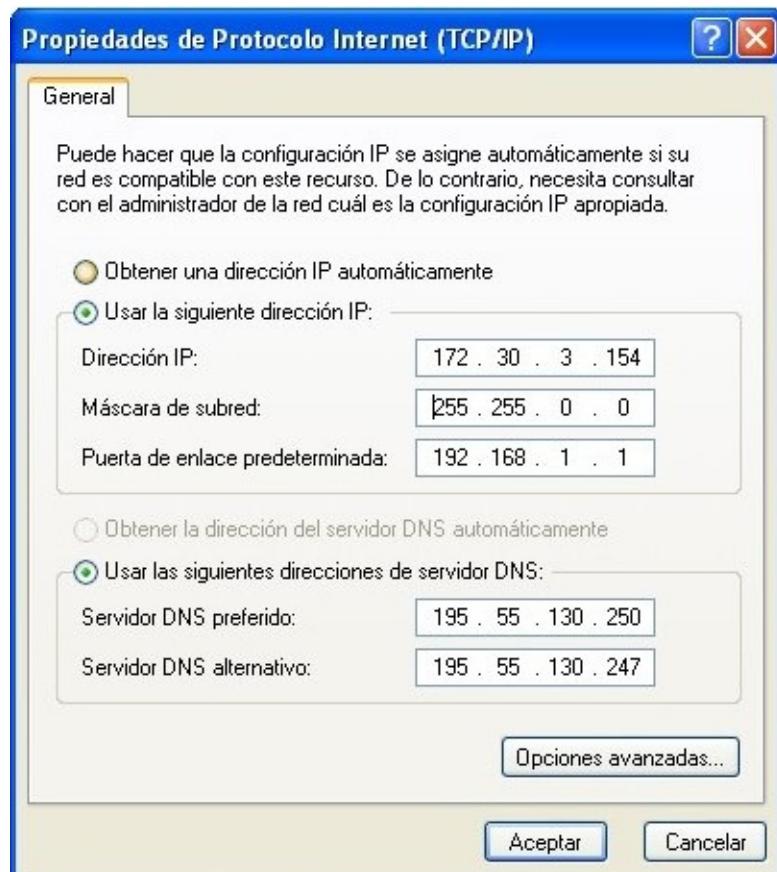


Imagen - 1-10- IP estática Captura de pantalla

- **Dinámica** en caso de que esté marcada la casilla "Obtener un IP automáticamente". Si es así, podemos observar que si desconectamos el equipo de Internet lo volvemos a conectar, la dirección IP (que habremos comprobado siguiendo la ruta de las instrucciones anteriores) ha variado.

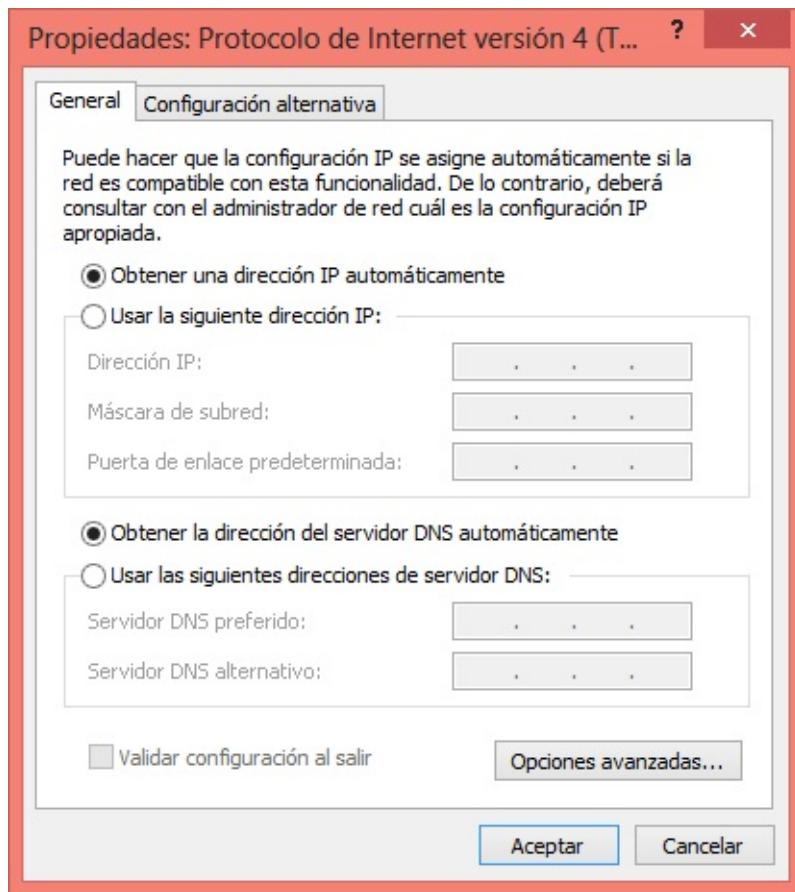


Imagen - 1-11- IP dinámica - captura de pantalla

Además de por la dirección IP, los ordenadores conectados a Internet pueden también identificarse por lo que se llama **Nombres de Dominio**¹. Los nombres de dominio son más fáciles de recordar que las direcciones IP y a través de su contenido puede deducirse la situación geográfica del ordenador, a quién pertenece o el propósito del mismo.

De esta forma, a través de la dirección IP y del nombre de dominio, se completa el registro de un sitio en Internet.

Por ejemplo, el Servidor de la DGA (Diputación General de Aragón) está registrado en Internet con los siguientes datos:

- Dirección IP: **195.55.130.250**
- Nombre de dominio: **aragon.es**

A su vez, el Servidor de la DGA puede dar paso a otros ordenadores pertenecientes a su misma red, dotándoles de otros nombres de dominio.

Por ejemplo, los ordenadores de la Red Educativa de la DGA tienen como nombre de dominio: **educa.aragon.es**, pero la dirección IP **debe ser la misma** que la asignada al servidor (195.55.130.250).

La primera palabra del nombre de dominio corresponde siempre al nombre del ordenador al que nos conectamos, en nuestro ejemplo, **.educa**. El resto de las palabras de ese nombre representan un subdominio que a su vez está comprendido en otro subdominio de alcance mayor, y así hasta la última palabra que corresponde al dominio principal o de primer nivel. En el ejemplo, **.es** corresponde al dominio principal y significa **España**.

¹. Los nombres de dominio junto con el protocolo DNS (Domain Name System) traducen las direcciones IP a términos más sencillos y prácticos para los usuarios. Por ejemplo: podemos acceder a <http://aragon.es> tecleando este nombre en el navegador, en lugar de tener que poner <http://195.55.130.250> ↵

Nombres de dominios

Por ejemplo, los ordenadores de la Red Educativa de la DGA tienen como nombre de dominio: **educa.aragon.es**, pero la dirección IP **debe ser la misma** que la asignada al servidor (195.55.130.250).

La primera palabra del nombre de dominio corresponde siempre al nombre del ordenador al que nos conectamos, en nuestro ejemplo, **.educa**. El resto de las palabras de ese nombre representan un subdominio que a su vez está comprendido en otro subdominio de alcance mayor, y así hasta la última palabra que corresponde al dominio principal o de primer nivel. En el ejemplo, **.es** corresponde al dominio principal y significa **España**.



- 1-12- Domain Name Extentions- Autor: Tristan- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/bloggingbookshelf/5910411419/> Licencia Creative Commons-

En la tabla siguiente aparecen algunos ejemplos de dominios principales de países:

Alemania	Francia	Argentina	Reino Unido	Italia	China	México	Brasil	Rusia
.de	.fr	.ar	.uk	.it	.cn	.mx	.br	.ru

Para Saber Más

- Listado de dominios de internet por países:
http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Dominios_de_Internet#Lista_de_dominios_de_nivel_superior_geogr.C3.A1fico

Conocimiento previo

Estados Unidos es una excepción a esta regla. El motivo es que Internet tuvo su origen histórico en las redes nacionales de ese país. En Estados Unidos los dominios de primer nivel hacen referencia al tipo de organización al que pertenece el ordenador. Los más utilizados son los siguientes:

Educación	Empresa comercial	Entidad del gobierno	Recursos de la red	Militar	Otras organizaciones
.edu	.com	.gov	.net	.mil	.org

Importante

Para conectarse con un ordenador Servidor (o remoto) y utilizar un determinado servicio de Internet, es necesario conocer la dirección IP o el nombre de dominio del ordenador que presta ese servicio.

La dirección IP y el nombre de dominio pueden utilizarse indistintamente para conectar con un ordenador remoto porque, en el fondo, se conozca o no el número, detrás de cada nombre de dominio hay siempre una dirección IP.

Actividad

Desde un ordenador conectado a Internet observa y comprueba las siguientes cuestiones:

- ¿Cuál es la IP de tu equipo?
- ¿Cuál es la DNS?
- ¿Es una IP estática o dinámica?
- Desconecta el equipo de la red y vuélvelo a conectar. Comprueba, que en efecto, si tienes una IP estática, ésta se mantiene estable, y si la tienes dinámica, el servidor le ha asignado una nueva IP a tu equipo.

1.2. CARACTERÍSTICAS DE INTERNET

Actualmente¹, un 47 % de la población mundial, utiliza Internet. Esto supone que hay unos 2.700 millones de personas que se conectan a la red y, a través de diferentes dispositivos (ordenadores, tabletas, smartphones, relojes y gafas inteligentes,...), disfrutan de las diferentes actividades que les ofrece. **Las posibilidades de acción que ofrece ahora Internet han ido evolucionando con el tiempo**, hasta disponer de un amplio abanico de posibilidades: publicar y/localizar información, enviar mails, comunicarse vía chats, comercio a través de la red, blogs, redes sociales, formación, etc. Tal es el volumen de actividad de Internet, que cada minuto se suben 700 vídeos, se publican 100.000 tuits y se marcan 34.000 "me gusta" en Facebook.



Imagen - 1-13- Salvad el planeta- Autor: Nestor Alonso- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/nestoralonso/2612270255/> Licencia Creative Commons

¹. Septiembre de 2.013. ↵

Sólo se puede entender este enorme desarrollo, si analizamos las características de Internet:

- **Universal:** Internet está extendida prácticamente por todo el mundo. Desde cualquier país podemos ver información generada en los puntos más alejados del planeta, enviar correo electrónico de una punta a otra del globo, comprar, transferir archivos, etc.
- **Global:** Internet integra gente de todas las profesiones, nacionalidades, creencias religiosas, culturas, edades y niveles de preparación, tales como empresas, instituciones educativas y gubernamentales, profesionales independientes, organizaciones regionales e internacionales, y gente con todo tipo de ocupaciones.
- **Fácil de usar:** Los nuevos dispositivos y los nuevos programas de acceso a la red permiten al nuevo usuario adquirir cierta soltura de navegación por Internet en muy poco tiempo. Este curso pretende ser un ejemplo.
- **“Económica”:** Con la generalización de las tarifas planas las 24 horas al día, el ahorro de tiempo y de dinero en Internet es considerable. Respecto a otras formas de comunicarse o de transferir información. Imagínate el ahorro que supone el simple hecho de enviar un correo electrónico en lugar de realizar una llamada de teléfono (y piensa además que esa llamada la tuvieras que hacer a otro país) si bien en España, todavía la tarifa es bastante más cara que en la mayoría de los países de la UE.
- **Libre:** Hoy por hoy cualquiera puede colocar en Internet todo tipo de información sin censura previa; también podemos navegar libremente por cualquier sitio de Internet y decidir qué uso le damos a Internet. Esta ventaja se convierte en un problema cuando la gente hace un mal uso de esta libertad: proliferación de virus informáticos, pornografía infantil, etc.
- **Anónima:** Esta es una de las características que hace libre la navegación por Internet. Es relativamente sencillo ocultar la identidad de uno en Internet.

Todas estas características, sin embargo, tienen su otra cara. La navegación en Internet puede ser insegura si no tomamos una serie de precauciones ya que la libertad y el anonimato hace que haya gente que se dedique a utilizar Internet para actividades poco lícitas, y puede resultar caótica (no está ordenada ni tiene unas reglas estrictas de funcionamiento, existe cierta autorregulación) y es necesario aplicar una visión crítica para acceder a la información o discriminar entre información, ficción, opinión... para asegurarnos de que la fuente es creíble y sólida.

1.3. ¿QUÉ NECESITAMOS PARA CONECTARNOS A INTERNET?

Para conectarse a Internet se necesitan varios elementos. Hay que tener en cuenta que dependiendo del tipo de conexión que elijamos, los elementos que necesitamos serán distintos.

En general, necesitaremos un ordenador, una conexión, modem/router, y un proveedor de acceso a Internet.



*Imagen - 1-14 Fiesta_Tacos-ashx%3Fw%3D380 internet-speed- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/62935829@N02/5750581683/>
Licencia Creative Commons*

Ordenador

El uso de un ordenador para recibir y enviar información a través de Internet es el caso más común pero, actualmente, se ha generalizado el uso de otros dispositivos como móviles, tabletas, e-books, smart TV, relojes,...para acceder a contenidos y aplicaciones de la red, hasta el punto de que una gran parte de las conexiones que se realizan a Internet se hacen a través de ellos, por medio de redes inalámbricas o de conexiones móviles (3G y 4G).

Un ordenador actual de gama baja es suficiente para conectarse a Internet ya que el factor que más influye en la calidad del acceso a Internet es la velocidad de conexión, y ésta depende del tipo de conexión que utilicemos, no del ordenador personal. Si vas a utilizar tu ordenador solamente para navegar por Internet y como procesador de textos, no hace falta que te compres un superordenador, ahora bien, si vas a trabajar con programas de diseño gráfico o edición digital sí que necesitarás ordenadores de gama media o alta y con mucha mayor memoria RAM y buenas tarjetas de gráficas y de sonido.

En este momento, todos los equipos, ya vienen preparados con los dispositivos internos necesarios para conectarse a una red: una tarjeta de red para conectarse por cable (la más presente es Ethernet) y tarjeta inalámbrica interna para conectarse a WiFi.

Dispositivos con acceso a Internet





Conexión



Imagen - 1-21- Cable de red- Ethernet_RJ45_connector_p1160054- Fuente: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/Ethernet_RJ45_connector_p1160054.jpg

La comunicación entre nuestro ordenador e Internet necesita transportarse a través de algún medio físico. Normalmente es a través de la línea telefónica pero en la actualidad la variedad es más amplia: cable, teléfono móvil, satélite, red eléctrica.... Algunas de estas están ya en marcha, otras se están empezando a comercializar y otras son solo proyectos.

Vamos ahora a explicar los tipos de conexión:

- **Red telefónica básica (RTB):** Hasta hace unos años era el sistema más utilizado, principalmente porque es el más barato y porque casi todos los lugares disponen de la línea telefónica básica. Es un sistema lento y no permite utilizar el teléfono mientras se está conectado a Internet. Para utilizar este sistema solo es necesario un MODEM, interno o externo. Estos modem suelen tener una velocidad de transferencia de 56 Kbps aunque casi nunca se consigue esa velocidad debido a la saturación de las líneas telefónicas convencionales. Su principal ventaja era que permite utilizar una infraestructura ya existente antes de su uso para Internet.
- **Red digital RDSI:** Este tipo de conexión también utiliza la línea telefónica pero mientras en el caso anterior la línea es analógica, en este caso la línea es digital, lo que se traduce en una transmisión más rápida. Pero esta conexión solo es posible en aquellos

lugares donde existe una línea RDSI, ya que este tipo de línea no está extendida en todos los lugares. La línea RDSI dispone de dos canales, con lo cual se puede utilizar un canal para hablar por teléfono y el otro canal para Internet. Además su velocidad es de 128 Kbps. Para poder utilizarla en nuestras conexiones a Internet necesitamos que en el lugar en el estemos exista línea RDSI y además necesitamos una tarjeta RDSI interna. Actualmente está en desuso.

- **ADSL:** Es la conexión más habitual en este momento y son muchas las compañías que proporcionan conexiones ADSL a velocidades cada vez mayores. Este tipo de conexión utiliza la línea telefónica pero permite que los datos se transmitan de forma asimétrica. Hemos de tener en cuenta que cuando estamos conectados a Internet el flujo de datos es asimétrico, ya que la mayoría de estos datos van en sentido Internet a usuario mientras que en sentido contrario, usuario a Internet, van unos pocos. La conexión ADSL permite tener dos canales: uno mayor para los datos de Internet al usuario y otro menor en sentido contrario. Además otro canal permite que la línea telefónica quede libre para poder ser usada por el usuario. Sus ventajas son la velocidad (actualmente la oferta estándar suele ser 10 MB), la conexión permanente las 24 horas al día, que no se necesita marcar para conectarnos (simplemente con abrir el navegador ya estamos conectados a Internet) y que podemos hablar por teléfono a la vez que navegamos por la red. Es necesario un ROUTER, para la línea ADSL, que por lo general, suele ser inalámbrico y nos proporciona una conexión WiFi.
- **Fibra óptica:** Es otro de los tipos de conexión que más se está desarrollando .En lugar de utilizar la línea telefónica tradicional, este utiliza un cable de fibra óptica. Y este es su principal inconveniente: debemos vivir en un sitio en el que la compañía suministradora de cable lo haya instalado; generalmente, debe ser instalado completamente de nuevo excepto en aquellos lugares donde existía la televisión por cable. Una vez que la empresa haya hecho el cableado cualquier usuario interesado puede utilizar esta tecnología. Las ventajas son: una mayor velocidad, la posibilidad de utilizar este cable para hablar por teléfono y ver numerosos canales de televisión; otra ventaja es su precio (suele ser más barato). Tampoco es necesario marcar previamente para conectarse a Internet, basta con pinchar en el navegador para conectarse a Internet. Se necesita un MODEM especial suministrado por las propias compañías.
- **Teléfonos móviles:** Es lo más novedoso en lo que respecta a las conexiones a Internet. Desde hace unos años es posible conectarse a Internet a través del teléfono móvil, y de hecho, este tipo de conexiones son las que han experimentado un mayor aumento en un periodo corto de tiempo. La venta de terminales preparados para acceder a internet (smartphones) se ha disparado y las compañías ofrecen conexiones móviles cada vez más rápidas, tras la generalización del 3G se está empezando a ofrecer el 4G (de momento sólo en algunas ciudades). Podríamos decir que está en pleno desarrollo y que en un futuro será una de las opciones más extendidas.
- **Otro tipo de conexiones:** Otro tipo de conexiones son, por ejemplo, la conexión vía satélite, muy utilizada en centros rurales donde a las compañías no les es rentable la instalación de las líneas ADSL ni RDSI. La conexión vía satélite necesita una antena parabólica y un MODEM específico para satélite. Otro tipo de conexión pero que no está todavía en su fase comercial es la conexión a través de la red eléctrica. Este tipo de conexión es muy novedosa y presenta como gran ventaja el poder utilizar la red eléctrica que está presente en todos los lugares. En España, empresas como Endesa e Iberdrola están realizando pruebas con este nuevo sistema de conexión.

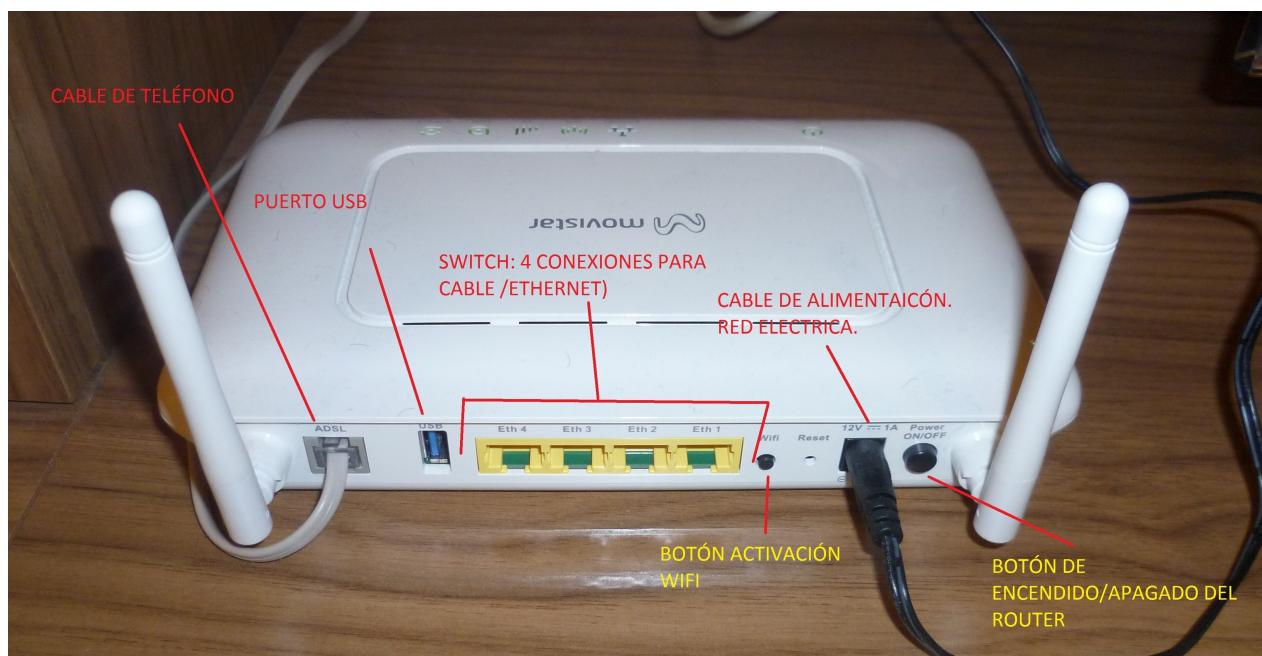
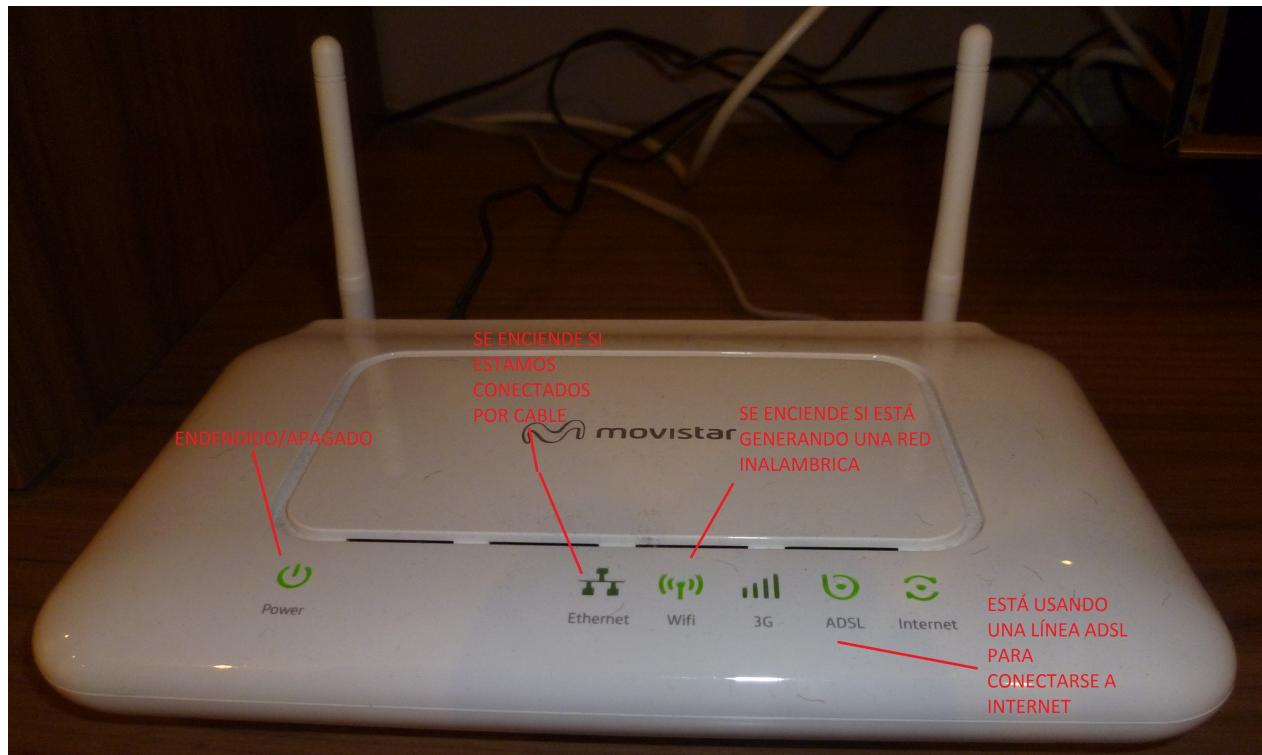


Imagen - 1-22 WiFi- Fuente: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/94/Wifi-png> Licencia Creative Commons

Router

El **router** es el elemento que se utiliza para **proporcionar acceso a Internet o a una red informática** (independientemente del tipo de conexión: línea telefónica, el cable u otra). Antes, cuando las conexiones solían ser a través de la línea telefónica básica, esta labor la realizaba el MODEM, que permitía la comunicación entre ordenadores modulando las señales que éstos se enviaban, es decir, traduciéndolas de digital a analógico y viceversa. Además, a través de él, sólo se podía conectar un equipo, al contrario de lo que ocurre con el router, que permite, la conexión de diferentes dispositivos al mismo tiempo.





La traducción de **router** al español, es enrutador o encaminador, es decir, literalmente que **marca rutas**. En concreto, **define los caminos más adecuados que han de seguir los paquetes de datos que se envían en la red para llegar del origen al destino**.

Por lo general, los que nos ofrecen los proveedores de internet, **suelen ser inalámbricos**, es decir, no es preciso que el ordenador se una por cable a ellos para conectarse a la red (aunque también puede hacerlo), porque funcionan al mismo tiempo como enrutadores, como puntos de acceso inalámbrico (distribuyen la señal por ondas) y como switch (permitiendo también conectar varios equipos por cable, normalmente 4).

El router nos ofrece algunas **prestaciones** más:

- Permite dos configuraciones: monopuesto (funcionaría como un modem) o multipuesto.
- Actúa como filtro, pues suele venir con un firewall integrado, presentando una primera barrera de seguridad en nuestra red local.
- Mientras está encendido, siempre está conectado a la red (el modem efectuaba conexiones puntuales a través de llamadas telefónicas sólo durante el tiempo que estábamos conectados).

- Para conectarnos a Internet simplemente tenemos que abrir un navegador de nuestro equipo.

En general, cuando se trata de una conexión o **red privada**, el router tiene una **contraseña** que es necesario introducir en nuestros equipos (ordenadores, móviles, tablets,...) para poder acceder a Internet. Cuándo la **red está abierta**, no es necesario ninguna clave para conectarse, por ejemplo, en las zonas **WiFi**.

Para Saber Más

Si nuestro ordenador tiene una tarjeta de red inalámbrica, cuando detecte una de estas redes nos lo indicará en el siguiente ícono (a la derecha en la barra de inicio):



Imagen - 1-26 Barra inicio-redes inalámbricas- Captura de pantalla

Si hacemos doble clic en ella nos mostrará la red o redes inalámbricas detectadas (1-27), entonces, elegimos la nuestra y nos dará la opción de conectar (1-28)



Imagen - 1-27 Hay conexiones disponibles- Captura de pantalla

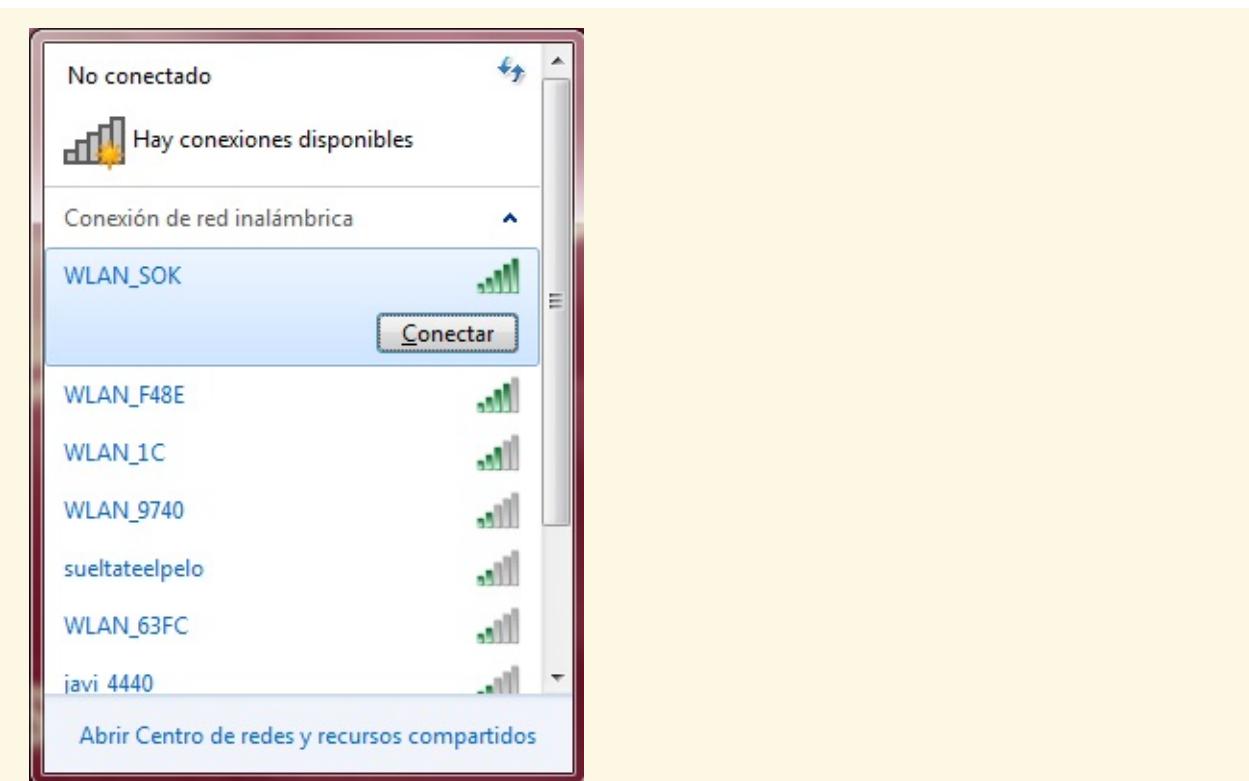


Imagen - 1-28 Conectar- Captura de pantalla

Al pinchar en el botón de conectar, se nos abrirá una pantalla donde nos pedirá nuestra clave de red:

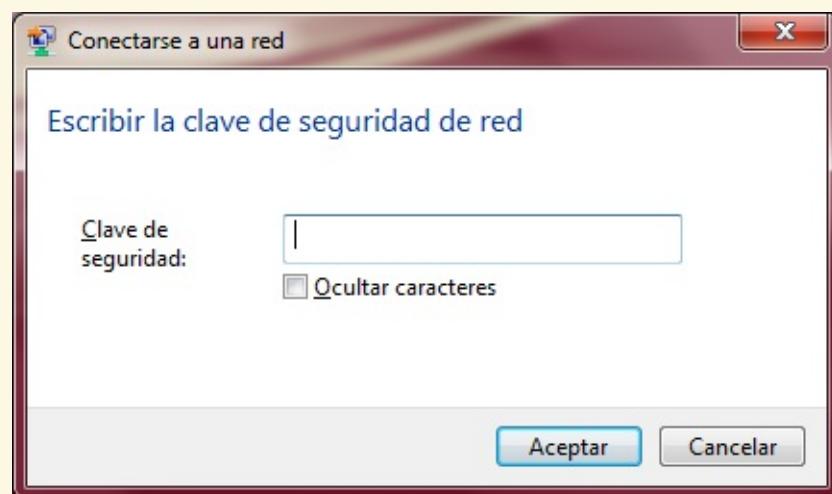


Imagen - 1-29 Escribir clave de red- Captura de pantalla

Al ponerla, cambiará del estado de "redes inalámbricas disponibles" a "conectado". Si marcamos el recuadro que nos aparece de "conectar automáticamente", cuando el ordenador esté dentro del alcance de esa red, se conectará automáticamente a ella sin necesidad de que en cada ocasión le tengamos que introducir la clave manualmente.

Cuando estamos conectados, el ícono de la barra de inicio se ve así:



Imagen - 1- 30 Barra inicio- Captura pantalla

Si en cualquier momento queremos conocer los datos de la conexión, nos podemos poner sobre ese icono, y pulsando el botón izquierdo se despliegan todas las redes que detecta, indicando a cual estamos conectados. Al hacer clic en ella con el botón derecho nos permite elegir entre: desconectar, estado y propiedades. Elegimos esta última opción para llegar a estas ventanas:

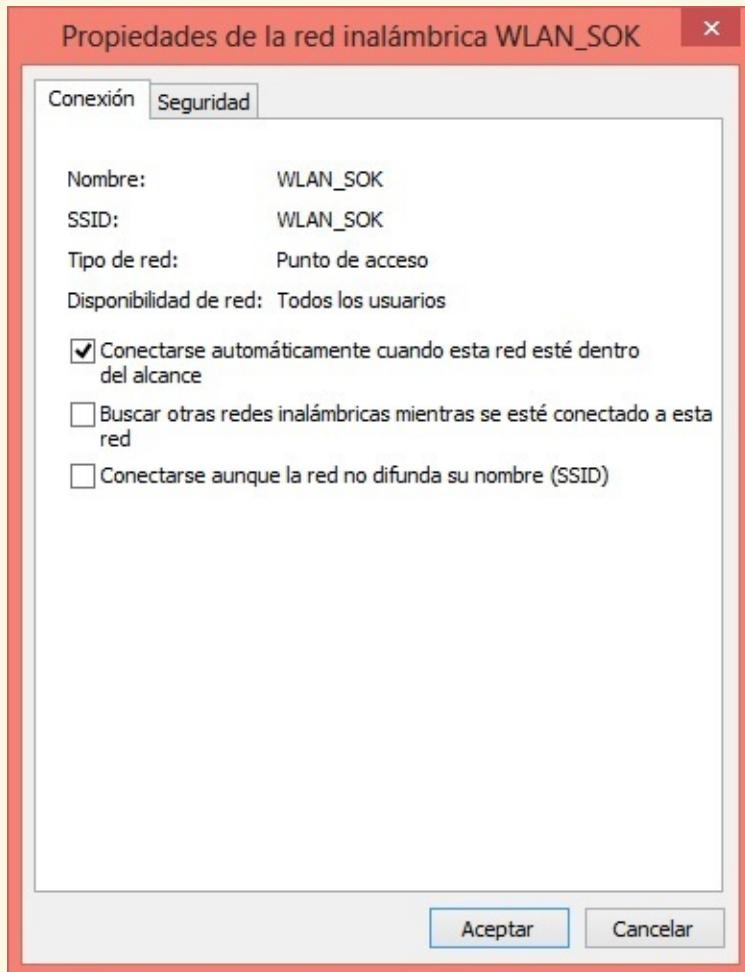


Imagen - 1-31 Datos conexión wifi - captura de pantalla

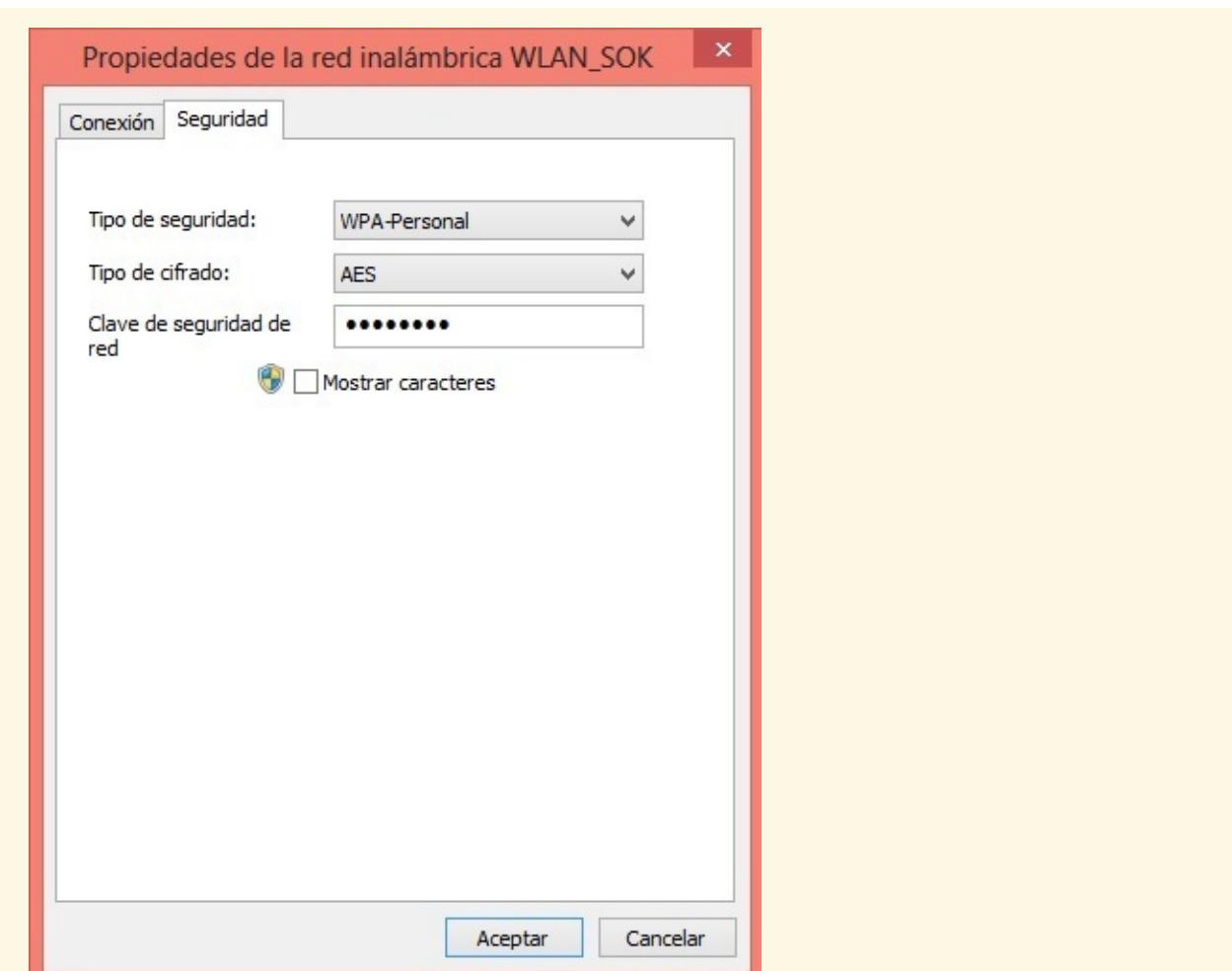


Imagen - 1-32 Seguridad red inalámbrica - captura de pantalla

En la 1-32, si desplegamos el menú tipo de seguridad, veremos los tipos que hay: WEP, WPA-personal, compartido,--- cada una de ellas tiene unas características diferentes- En general el proveedor de servicios nos da una clave WEP o WPA, que nos recomienda cambiar y personalizar para que nadie acceda a la red sin nuestro permiso-

Puedes seguir las rutas que hemos señalado y comprobar, si tienes una red inalámbrica, qué tipo de seguridad tiene, cómo se llama,...

Proveedor de acceso a Internet

Como ya dijimos al principio de esta unidad, el ordenador de un usuario no tiene acceso directo a Internet. Un usuario que ya tiene el ordenador, el Router y la conexión telefónica, necesita que un Servidor (es un ordenador con acceso directo a la red Internet) nos dé acceso a Internet. Por ello, una de las primeras cosas que debemos hacer es **solicitar el acceso a Internet a través de un servidor**.

Las empresas que suministran este servicio de conexión se llaman **proveedores de acceso a Internet** (ISP). Actualmente los ISP son las propias compañías telefónicas u otras empresas y grupos financieros. Muchos servidores de Internet pertenecen a las universidades y a las instituciones públicas, y muchos otros a las empresas. La mayoría suelen ofrecer conexión gratuita a Internet (a cambio alojan publicidad en sus páginas personales), pero también tienen conexiones de pago, que son más rápidas.

En el caso de los centros educativos de Aragón, **la DGA**, viendo las ventajas que tiene para la calidad de la enseñanza un acceso a Internet gratuito, actúa de proveedor de acceso a Internet, de forma que aquellos no se ven obligados a contratar uno.

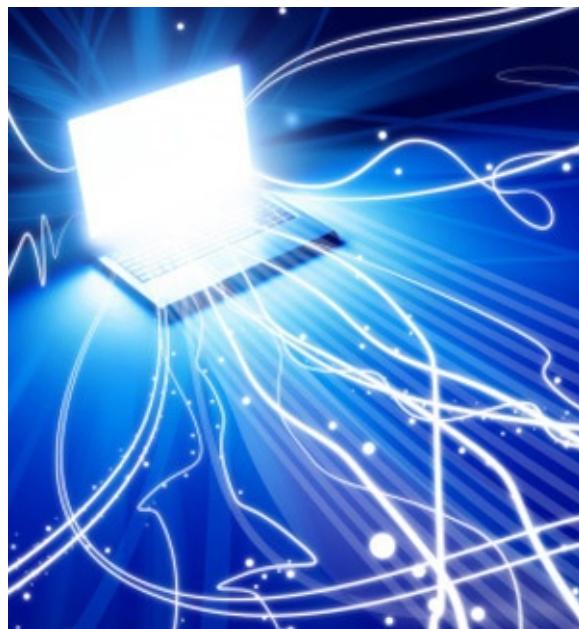


Imagen - 1-33- Fiesta_Tacos-ashx%3Fw%3D380 internet-speed- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/62935829@N02/5750581683/>
Licencia Creative Commons

¿Podríamos decir que Internet es gratis? La respuesta es rotundamente **NO**. Que el acceso a Internet sea gratuito no implica ni mucho menos que el uso de Internet lo sea. Cuando estamos conectados a Internet debemos pagar el uso que hacemos de la línea telefónica, según el contrato que establecemos con la compañía, del mismo modo que pagamos por hablar. De hecho, son muchos los estudios que muestran que nuestras tarifas son de las más altas de Europa.

En España disponemos de varios tipos de Tarifa plana y su coste depende fundamentalmente del producto o paquete de productos que contratemos. Últimamente, las ofertas suelen asociar líneas de fijo y móvil, ambas con servicios de internet (ADSL y 4G respectivamente), y las diferencias suelen estar en la velocidad del ADSL, los Megas de internet móvil, los minutos de llamadas,... y si incluyen otro tipo de productos como televisión, conexión por fibra óptica, etc. Como en todo, hay que **sopesar las necesidades y uso** que vamos a hacer de todos estos productos para decantarnos por uno u otro. Aunque también hemos de tener en cuenta, que la oferta de estos paquetes depende de las infraestructuras de la zona en que vivamos, pues no siempre se puede tener acceso a todos ellos.

Normalmente, todos los proveedores nos permiten contratar sus servicios en sus tiendas, de forma telefónica o a través de internet. La instalación del router en nuestro hogar suele ser sencilla si se siguen las instrucciones del fabricante y del proveedor de Internet, pero en caso necesario, los técnicos de las compañías nos asesoran o incluso se encargan de ella. Del mismo modo, los servicios técnicos nos sirven de referencia y ayuda cuando nos surge cualquier problema.

Para Saber Más

¿Mi conexión a Internet me da la velocidad que tengo contratada? **Test de velocidad:**

<http://www.testdevelocidad.es/>

(Hay que tener en cuenta que para hacerlo, deberíamos realizarlo en condiciones óptimas: conectado por cable al router, sin otros dispositivos conectados al mismo que le resten velocidad,...). Nos dicen la velocidad de subida y bajada de datos a/de la red.

UNIDAD 2: QUÉ SE PUEDE HACER EN INTERNET



Imagen - 1-34- Internet1- Fuente: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/75/Internet1.jpg> Licencia Creative Commons

En Internet se puede buscar y encontrar, prácticamente, toda la información que uno desea. Pero Internet no solo ofrece **información** sino que pone a nuestra disposición **otro tipo de servicios** muy variados, entre los que destacaremos los siguientes:

- La World Wide Web (WWW)
- El Correo Electrónico (**e-mail**)
- La comunicación en vivo (Mensajería Instantánea, los **Chat** y la telefonía IP)
- **News** y Foros de debate
- La transferencia de archivos (FTP)
- Web 2.0: blogs, redes sociales, wikis, vídeo,...

Además, en los últimos años, han ido cobrando importancia otro tipo de servicios en la red: compras y ventas, redes sociales, e-learning (formación),etc.

2.1. INTRODUCCIÓN

Para poder **hacer uso** de cada uno **de estos servicios, nuestro ordenador debe tener instalado un Programa cliente**. En la siguiente tabla se establece una relación entre las necesidades del usuario, los servicios que Internet pone a nuestra disposición y el programa cliente que debemos tener instalado en el ordenador:

Necesidades del Usuario	Servicios de Internet	Programas Clientes
Consultar cualquier tipo de información	La World Wide Web	Navegador (Ej. <i>Internet Explorer, Firefox, Chrome,...</i>)
Enviar y recibir mensajes escritos entre los usuarios	Correo electrónico	Gestor de correo (Ej. <i>Outlook Express, Thunderbird...</i>) on-line: webmail.
Entrar en grupos de discusión	Las News y los Foros	Gestor de correo (Ej. <i>Outlook Express</i>)
Mantener una conversación con otros usuarios en tiempo real	Mensajería Instantánea El Chat Telefonía IP	Gestor de Mensajería (Ej. <i>Messenger</i> de MSN) Programas IP (Skype, VoIP,...) Mensajería multiplataforma (Whatsapp, Line)
Buscar cualquier tipo de información	Buscadores y Motores de Búsqueda	Programas de Búsqueda (Ej. <i>Copernic</i>) <i>Buscadores</i> on-line: <i>google, bing, ask</i>
Establecer una comunicación por voz e imágenes en tiempo real	La videoconferencia	Programas de comunicaciones (Ej. <i>Messenger, Skype, Hangouts,...</i>)
Descargar archivos o programas de la red de Internet	FTP	Programas de transferencia de ficheros (Ej. <i>WS_FTP</i>)
Escuchar programas de radio, etc.	Emisoras de radio que emiten desde Internet	Programas reproductores de Audio (Ej. <i>Real Player, iTunes</i>)
Gestionar un sitio web dinámico	Blogs, wikis, webs	Programas de edición de código html, software php, ... La forma más popular de edición de blogs y wikis es online, sin descargar o instalar un programa cliente.
Mantener contacto con otras personas a través de comunidades virtuales	Redes sociales	Se realiza online. Se pueden instalar programas para completar las prestaciones de la plataforma online. En dispositivos móviles: app específicas
Intercambiar o descargar música, documentos, vídeo	P2P	Programas de intercambio de archivos (Ares, eMule, uTorrent)

La mayoría de estos servicios se analizarán con profundidad en algunos de los Módulos de este curso. Por ello, en esta Unidad, solo haremos una breve introducción y descripción de los mismos.

2.2. LA WORLD WIDE WEB (www)

Uno de los servicios más populares y conocido por los usuarios de Internet es la **World Wide Web** (o red informática mundial), conocida abreviadamente por Web. Tanto es así, que tendemos a utilizar como sinónimos ambos términos, sin embargo, no lo son. La **www, es un sistema de distribución de documentos con hipertexto** (enlaces) que nos conecta con otros documentos o contenidos, que no tienen que ser exclusivamente textos, sino también imágenes, vídeos y otros contenidos multimedia.

Para poder consultar la WWW necesitamos un programa específico o cliente denominado “**navegador**”. Los hay muy diversos: Internet Explorer de Microsoft, Firefox de Mozilla, Google Chrome,... A través de ellos, los internautas acceden a sitios web compuestos por varias páginas web que contienen enlaces a otras páginas o contenidos, pudiendo el usuario saltar de unas a otras por medio de esos hipervínculos para conseguir la información que busca.

La idea de base de la WWW consiste en la existencia de servidores que proporcionen información a los clientes de forma similar a como se visualizan las páginas de un libro, y que los elementos de esas páginas den acceso a otras, no estando éstas necesariamente alojadas en el mismo servidor.



Imagen - 1-35- World_wide_web wiki- Fuente:http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2e/World_wide_web-jpg Licencia Creative Commons

2.3. EL CORREO ELECTRÓNICO

El **correo electrónico o e-mail** (abreviación de “electronic mail”) fue uno de los primeros servicios proporcionados por las redes de ordenadores. Inicialmente se ideó como un medio para el intercambio de información entre científicos si bien hoy en día es el servicio más utilizado de Internet junto con la Web.

Tal y como deja entrever su nombre, el e-mail es un servicio que permite **enviar mensajes entre personas con las mismas características que puede tener el correo postal ordinario**. Así, un mensaje enviado por correo electrónico dispondrá, entre otras cosas, de una dirección de envío, un remitente, un mensaje e incluso una firma; los nombres y direcciones del remitente y del emisor serán únicas.

En sus orígenes, el correo electrónico en Internet sólo permitía el envío de información textual pero en la actualidad **se pueden enviar como datos adjuntos** fotografías, documentos, vídeos, sonidos, etc.

Alguna de las **ventajas** del correo electrónico son:

- La posibilidad de enviar el mismo mensaje a varios destinatarios a la vez.
- El destinatario no tiene por qué estar conectado en el momento del envío. Los mensajes que recibe son guardados en una especie de buzón donde permanecerán hasta que el destinatario abra y lea su correo.
- La posibilidad de enviar, junto con el mensaje escrito, archivos o ficheros adjuntos que contengan imágenes, sonido o texto.
- La rapidez con la que se envían y reciben los mensajes. En cuestión de minutos se puede enviar y recibir mensajes desde cualquier parte del mundo.

Para que **un usuario** de la red pueda hacer uso de este servicio **debe poseer una dirección de correo electrónica**. Las direcciones de correo electrónico son únicas (es decir, no hay dos direcciones de correo idénticas) pero un mismo usuario puede tener varias direcciones de correo.



Imagen - 1-36- Email_icon_crystal- Fuente: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/74/Email_icon_crystal-png Licencia Creative Commons

Hay dos formas básicas de utilizar el correo:

- a) **Mediante el Webmail (correo Web)**: esta forma de usar el correo surgió debido a la limitación que imponen los programas de correo de tener que configurarlos en cada ordenador desde donde se utilicen. Con el Webmail, desde cualquier ordenador que tenga conexión a Internet podemos leer y enviar correos. Además, los principales portales de correo electrónico (gmail, outlook,...) ofrecen cada vez mayor capacidad de almacenamiento, la posibilidad de configurar y sincronizar otras cuentas y servicios y aplicaciones interesantes asociados al mail.
- b) **Mediante un programa específico de correo**: hay multitud de ellos en el mercado; por ejemplo, Outlook Express de Microsoft, Thunderbird de Mozilla, etc. Estos programas tenemos que instalarlos en nuestro ordenador y la primera vez que se utilizan hay que configurarlos con los datos de la cuenta y servidor de correo.

2.4. COMUNICACIÓN: EL CHAT Y LA VIDEOCONFERENCIA

El **Chat** nos permite, al igual que la mensajería instantánea, mantener una **conversación escrita con otras personas en tiempo real a través de Internet**.

Se puede hablar en **modalidad pública**, donde todos leen los mensajes de los demás, o **en privado**, donde solo dos personas pueden ver su conversación.

La diferencia con la mensajería instantánea radica en que el Chat **no necesita tener instalado en el ordenador un programa cliente**.

La forma de acceder a un **Chat** se realiza a través de Internet. Existen multitud de sitios que ofrecen **Chat** gratuitos, solo tienes que acceder a ellos (a través de su página web), elegir el tema de la conversación y participar en ella. Para entrar en un **Chat** es necesario dar un apodo o «nick» que será el nombre con el que nos conocerán el resto de usuarios del **Chat**.

Los **Chat** han recibido numerosas críticas. El anonimato de los usuarios provoca a veces la desconfianza y confusión de los mismos. Por ello suele ser recomendable entrar en **Chat** profesionales donde quede claro el tema a tratar y la seriedad de los usuarios.

Imagen - 1-37- Chat- Imagen: Blog.commentskkkk wikipedia- Fuente: <http://commons-wikimedia-org/wiki/File:Blog.commentskkkk.jpg> Licencia Creative Commons

Una evolución del chat son la **mensajería por voz y la videoconferencia**.

Aunque puede parecer un concepto muy claro, ¿qué es la **videoconferencia**? La **videoconferencia** es un sistema de comunicación que permite a dos o más personas, localizadas en distintos puntos geográficos, mantener un intercambio de información de forma análoga a como si todos estuviesen hablando alrededor de una mesa.

Los **componentes necesarios para** un equipo de **videoconferencias** son los siguientes:

- Un elemento de transmisión: en estos momentos, con la generalización de la ADSL, las videoconferencias tienen una gran calidad.
- Tarjetas de vídeo y audio.
- Webcam (o cámara de vídeo) que nos permite enviar imágenes.
- Micrófono y altavoces para enviar y recibir sonido.
- Es necesario tener instalado un programa de videoconferencia.

Estos programas se han ido perfeccionando y han sufrido un gran desarrollo en los últimos años llegando a hacerse muy populares, sobre todo **Skype**: por sus servicios gratuitos, su sencillo manejo y su utilidad en diferentes ámbitos (permiten acercar personas de una forma rápida, real, personal,...). Sin embargo, Skype no es el único que nos proporciona este tipo de servicios, también podemos utilizar: **Hangouts**, **Oovoo**, **Viber**.... Además, todos ellos han desarrollado aplicaciones capaces de dar el mismo servicio desde otros dispositivos como smartphones y tabletas.



Imagen - 1-38- Icono Skype- Captura de pantalla

2.5. GRUPOS DE DISCUSIÓN: FOROS

Los **Foros** permiten el **intercambio de mensajes entre personas interesadas por un mismo tema** y se accede a ellos a través de la propia Web. En general, **es necesario registrarse** en el portal donde se encuentra el foro en el que queremos participar (por lo que es necesaria una dirección de correo electrónico), y una vez hecho esto, podemos dejar nuestros comentarios sobre el tema que nos interese, responder a comentarios de otras personas,...

Los foros son de gran utilidad, ya que **permiten el intercambio de información entre amplios grupos de gente** interesada en el mismo tema, pero extremadamente lejana en el espacio, en tiempo casi real, con la ventaja de que los mensajes quedan a disposición de los usuarios durante un tiempo. En ellos, los internautas vuelcan sus experiencias, puntos de vista, problemas, dudas,... y son apoyadas, solventadas o rebatidas por otros usuarios.

Hay tantos foros como temas posibles: actualidad, educación, internet, decoración, literatura, legislación,..

2.6. WEB 2.0



Imagen - 1-39- Docente 2-0 Autor: Néstor Alonso- Fuente: http://www.clasesdeperiodismo.com/wp-content/uploads/2011/07/docentes_2_0-png Licencia Creative Commons

Si bien Internet en sus inicios actuó como un medio para acceder y transmitir información y contenidos ya elaborados y para facilitarla comunicación entre usuarios de la red, desde hace unos años, Internet ha desarrollado un nuevo matiz que tiene que ver con exponer y **compartir contenidos abiertos, generados de una forma colaborativa, fomentando la aparición de comunidades virtuales que se asocian para trabajar o compartir un fin o intereses en común.** De hecho, se habla de las **4 C: comunicarse, compartir, colaborar y confiar.** Este cambio de enfoque afecta a diferentes aspectos de la red: la creación y desarrollo de software de forma colaborativa (usando códigos abiertos...), aparición de portales para compartir información, materiales, etc. sobre esas áreas o formatos concretos, desarrollo de comunidades virtuales y redes sociales, elaboración colaborativa y consensuada de contenidos, etc.

A este tipo de dinámicas y usos de Internet se les llama **Web 2.0** y en este momento hay muchos y **muy diferentes portales, programas y recursos** que forman parte de ella: aplicaciones web, redes sociales, wikis, blogs, alojamiento de vídeos, almacenamiento...

La Web 2.0 tiene, por sus características, una especial importancia en el campo de la formación, por sus **claras aplicaciones educativas**, motivo por el que se le dedicará más adelante un módulo del curso, a pensar de lo cual, vamos a perfilar algunas de las más importantes para empezar a intuir las posibilidades que nos pueden ofrecer en el ámbito educativo.

Blogs

Blog viene de la palabra inglesa bitácora (weblog) y hace referencia a **un sitio que publica artículos** (de uno o varios autores) **y los ordena cronológicamente**, apareciendo siempre el más reciente en primer lugar. Los blogs **favorecen la interacción con los lectores a través de los comentarios** a cada artículo. Sus temáticas y sus finalidades son muy variadas y suponen una herramienta muy interesante en educación. Además son fácilmente editables y son muchos los portales gratuitos que nos ofrecen la opción de crearnos uno: [blogger](#), [wordpress](#),... incluso [CATEDU](#).



Imagen - 1-40- Blog- Fuente: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/42/Blog_\(1\).jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/42/Blog_(1).jpg) Licencia Creative Commons

Importante

El blog como elemento importante de internet y herramienta destacada en la Web 2.0, va a tener un papel muy importante en este curso, por lo que es conveniente que conozcamos a fondo sus características. Para ello, lee la información que aparece en el menú completo sobre blogs de este enlace:

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/blogs.html

Para Saber Más

Los blogs se gestionan, en general, **online** desde las plataformas que los alojan. En ellas hay gestores de edición adaptados que hacen que crear y modificar artículos sea **tan sencillo como manejar** un programa de edición de texto (por ejemplo **Word**).

En los blogs, además de escribir artículos, incluir enlaces a otras páginas o contenidos, insertar imágenes,... resulta muy práctico e interesante **incrustar otros contenidos** que se generan a través de sitios Web 2.0: vídeos, presentaciones, documentos, álbumes de fotos, animaciones, posters, comics, mapas, calendarios,...

Empleamos la expresión "incrustar" o la castellanizada "embeber" contenidos porque lo que hacemos, es precisamente **incrustar un trozo de código html** (es el lenguaje de programación que está detrás de la mayoría de webs que vemos) en nuestro artículo, y de esta forma, **incrustamos el contenido integrándolo dentro de nuestro blog** para poder disfrutarlo sin tener que salir del mismo a través de un enlace externo. Esta práctica no es exclusiva de los blogs, sino que también la podremos llevar a cabo en wikis, sitios web, aulas virtuales, redes sociales,...

Es un procedimiento muy sencillo que se explica en este vídeo (incrustado en estos contenidos) y que pondremos en práctica más adelante en este curso.



[Video link](#)

Redes Sociales



Imagen - 1-41- Redes sociales- Fuente: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/03/Redes-sociales-tacticas-jpg> Licencia Creative Commons

Son **comunidades virtuales** que permiten a personas de todo el mundo, que se conocen o quieren conocerse, interactuar y compartir intereses, experiencias, objetivos comunes, además de intercambiar recursos, materiales, vídeos,... Existen muchas y muy variadas: **las más conocidas son Facebook y Twitter**, hay muchas de temática general: [Tuenti](#), [MySpace](#), [Pinterest](#)... desde el punto de vista laboral está [Linkedin](#), de fotos encontramos [Flickr](#), de vídeo la más popular es [Youtube](#), y como ejemplo de red social en educación citaremos [Edmodo](#).

Almacenamiento



*Imagen - 1-42- Working Together Teamwork Puzzle Concept- Autor: Scott Maxwell Fuente:
<http://www.flickr.com/photos/lumaxart/2137737248/> Licencia Creative Commons*

Cuando oímos hablar de "la nube" se está haciendo referencia al almacenamiento de distintos tipos de archivos on-line (textos, audio, foto, vídeo, etc.), es decir, no están guardados en ningún equipo propiamente dicho, sino en un repositorio virtual. Este tipo de almacenaje nos ofrece además la opción de compartir los materiales o información que guardamos, haciendo que nuestros repositorios sean públicos o abriéndolos sólo para algunos de nuestros contactos. Además, son muy útiles como alojamiento de archivos que queremos enlazar a otras plataformas que no tienen capacidad para almacenarlos, por ejemplo, blogs. Los hay de diferente capacidad y pueden ser gratuitos o de pago. Algunos de los más conocidos son: [Dropbox](#), [Box.com](#), [SkyDrive](#) (de Outlook), [Google Drive](#)....

Wikis

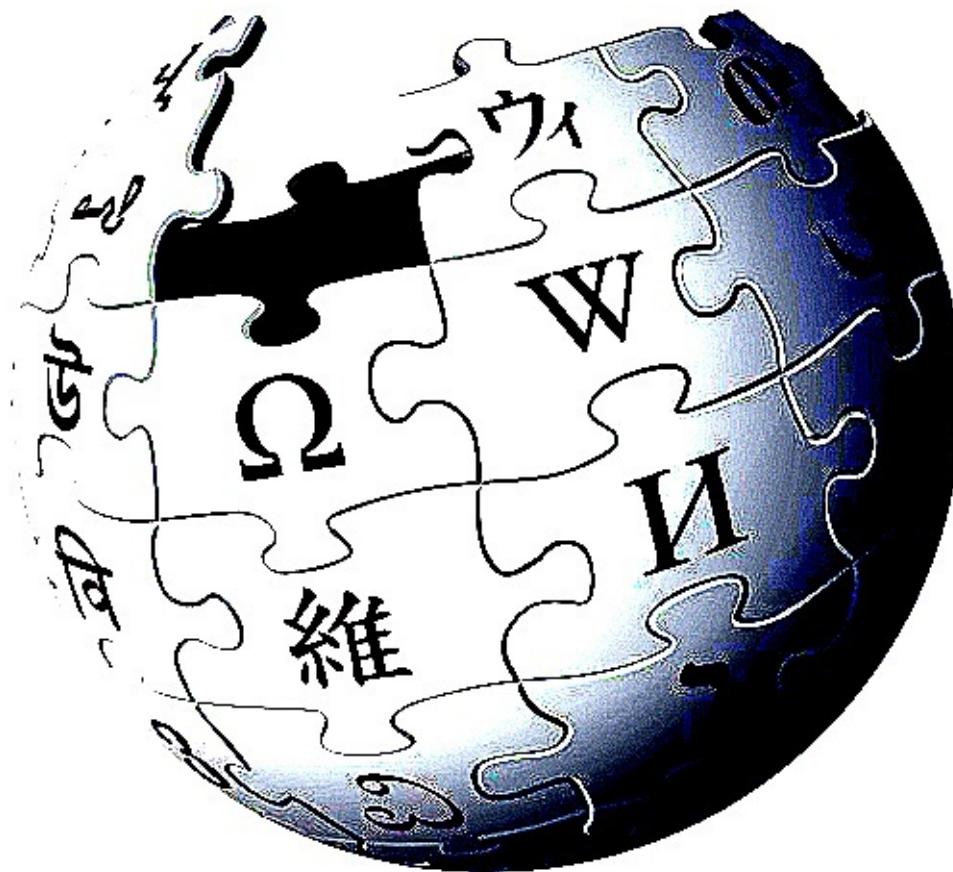
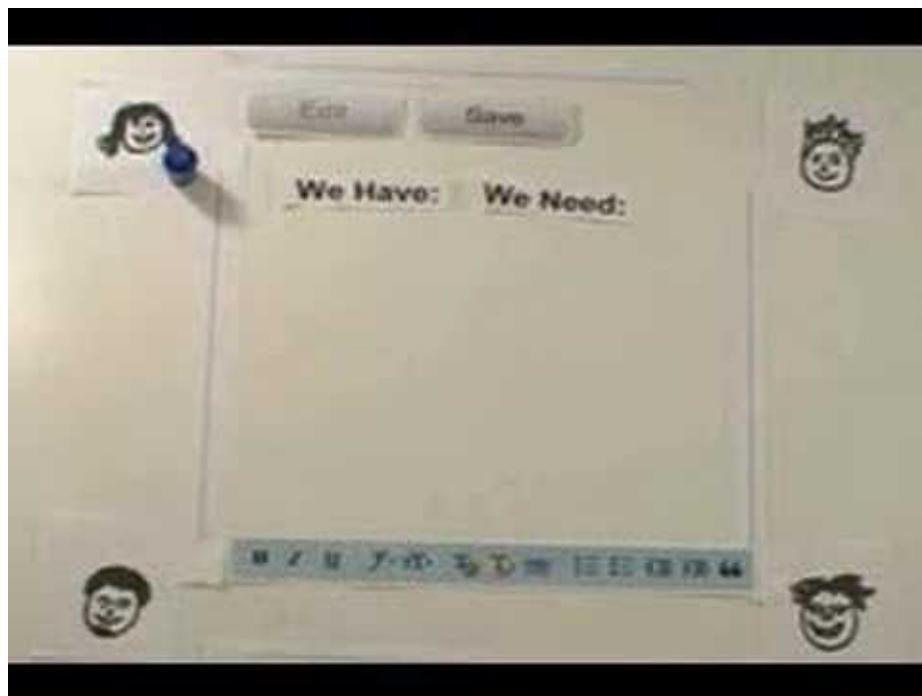


Imagen - 1-43- Representacion_de_un_globo_wikipedia- Fuente: http://es-m-wikipedia-org/wiki/Archivo:Representacion_de_un_globo.jpg Licencia Creative Commons

En hawaiano "wiki-wiki" significa rápido. Este concepto hace referencia a páginas cuyo contenido se crea, edita y desarrolla a través de la colaboración de varios usuarios que pueden añadir, cambiar o eliminar información. En este tipo de páginas lo más importante es el contenido, la información, los enlaces a otros conceptos relacionados,... más que la estética, que suele ser sencilla. Además su edición no entraña dificultades y es rápida. La más conocida e importante es [Wikipedia](#), pero por su fácil edición y su filosofía colaborativa, las wikis son una herramienta muy útil en educación.



[Video link](#)

Un ejemplo de su uso en las aulas es [Cineando](#), una wiki elaborada por Silvia Andrino en la que participan alumnos de Primaria del CEIP Augusta Bílbilis de Calatayud, que investigan, a partir de webquest, sobre diferentes aspectos de la historia y evolución del cine. Premiada en 2012 por su valor como material educativo innovador.

Hay varios portales que nos permiten crear nuestra propia wiki para trabajar en el aula: [Wikispaces](#), [Wiki.com](#), ...

Vídeo



Imagen - 1-44- Video en Internet- Imagen: Biblio escolar- Autor: Néstor Alonso- Fuente:
<http://www.flickr.com/photos/nestoralonso/2613103592/> Licencia Creative Commons

Uno de los recursos multimedia más habituales es el video. En este momento disponemos de muchos y variados dispositivos capaces de capturar y editar vídeo. Dadas las características de la Web 2.0, el siguiente paso es compartirlo. En este sentido hay varios sitios donde podemos alojar y editar vídeos, e incluso crearlos a partir de otros formatos (imágenes, audio,...). El más conocido es [Youtube](#) y otro muy recomendable es [Vimeo](#). El vídeo supone un gran recurso educativo, en sí mismo, y como fuente de información, por lo que resulta fácil integrarlo en las aulas, pero también se puede emplear a través de otras herramientas web: blogs, wikis,...

2.7. TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS (FTP)

Uno de los mayores atractivos de Internet es el servicio denominado «transferencia de ficheros» (FTP) a través del cual **podemos acceder a multitud de documentos, ficheros y programas disponibles en la red y bajarlos a nuestro ordenador**. Existen muchos servidores de FTP en la red. Estos servidores pueden ser públicos o privados. A los servidores públicos puede acceder cualquier usuario y a los privados solo se puede acceder si se dispone del permiso oportuno.

Al igual que en los servicios de Mensajería instantánea e IRC, para poder transferir un fichero necesitamos tener instalado en nuestro ordenador un programa cliente de transferencia de ficheros. En la red hay muchos programas de transferencia de ficheros que son gratuitos, y uno de los más utilizados es el programa [WS_FTP](#). Esta opción exige conocer el servidor FTP desde el que queremos descargar los archivos, y en algunos casos estar autorizados mediante un nombre de usuario y una contraseña que nos proporcionará el mismo servidor.

En la actualidad los navegadores incluyen un programa de transferencia de ficheros que permiten conectarnos con un servidor FTP.

UNIDAD 3: LA SEGURIDAD EN INTERNET

Una de las principales preocupaciones de los usuarios de Internet es el de la seguridad. Al ser Internet una red abierta, en la que el protocolo de conexión (TCP/IP) es gratuito; al no tener ningún propietario ni ninguna autoridad central que pueda imponer unas condiciones diferentes de las estrictamente técnicas, todo esto ha hecho que haya cientos de millones de usuarios de Internet. Pero esta extraordinaria facilidad de acceso y popularidad, es también la causa de que **Internet esté abierto a todo tipo de ataques indeseables.**

3.1. INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta la gran cantidad de actividades que podemos realizar en Internet, cuando hablamos de seguridad en la red, hemos de hacer referencia **no sólo a ataques de** distintos tipos de **malware que afecten a nuestros equipos**, sino **también a otro tipo de prácticas**, que pueden llegar a ser incluso contempladas como delito **como el phishing, fraudes, ciberacoso, ataques a nuestra privacidad, etc.**

Por todo lo anterior, en esta unidad vamos a identificar algunos de los peligros que podemos encontrar en Internet y conoceremos algunas medidas o actuaciones para prevenirlos o resolverlos. **Muchos de estos riesgos se pueden evitar** aplicando el sentido común, otros, sobre todo los relacionados con el malware, teniendo preparados nuestros equipos con programas específicos que nos ayuden a inmunizarlo.

Conocimiento previo

Para tener una idea general sobre la seguridad en Internet podéis ver esta interesante conferencia del experto en seguridad informática Chema Alonso.

Aunque dura algo más de una hora, su contenido y su tono ameno con toques de humor, hace que resulte recomendable su visualización.



[Video link](#)

3.2. MALWARE

Este nombre viene de la expresión inglesa "software malicioso" y hace referencia a **todo aquel software que ha sido creado con el objetivo de introducirse en un ordenador y dañar su contenido sin el consentimiento ni conocimiento de su propietario.**



Imagen - 1-45- Malware- Imagen: 4255628519_ac372a6791_o Autor: Kennie Louie- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/kwl/4255628519/> Licencia Creative Commons

Este término, incluye entre otros **tipos de software** a virus, gusanos, troyanos, spyware y adware. Las vías más importantes a través de las cuales el malware se instala en un ordenador son las siguientes:

- Sitios webs fraudulentos.
- Redes P2P (descargas con regalo)
- Dispositivos USB/CDs/DVDs infectados.
- Sitios webs legítimos pero infectados.
- Adjuntos en Correos no solicitados (Spam)

A continuación, vamos a ver en qué consisten cada una de estas amenazas.

Tipos: virus informáticos, gusanos, troyanos, spyware y adware

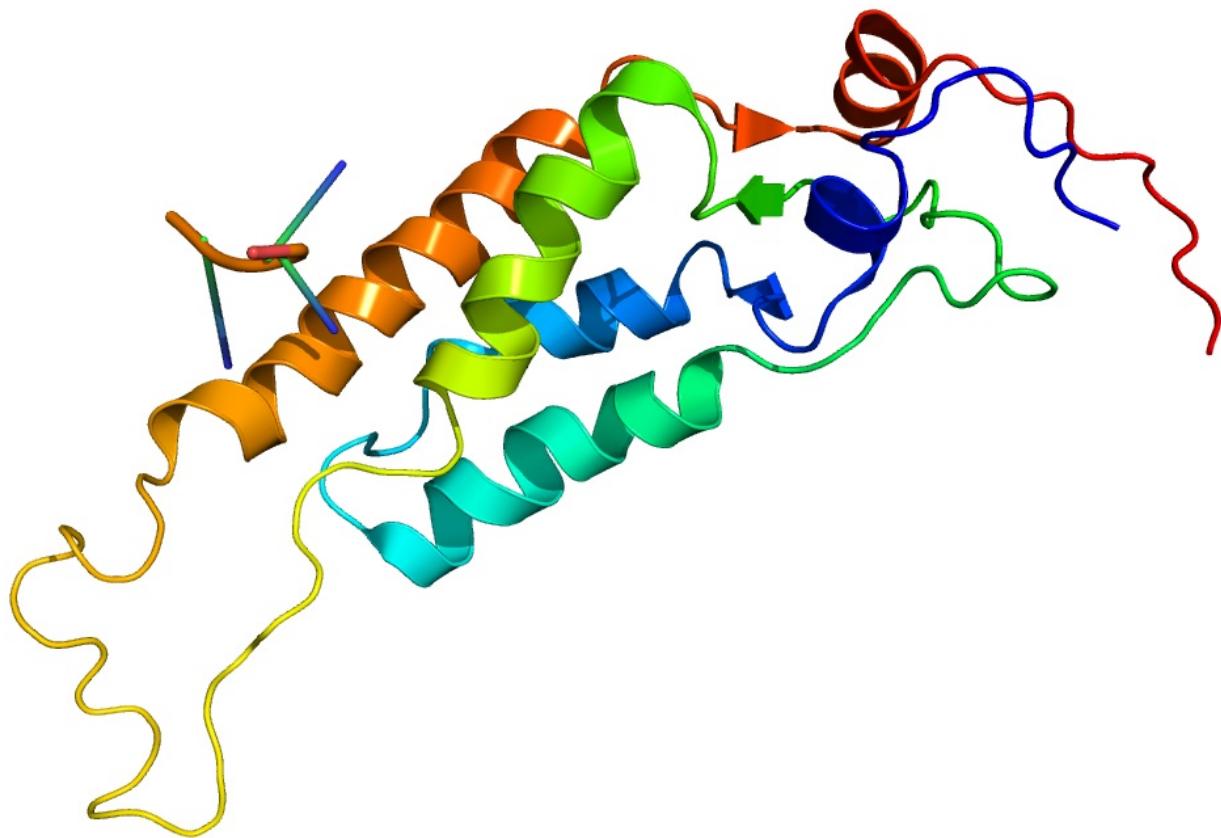


Imagen - 1-46- Virus- Imagen: Tobacco_Mosaic_Virus_structure wikipedia- Fuente: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tobacco_mosaic_virus_structure-png Licencia Creative Commons

- **Virus informáticos:** son programas, habitualmente ocultos dentro de otro programa, correo electrónico, página web... Se ejecutan automáticamente, incrustando su código malicioso dentro de otros programas a los que infectan, de modo que ese programa pasa a ser portador del virus y por tanto una nueva fuente de infección. Se han creado con la intención de modificar o dañar determinados archivos del sistema, pero no tienen la capacidad de copiarse a sí mismos.
- **Gusanos:** Son programas que realizan copias de sí mismos (se replican) alojadas en diferentes ubicaciones del ordenador, con objeto de colapsar el equipo o las redes informáticas. A diferencia de los virus, éstos no afectan directamente a los archivos ya que su objetivo es propagarse y afectar al mayor número de ordenadores posible. Como curiosidad, sus creadores los suelen ocultar bajo nombres de temas populares en la red (sexo, actualidad, famosos, celebraciones,...) y las mayores infecciones se asocian a días señalados: San Valentín, Halloween, Navidad,...
- **Troyanos:** Su nombre procede de la historia del "Caballo de Troya" de la Odisea. Es un tipo de malware que, para acceder a los equipos informáticos e infectarlos, se disfraza de archivos o programas benignos y legítimos (fotos, música, archivos de correo,...) con el objeto de robar información confidencial. Están diseñados para que el atacante pueda acceder a los equipos afectados de forma remota y usarlos "sin permiso". Los troyanos están compuestos por 2 archivos: uno actúa como cliente, enviando las órdenes, y el otro como servidor, recibiéndolas, ejecutándolas y devolviendo la información solicitada. Dadas sus características, pueden pasar mucho tiempo ocultos en nuestro ordenador sin que los detectemos.

- **Spyware:** Con este nombre se designa a todo tipo de software que, de forma encubierta, utiliza nuestra conexión a Internet para extraer datos e información sobre las páginas web que visitamos, los programas que utilizamos, etc. Y todo esto lo hace sin preguntarnos y sin que nosotros nos demos cuenta. Estos datos son enviados a alguna empresa que los utiliza, por ejemplo, para enviarnos publicidad no deseada sobre ciertos productos, basándose en la información que han recogido de nuestro ordenador. Prácticamente en todos los ordenadores hay spyware y son difíciles de detectar porque los antivirus no los detectan y no suelen provocar ningún efecto dañino en el ordenador.
- **Adware:** A veces funciona junto a un spyware, pero la función del adware no es espiar al usuario sino que lo que hace es modificar la página de inicio, instalar barras en el navegador y lanzar publicidad (los llamados pop-ups) continuamente. Las vías por las que se suelen instalar en nuestro ordenador son sobre todo por visitar páginas web. Alguno de estos adware son muy dañinos y pueden llegar a bloquear el ordenador. Incluso puede ocurrir que la única opción sea formatear el ordenador y por lo tanto perderíamos nuestro trabajo (si, como ya he dicho antes, no hemos tenido la precaución de hacer copias de seguridad).

Síntomas



Imagen - 1-47- Samsung WILLIAM-PC- Autor: INTEL_DE- Fuente: http://www.flickr.com/photos/intel_de/8517791513/ Licencia Creative Commons

Ya conocemos las amenazas más habituales, pero, **¿cómo podemos saber si nuestro ordenador está infectado por un virus?**

Los síntomas por los que podemos sospechar que nos han infectado son múltiples, generalmente porque el equipo ya está dañado. Entre estos síntomas, aunque no siempre pueden deberse a la acción de programas maliciosos, podemos destacar los siguientes:

- El ordenador va muy lento, se bloquea o se apaga frecuentemente.
- Nuestro disco duro tiene poco espacio libre y no tenemos tanto espacio ocupado.
- Desaparecen archivos de nuestro ordenador
- Disminuye la memoria RAM disponible en el ordenador.
- Aparecen mensajes extraños.
- Algunas teclas funcionan mal.

Estos síntomas **se producen cuando el malware ya ha afectado a nuestro ordenador**. Si conocemos el funcionamiento de nuestro ordenador, enseguida podemos darnos cuenta de que algo no funciona correctamente.

Precauciones

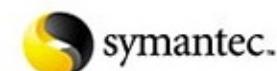


Imagen - 1-48- Antivirus- Imagen: Ejército-Antivirus-Wikipedia- Fuente: <http://es-m-wikipedia-org/wiki/Archivo:Ej%C3%A9rcito-Antivirus-Wikipedia-PNG> Licencia Creative Commons

Para evitar la presencia de virus en nuestro equipo debemos tomar una serie de **precauciones**:

- Tener **actualizado el sistema operativo y el navegador web**.
- **Antivirus:** debemos poseer un buen antivirus y actualizarlo constantemente. Los antivirus que se comercializan actualmente, se pueden actualizar diariamente desde Internet. La función de un antivirus es localizar los virus, impedir que entren en nuestro ordenador y en última instancia eliminarlos.
- Tener **activado y actualizado un firewall**, que actúe como barrera de protección (cortafuegos) que impida el acceso de programas no autorizados.
- **Correo electrónico:** es un importante medio de propagación de los virus. Debemos observar las siguientes **precauciones**. No abras correos de desconocidos; fíjate en el asunto del correo; no abrir archivos adjuntos sin tener la certeza sobre su contenido o si dicho archivo tiene una doble extensión; desactiva la opción Vista previa que tienen algunos programas de correo; consulta tu correo utilizando el webmail, el correo a través de la web porque los servidores de correo tienen buenos filtros antivirus y porque podemos evitar que se nos grabe en nuestro ordenador.
- Antes de abrir **dispositivos externos de memoria** (pen drives, discos duros externos, tarjetas de memoria,...) o CD's en nuestro ordenador es conveniente comprobarlos con el antivirus para evitarnos sorpresas. También existen programas antivirus "portables" que se pueden instalar en estos dispositivos para protegerlos. No sirve de mucho tener nuestro ordenador libre de antivirus si otras personas no hacen lo mismo y nos los pasan en estos soportes.
- **Páginas web:** hay que evitar entrar en páginas que no nos ofrezcan muchas garantías de seguridad. Desde los buscadores, los propios antivirus las tienen catalogadas y nos permiten o desaconsejan su visita, según sus criterios de seguridad, llegando incluso a bloquear el acceso a algunas. En ocasiones, son demasiado estrictos y no recomiendan acceder a páginas de confianza para nosotros (por ejemplo, a algunas del Gobierno de Aragón), en ese caso, es suficiente con añadir una excepción. Otras precauciones que debemos tomar con las páginas web son los banner que son esos letreros luminosos que aparecen en las páginas web, los complementos que nos proponen instalarnos, etc.
- **Descarga de archivos:** si nos descargamos archivos o programas de Internet es imprescindible que antes de abrirlos o instalarlos en nuestro ordenador los comprobemos con nuestro antivirus. Intentar evitar descargar contenidos a través de programas P2P, por la dificultad para conocer realmente su procedencia.
- Para evitar perder información importante es conveniente **hacer copias de seguridad** de aquellos archivos que realmente consideremos importante, y guardarlas en otros dispositivos externos a nuestro ordenador.

3.3. PROGRAMAS PARA RASTREAR Y PROTEGER TU PC



Existen muchos programas para proteger nuestros ordenadores de las amenazas del malware. **Los antivirus más conocidos** son : McAfee, Norton, PAnda, Karpesky,... Son **de pago**, aunque todos ellos tienen una versión de prueba gratuita, que funciona durante un tiempo limitado (y generalmente breve). Algunos, ofrecen también una versión en "la nube" que proporciona una buena protección pero está activa en tu ordenador sólo cuando estás conectado a internet.

Sin embargo hay algunos antivirus, que además de su versión de pago, tienen otra **gratuita que ofrece una protección buena y duradera para nuestros equipos**.

A continuación os proponemos una tabla con varios recursos gratuitos para prevenir, detectar y eliminar el software malicioso:

PROGRAMA / DESCARGA	CARACTERÍSTICAS	MANUAL
	Reconoce gran cantidad de virus, programas espía, troyanos, rootkits y otras aplicaciones maliciosas. Vigila sitios web, correo, red, chat y descargas. Escaneos rápidos, completos y personalizables.	
	Protege en tiempo real contra virus, spyware, rootkits, gusanos e intentos de phishing. Potente escáner.	
	Alta tasa de reconocimiento de amenazas (virus, spyware y rootkits). Alta velocidad de escaneo con bajo consumo de recursos.	
	Sirve para proteger los dispositivos como memorias USB y todo tipo de reproductores de MP3 y MP4 contra troyanos y todo tipo de virus. Se puede instalar en el ordenador o en el dispositivo externo. Realiza análisis automáticos al conectar los dispositivos al ordenador.	
	Detecta y elimina cualquier tipo de virus, programa espía, adware o troyano. Protege tu PC en tiempo real con gran eficacia y consume muy pocos recursos. No tiene filtro antispam ni escanea unidades extraibles.	 Videotutorial
 PANDA CLOUD ANTIVIRUS & FIREWALL	No requiere actualizaciones porque funciona on-line, por tanto, ofrece protección a tiempo real y gasta poquísimamente memoria. Sólo nos protege mientras estemos conectados a Internet... Incluye cortafuegos.	 Video tutorial

Además de éstos, hay **programas específicos para spyware, troyanos, virus concretos** (por ejemplo: Polifix está diseñado para eliminar el virus de la policía) o **discos de rescate** que se usan para revisar el ordenador arrancando desde el modo seguro (por ejemplo: Kaspersky recue disk).

Importante

El malware se propaga a través de la red, por eso, es importante tener protegido no sólo nuestro ordenador, sino todos nuestros dispositivos con capacidad para conectarse a Internet: tabletas, smartphones,... hay antivirus disponibles para todos ellos.

Para Saber Más

En este vídeo comparan los anteriores antivirus gratuitos explicando sus puntos fuertes y débiles, en qué situaciones son más recomendables, cómo han evolucionado, cómo es su manejo,...



[Video link](#)

Actividad

Como hemos comentado anteriormente, una de las formas más habituales de propagación del malware es a través de los dispositivos de memoria externos que empleamos en distintos equipos (memorias usb, discos duros externos, tarjetas de memoria, mp3,...). Entre los antivirus presentados en la tabla, se recomendaba el MxOne para proteger dichos dispositivos.

En esta práctica, debes descargarte el programa [MxOne](#) y siguiendo las instrucciones del [tutorial](#), instalarlo en una memoria usb (elegir esta opción en el proceso de instalación).

ATENCIÓN: Siempre que te descargas e instalas un programa, presta atención a las preguntas que te hacen y a cómo, durante el proceso de instalación, intentan ofrecerte otros programas asociados (barras de navegación, publicidad,...): rechazalos (normalmente, desmarcando casillas).

3.4. SPAM O CORREO BASURA

Conocimiento previo

¿Qué es el spam o correo basura? ¿Cómo actúa en mi ordenador?



[ANTIVIRUS](#) from [Rafikisland](#) on [Vimeo](#).

El spam es el correo que recibimos en nuestro ordenador sin nosotros solicitarlo. Para darnos cuenta del problema que supone el spam tenemos que tener en cuenta lo siguiente: más del 90% de los internautas ha recibido este tipo de correos alguna vez. El correo no deseado incluye numerosos tipos de mensajes desde los más perniciosos (fraudes, el phising del que tanto se oye hablar hoy en día, etc.), hasta los envíos publicitarios masivos (pornografía, medicamentos, 'gane dinero rápido', etc.) o los de los pequeños comercios que tratan de hacer un buzoneo barato.

El problema puede no parecer serio para un particular, pero imaginémonos una gran empresa que recibe cientos de correos electrónicos al día, muchos de ellos correos basura. Pensemos en el tiempo que se pierde en borrarlos y, muy importante, pensemos en la posibilidad, grande, de borrar por equivocación correos que no sean basura y que sean realmente importantes para la empresa. Ahora pensemos en el coste económico que tiene todo esto para la empresa.

Una pregunta que surge de inmediato es ¿cómo han conseguido mi dirección de correo electrónico? Piensa que los correos que tú envías están en la red cuando son enviados y que estos correos dejan su huella: la fecha, el asunto, a quién va dirigido, el remitente, la dirección de correo. Una vez conocido esto te puedes imaginar que cualquiera con los suficientes conocimientos puede recoger esa información y utilizarla.

Una manera de **proteger tu ordenador** contra este tipo de correo basura es **utilizar los filtros, las listas negras y remitentes bloqueados que tienen la mayoría de los programas de correo** (Outlook, etc) y también el correo Web (en el módulo siguiente trataremos el correo electrónico en general y veremos estas opciones). También es importante seguir las normas que hemos dado respecto al correo electrónico al hablar de los virus.



Imagen - 1-50- e-mail spam- Autor: Jean Pierre Gallot- Fuente: http://www.flickr.com/photos/jean_pierre_gallot_69009/8456188320/
Licencia Creative Commons

3.5. OTROS RIESGOS DE INTERNET

Además de los problemas generados por los diferentes tipos de malware, a través de Internet podemos ser víctimas de muchas otras acciones que pueden, incluso, ser consideradas **delitos**. Algunas de las más frecuentes son: suplantación de identidad, fraudes bancarios (phising), fraudes con la tarjeta de crédito, productos milagrosos, mercancías no entregadas, fraudes en subastas, oportunidades falsas de trabajo, ciberacoso, grooming, ...

Para evitarlas debemos seguir los consejos de seguridad expuestos en los apartados anteriores y ser muy cuidadosos con la información que facilitamos sobre nosotros mismos en la red de forma directa o indirecta (metadatos): datos personales, fotografías, números de teléfono, datos bancarios, etc. y sobre todo dónde y a quién se la damos (exclusivamente a personas conocidas en las que confiemos y en sitios con certificados de seguridad).

Como docentes, además, hemos de tener en cuenta que éste es uno de los aspectos fundamentales que debemos transmitir a nuestros alumnos y sus familias sobre el uso de estas tecnologías. Destacando la **importancia de la seguridad** para evitar problemas que afectan de forma mucho más frecuente a **menores**: grooming (hacerse pasar por alguien que no es para entablar contacto con menores), ciberbullying, pornografía infantil, sexting,... No debemos simplemente enseñarles a aprovechar la red de una forma técnica sino a saberse mover en ella tomando ciertas precauciones, previniendo algunos riesgos y aplicando el sentido común.

A continuación, consulta la página del [Grupo de Delitos Telemáticos de la Guardia Civil](#) para disponer de más información, consejos y referencias sobre los delitos a través de Internet.

Para Saber Más

Pantallas Amigas es una iniciativa que promueve el uso seguro de Internet entre niños y adolescentes:

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

Tienen además de la web, un canal en Youtube con muchos vídeos y animaciones para informarnos y tratar estos aspectos de Internet con nuestros alumnos:

<http://www.youtube.com/user/PantallasAmigas>

Los diez mayores peligros de Internet (artículo de ABC):

http://www.abc.es/local-madrid/20130206/abci-internet-peligros-201302060947_1.html

Consejos de seguridad de GDT. Decálogo de navegación segura: <https://www.gdt.guardiacivil.es/webgdt/cusuarios.php>

MÓDULO 2: NAVEGACIÓN BÁSICA

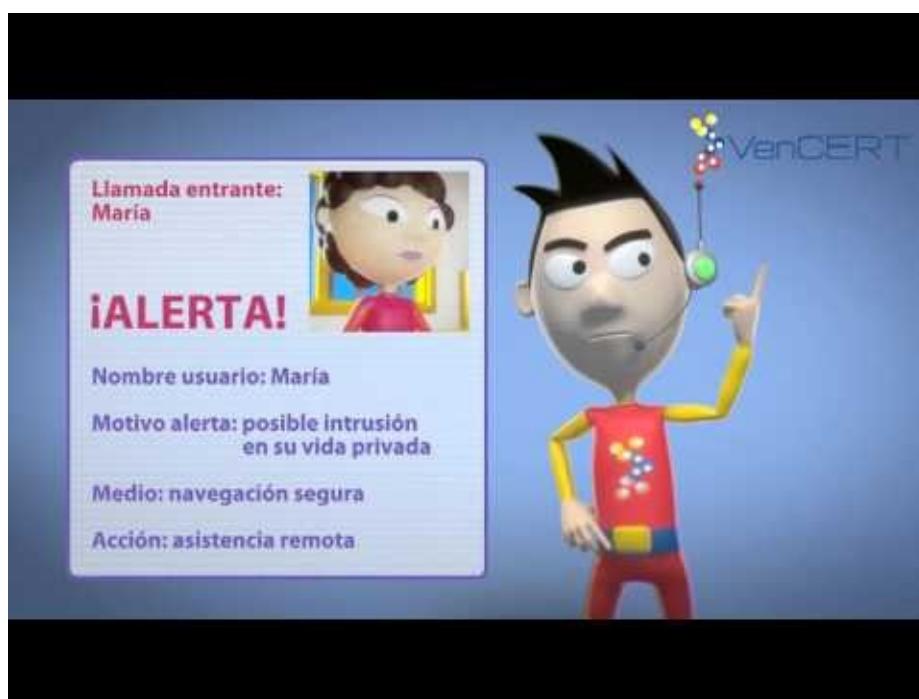
Internet es una especie de mundo virtual que almacena información de todo tipo al que podemos acceder desde nuestro PC, un teléfono celular, tableta u otro dispositivo.

En la red es posible encontrar libros, revistas (en formato digital), videos, música, televisión. Es posible viajar de forma instantánea a cualquier lugar del mundo o del espacio exterior.

Internet está compuesto de cientos de miles de sitios web dispersos en todo el mundo. Sitios con funciones diferentes y todo tipo de contenido, sitios de información, de entretenimiento, sitios sociales, empresas, entidades bancarias o financieras, etc.

Internet es una copia de nuestro mundo real, por ello, cuando navegamos por internet debemos tener en cuenta ciertas precauciones.

Para comenzar el módulo visualiza el siguiente vídeo sobre navegación segura en internet .



[Video link](#)

Objetivos

Al finalizar el módulo 2, seremos capaces de:

- Acceder al contenido de una página web, ya sea a partir de su dirección URL o desde un enlace ubicado en otra página.
- Recuperar el contenido de páginas web visitadas previamente, con ó sin conexión a Internet.
- Imprimir el contenido de una página web.
- Conocer las posibilidades de los navegadores más conocidos: Internet Explorer, Firefox y Google Chrome.

Contenidos

UNIDAD 1: VISITANDO LAS PRIMERAS PÁGINAS

- 1.1. Concepto de World Wide Web.
- 1.2. Descripción de una dirección de Internet.
- 1.3. Acceso a una página por su dirección.
- 1.4. Presentación de los principales navegadores: Explorer, Firefox de Mozilla y Google Chrome.

UNIDAD 2: PRINCIPALES NAVEGADORES

- 2.1. Internet Explorer.
- 2.2. Firefox de Mozilla.
- 2.3. Google Chrome.
- 2.4. Ventajas y desventajas de los diferentes navegadores.

UNIDAD 3: CONFIGURACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LOS NAVEGADORES

- 3.1. La ventana del navegador.
- 3.2. Determinación de la página de inicio.
- 3.3. La barra de estado.
- 3.4. Cómo mostrar y ocultar las barras.
- 3.5. Gestión de nuestras páginas favoritas.
- 3.6. Historial y archivos temporales.

UNIDAD 4: COMPLEMENTOS DE LOS DIFERENTES NAVEGADORES

- 4.1. Complementos de Internet Explorer.
- 4.2. Complementos de Firefox de Mozilla.
- 4.3. Complementos de Google Chrome.

UNIDAD 5: IMPRESIÓN DEL CONTENIDO DE UNA PÁGINA

- 5.1. El botón "Imprimir" y PDF Creator.
- 5.2. Hacer una imagen de la pantalla.

U1. VISITANDO LAS PRIMERAS PÁGINAS

Vamos a empezar a navegar por nuestras primeras páginas de internet. Por ello, a lo largo de esta unidad vamos a trabajar diversos conceptos básicos que son necesarios conocer antes de comenzar.

Comenzamos nuestro viaje...



Imagen - 2.1. Malta 13 dhajsa. Autor: jkb. <http://commons.wikimedia.org> GNU Free Documentation License.

1.1 CONCEPTO DE WORLD WIDE WEB

La **World Wide Web** (www), término traducido a veces como "**telaraña mundial**", es el conjunto de la información disponible a través de Internet con un formato dado: el "**HTML**". Es decir, entre los ordenadores que conforman la red Internet hay algunos (muchos) dedicados a ofrecer información que está "codificada" en lenguaje HTML. A éstos se les llama "**servidores web**". Estos ordenadores almacenan la información en archivos con formato HTML (se podría traducir como Lenguaje de Marcas de Hipertexto) y los envían cuando les son solicitados. Un navegador lo único que hace es interpretar este lenguaje y transformar esa información en texto, imágenes y sonidos, que es lo que se nos muestra al abrir una página web con él. El almacenamiento se produce en el disco duro del servidor correspondiente, de una forma similar a la que usamos para organizar la información de nuestro propio disco: mediante una estructura de carpetas. Así pues, la misión del navegador es mostrar en nuestro ordenador la información que contienen los servidores web.

Programas capaces de interpretar el lenguaje HTML hay muchos en el mercado. Los más conocidos son **Internet Explorer** (de Microsoft), **Firefox** (de Mozilla) y **Google Chrome** (de Google) pero hay muchos otros, como Opera, e incluso podemos encontrar navegadores "temáticos", que nos facilitan el acceso a los contenidos en Internet de un tema concreto. La mayor parte de los navegadores que podemos encontrar son gratuitos y su manejo es muy similar en todos los casos. Nosotros vamos a realizar este curso basándonos en Internet Explorer, Firefox de Mozilla y Google Chrome. Estos tres navegadores se pueden instalar y actualizar gratuitamente. Cuando el navegador está instalado en nuestro ordenador, aparece en el escritorio el siguiente icono:





Imagen - 2.2, 2.3 y 2.4. Iconos de los navegadores

Haciendo un **doble clic con el botón izquierdo** del ratón sobre este icono, arrancaremos el programa: ¡Tenemos la **WWW** a nuestra disposición!

Al arrancar el navegador, automáticamente nos muestra una página (enseguida veremos cómo podemos decidir qué página nos muestra). Si pasamos el ratón por ella, observaremos que hay zonas en las que le cursor se convierte en una mano con el dedo extendido.

Estas zonas son lo que se llaman "**vínculos**" (también se les conoce por "hipervínculos", "links", "hiperlinks", "enlaces" e "hiperenlaces") y son la base del funcionamiento del hipertexto (HTML). Un vínculo es la zona de una página web tal que, al hacer un clic con el botón izquierdo del ratón sobre ella, se despliega otra página web diferente (o, en algunos casos, otra parte de la misma página).

Esta forma de funcionamiento de los vínculos confiere a los documentos realizados con HTML (es decir, a las páginas web) un carácter no lineal que los diferencia de otro tipo de documentos, como los impresos: una página web nos puede llevar a multitud de nuevas informaciones y se puede recorrer en el orden que nuestras necesidades nos marquen.

Un vínculo puede estar definido sobre un **texto**, sobre una **imagen** o incluso sobre un **área de una imagen**. Cuando el vínculo está sobre una o varias palabras, éstas suelen aparecer subrayadas por lo que es fácil identificar los vínculos. Si están sobre una imagen (ya sea completa o sólo un área de la misma) no hay otra forma de localizar el vínculo que pasar el ratón sobre la imagen. En el momento en que se convierta en la mano con el índice dedo estirado sabemos que estamos sobre un vínculo.

Como se puede intuir con lo visto hasta aquí, la forma más sencilla de navegar es saltar de página en página mediante los hipervínculos que éstas nos ofrecen. Sin embargo, si tenemos un objetivo claro en la navegación (buscamos un página concreta, o algún tipo de información temática) puede resultar poco operativo ir moviéndonos de vínculo en vínculo desde nuestra página de inicio. Por ello es necesario aprender a indicarle a nuestro navegador, exactamente a dónde queremos ir.

1.2. DESCRIPCIÓN DE UNA DIRECCIÓN DE INTERNET

Lógicamente, para ver el contenido de una página con el navegador, lo primero que necesitamos es indicarle dónde está. Para ello utilizamos la **URL** (Uniform Resource Locator) ó dirección web. Un ejemplo de dirección web es la siguiente:

<http://www.educaragon.org/>

Veamos los distintos elementos que la componen:

http://	No forma parte de la dirección propiamente dicha. Sólo le indica al navegador el protocolo de trabajo, es decir, que lo que vamos a ver es una página web. No obstante, como lo más habitual es usarlo para ver este tipo de información, si no lo escribimos Internet Explorer lo incorpora automáticamente.
www.educaragon.org/	Es el nombre del servidor que contiene la página, es decir, de la máquina en cuyo disco duro se encuentran los archivos necesarios para visualizar la información. No todos los nombres de los servidores incorporan las tres w, aunque sí la mayoría.
/	Separa el nombre del servidor del nombre de la carpeta de su disco duro en la que se encuentra la página solicitada. Esta barra puede aparecer más veces si la página está ubicada en alguna subcarpeta, ya que también se usa para separar los nombres de las subcarpetas.

1.3. ACCESO A UNA PÁGINA POR SU DIRECCIÓN

En múltiples ocasiones, llega hasta nosotros la dirección de un página web que puede ser de nuestro interés. ¿Qué debemos hacer para que nuestro navegador nos la muestre? Es simple: basta con escribirla dentro de la barra de direcciones. Ésta suele estar colocada en la parte alta de la ventana del navegador, y tiene el siguiente aspecto:



Imagen - 2.5. Barra de direcciones. Captura de pantalla.

Para acceder a una página mediante la **barra de direcciones** sólo tenemos que seguir los siguientes pasos:

1. Introducir el cursor dentro del espacio blanco de la barra con un "clic" de ratón.
2. Escribir cuidadosamente la dirección. Hay que tener en cuenta que las direcciones de páginas web nunca llevan espacios en blanco, y raramente mayúsculas. Es importante escribir exactamente la dirección, ya que cualquier pequeño error provocará que el navegador no encuentre la página solicitada.
3. Pulsar la tecla Intro del teclado.

Actividad

Pulsa en la siguiente dirección y, moviéndote por los vínculos y menús que ofrece la página, intenta localizar la página en la que aparece el calendario escolar para este curso académico.

www.educaragon.org

1.4. PRESENTACIÓN DE LOS PRINCIPALES NAVEGADORES: EXPLORER, FIREFOX DE MOZILLA Y GOOGLE CHROME

El **navegador** web es el vehículo y la principal herramienta de cualquiera que se adentre en el mundo virtual de internet. Traduce el código HTML en el que está escrita la página y lo muestra en la pantalla, permitiéndonos interactuar con su contenido y navegar hacia otras páginas o sitios de la red, mediante enlaces o hipervínculos.

El seguimiento de los enlaces de una página a otra se llama navegación, que es de donde se origina el nombre de navegador web.

Visualiza el siguiente vídeo para conocer un poco más sobre qué es un navegador.



[Video link](#)

A lo largo de este módulo vamos a trabajar y estudiar tres de los navegadores más utilizados: **Internet Explorer 11, Firefox de Mozilla 25.0.1 y Google Chrome 31.0.1650.57.**

U2. PRINCIPALES NAVEGADORES

A lo largo de esta unidad vamos a profundizar en tres de los navegadores más utilizados: Internet Explorer, Mozilla Firefox y Google Chrome.



Imagen - 2.6. Navegadores. Autor: Janioquadros.com. http://www.flickr.com. Licencia de Creative Commons.

2.1. INTERNET EXPLORER

Internet explorer es navegador más utilizado tradicionalmente en internet. Es un complemento indispensable y por defecto del sistema operativo Windows, gracias al cual ha logrado su alto nivel de uso.

Podemos **descargar** Internet Explorer desde <http://windows.microsoft.com/en-us/internet-explorer/download-ie>. Será necesario instalar la versión de Internet Explorer 8 o superior.



Imagen - 2.7. Logo Internet Explorer

Podemos visualizar el siguiente **manual**: <http://windows.microsoft.com/es-es/windows-8/browse-web-internet-explorer-tutorial>

2.2. FIREFOX DE MOZILLA

Firefox de Mozilla es el navegador más popular de la red. Es un navegador web libre y de código abierto. Firefox ha revolucionado la forma de pensar y mantenido la innovación en la web, para llevar a sus usuarios una mejor experiencia.

Entre sus méritos está el de ser uno de los proyectos de Software Libre más importantes del mundo y poseer el récord Guinness al software más descargado en 24 horas, con 8 millones de descargas (17-06-2008).

Firefox de Mozilla se puede **descargar** desde <http://www.mozilla.org/es-ES/firefox/new/>



Imagen - 2.8. Logo de Mozilla de Firefox

Podéis consultar el siguiente **manual** de Mozilla Firefox:

<https://support.mozilla.org/es/products/firefox>

2.3. GOOGLE CHROME

Google Chrome es el navegador más joven y más rápido de la red, lleva funcionando desde septiembre del 2008. Probablemente este navegador es el que ha comenzado una nueva batalla pues las funcionalidades y el nivel de desempeño que está ofreciendo se está convirtiendo en una nueva línea base a seguir por parte de sus competidores.

Podemos **descargar** Google Chrome desde <https://www.google.com/intl/es/chrome/browser/?hl=es>



Imagen - 2.9. Logo de Google Chrome

Puedes consultar el siguiente **manual** sobre Google Chrome: <https://support.google.com/chrome/?hl=es#topic=3227046>

2.4. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS DIFERENTES NAVEGADORES

Visualiza el siguiente vídeo para conocer las ventajas y desventajas de los navegadores más utilizados actualmente.



[Video link](#)

Reflexión

Tras visualizar el vídeo podemos deducir que cada navegador tiene sus puntos fuertes y débiles. Cada uno tiene diferentes posibilidades a la hora de trabajar en internet.

Por ello, ahora reflexiona en el navegador más apropiado para ti, en función del uso que le vayas a dar.

Solución

Elige el navegador que más se ajusta a tus necesidades. Ten en cuenta que puedes tener instalados todos los navegadores y utilizar en cada momento el que te resulte más eficaz.

U3. CONFIGURACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LOS NAVEGADORES

A lo largo de esta unidad vamos a profundizar en cómo podemos trabajar con tres de los navegadores más utilizados en la red.



Imagen - 2.10. Navegadores. Autor: VVMSS2. <http://commons.wikimedia.org>. Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license

3.1. LA VENTANA DEL NAVEGADOR

En la unidad anterior ya has tenido ocasión de utilizar el navegador. No obstante, vamos a comentar brevemente el aspecto de la ventana que nos lo muestra. Ésta tiene varias partes:



Imagen - 2.11. Ventana del navegador. Captura de pantalla.

3.2. DETERMINACIÓN DE LA PÁGINA DE INICIO

Ahora que ya has navegado habrás observado que, al arrancar un navegador automáticamente nos muestra una página, cuya dirección aparece en la barra sin que nosotros la hayamos escrito.

Si el programa está recién instalado, y es la primera vez que se ha usado para ver páginas web, ésta **primera página** que se muestra es la página oficial del navegador y se le llama página de inicio. Como es lógico, esta primera página que se visualiza se puede cambiar. Veamos cómo hacerlo en cada uno de los navegadores con los que estamos trabajando.

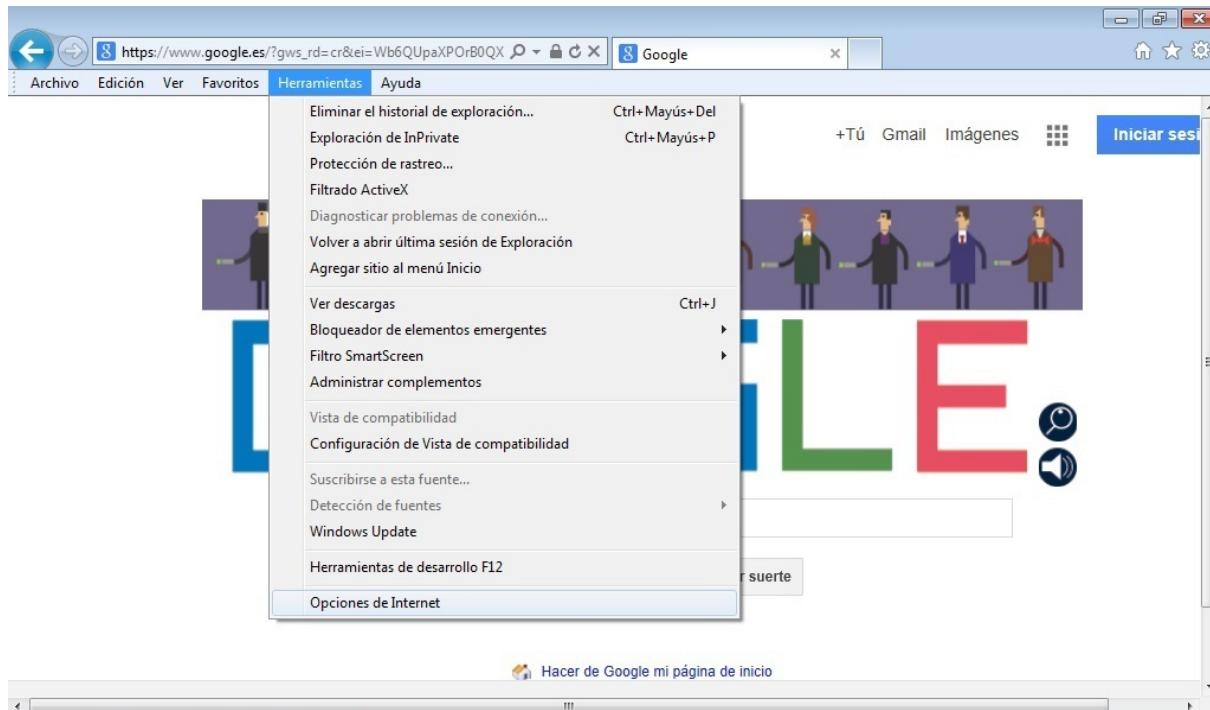


Imagen - 2.12. Página de inicio. Captura de pantalla

Internet Explorer

Tenemos dos opciones para hacerlo:

- Si está **activa** la barra de menú: Desde el menú Herramientas de la barra seleccionamos la última opción **Opciones de Internet**.



- Si **no está activa** la barra de menú: Accederemos pinchando en el ícono que está a la derecha de la estrella según se muestra en la imagen.



En cualquiera de los dos casos anteriores se nos abrirá la siguiente ventana.

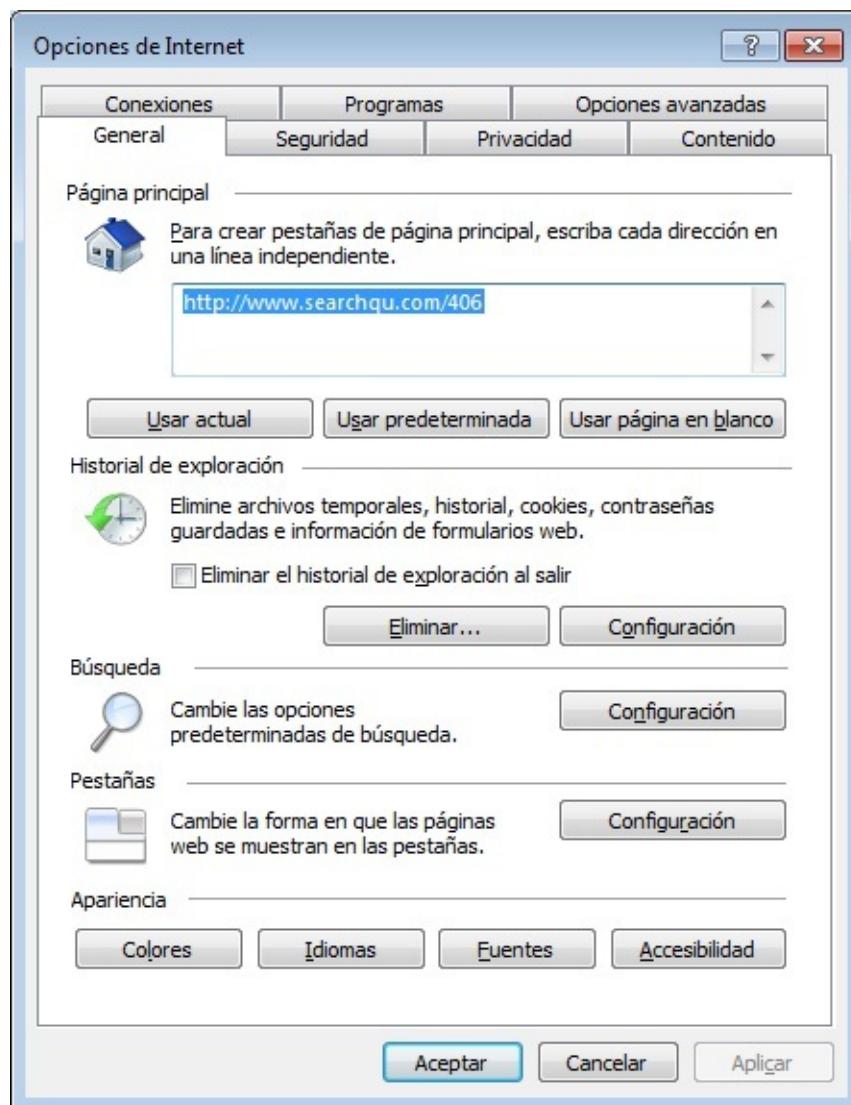


Imagen - 2.15. Opciones de internet 3. Captura de pantalla.

Nos fijamos en la primera parte de la ventana, que aparece bajo el título "Página de inicio".

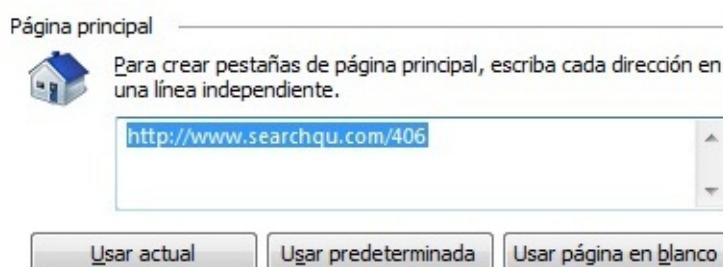


Imagen - 2.16. Página de inicio. Captura de pantalla.

En el espacio en blanco donde indica "Dirección" es donde se escribe la dirección de la página que queremos que nos muestre al arrancar Internet Explorer. Además, se nos ofrecen tres opciones más con los botones de la inferior:

- **Usar actual:** Si pinchamos en esta opción se asigna como página de inicio la que en ese momento está abierta en el navegador. Nos evita escribir la dirección y los posibles errores que ello implica. Para utilizar esta opción, previamente debemos abrir la página.

- **Predeterminada:** En este caso se asigna como inicio la página oficial de Microsoft.
- **Usar página en blanco:** Con esta opción no se asigna ninguna página como inicio. El navegador queda a la espera de que el usuario escriba la URL de la página que desde visitar en la barra de direcciones.

Reflexión

¿Qué página web resulta óptima para ponerla como inicio?

Solución

Depende del tipo de navegación que se haga. Por ejemplo, si la mayor parte de las veces que nos conectamos lo hacemos para buscar información, podemos poner como página de inicio la de un buscador. Si lo hacemos buscando recursos educativos, podemos poner la página del programa Ramón y Cajal. Si se trata del ordenador de uso común en un centro educativo, podemos poner como página de inicio la del propio centro. Pero si el uso de Internet es variado, y cada conexión tiene un fin diferente (buscar información, ocio, buscar recursos educativos, ver las noticias,...) puede resultar práctico usar una página en blanco y escribir la dirección deseada cada vez que se hace la conexión.

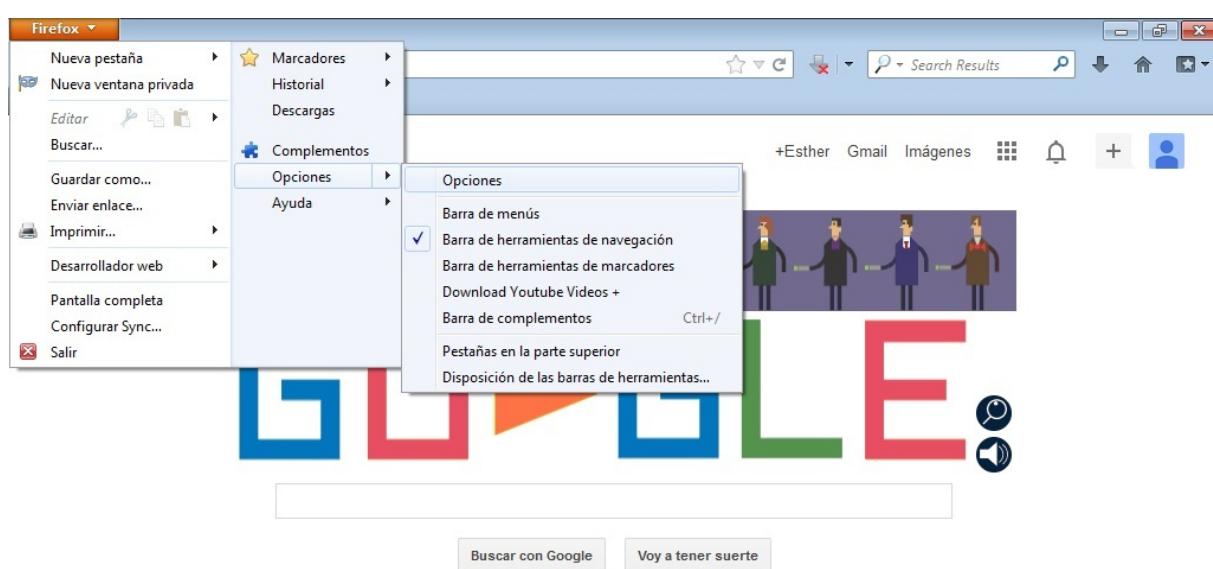
Firefox de Mozilla

La página de inicio la podemos configurar de dos formas diferentes:

- Si tenemos **activa** la barra de menús: Entrando en el menú **Herramientas --> Opciones**.



- Si no tenemos **activa** la barra de menús: Pinchando en el botón de firefox que hay arriba a la izquierda. Seleccionaremos **Opciones --> Opciones**.



En ambos casos se nos abrirá la siguiente ventana:

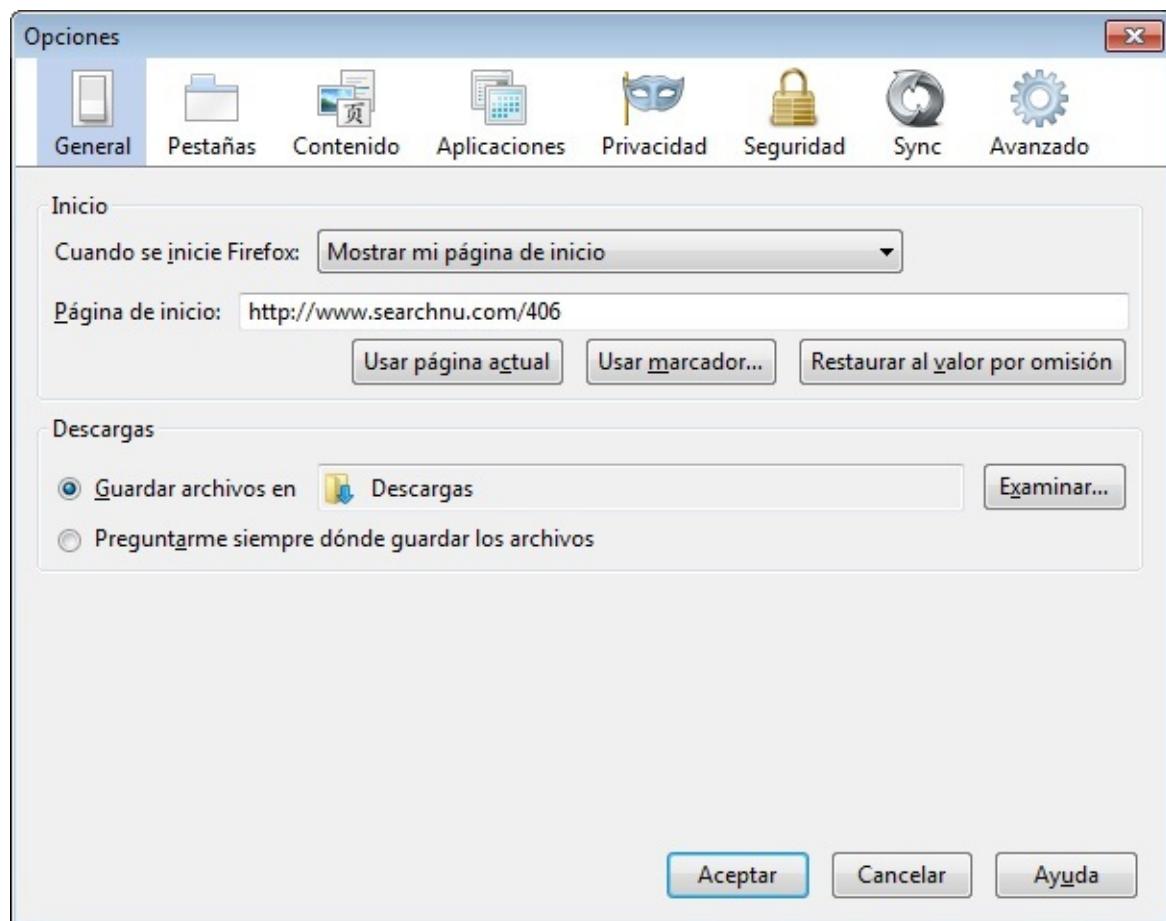


Imagen - 2.19. General. Captura de pantalla.

Escribiremos la página que deseemos al lado de donde pone página de inicio.

Podremos elegir tres opciones:

- **Usar actual:** Si pinchamos en esta opción se asigna como página de inicio la que en ese momento está abierta en el navegador.
- **Usar marcador:** En este caso podemos elegir como inicio alguna de las páginas que tenemos asignadas como favoritas.
- **Restaurar al valor por omisión:** En este caso se asigna como inicio la página oficial de Mozilla Firefox.

Google Chrome



Haz clic en el menú de Chrome situado en la barra de herramientas del navegador.

Selecciona **Configuración**.

- **Cómo añadir el botón de página de inicio a la barra de herramientas del navegador.** El botón de página de inicio está desactivado de forma predeterminada. Selecciona la casilla de verificación "Mostrar el botón Página de inicio" de la sección "Aspecto" para mostrarlo en la barra de herramientas del navegador.
- **Cómo configurar la página de inicio.** Si la casilla de verificación "Mostrar el botón Página de inicio" está seleccionada, aparecerá una dirección web debajo de ella. Si quieras que el botón de página de inicio abra otra página web, haz clic en **Cambiar** para introducir un enlace. También puedes seleccionar la **página Nueva pestaña** como la página de inicio.

Aspecto

This screenshot shows the 'Aspecto' (Appearance) section of the Chrome settings. At the top, there are two buttons: 'Conseguir temas' (Get themes) and 'Restablecer tema predeterminado' (Reset to default theme). Below these are two checkboxes: the first is checked and labeled 'Mostrar el botón Página de inicio' (Show the Start button), with a link to 'Página Nueva pestaña' (New tab) and a 'Cambiar' (Change) button; the second is unchecked and labeled 'Mostrar siempre la barra de marcadores' (Always show the address bar).

<input checked="" type="checkbox"/>	Mostrar el botón Página de inicio
	Página Nueva pestaña Cambiar
<input type="checkbox"/>	Mostrar siempre la barra de marcadores

Imagen - 2.20. Aspecto. Captura de pantalla.

3.3. LA BARRA DE ESTADO

La barra de estado aparece en el navegador Internet Explorer en la parte baja de la ventana.



Imagen - 2.21. Barra de estado. Captura de pantalla.

En ella se refleja el estado de la descarga de la página solicitada. En la parte de la derecha se indica la ubicación de la información que se nos está mostrando:

- **Mi PC:** la navegación se está realizando sobre archivos del disco duro del propio ordenador. No es lo normal.
- **Internet:** la navegación se está realizando sobre archivos de servidores de Internet. Es lo más habitual.

Una vez que comienza la descarga, en la parte de la izquierda de la barra aparecen sucesivamente y en orden los siguientes mensajes:

- **Buscando host:** Cuando permanece este mensaje significa que todavía no se ha realizado la conexión con el host (nombre inglés del servidor) que contiene la página solicitada. Si este mensaje permanece mucho tiempo (más de 5 o 10 segundos) algo está fallando. Puede ocurrir que el servidor esté fuera de servicio, pero es una posibilidad muy remota. Lo más probable es que hayamos escrito mal la dirección de la página, o que nuestro ordenador no tenga conexión a la red.
- **Sitio web encontrado. Esperando respuesta:** Si todo va bien, su aparición es casi inmediata. Nos indica que se ha encontrado el servidor, y que nuestro ordenador está esperando que se le envíen los archivos correspondientes a la página. Puede ocurrir que permanezca un tiempo en esta situación. No es lo normal, pero puede ocurrir, si la conexión es lenta o las líneas están sobrecargadas (horas punta). Paciencia.
- **Abriendo página...:** Con este mensaje comienza a visualizarse la página en la parte central de la ventana.
- **Quedan (n) archivos:** Nos indica el número de archivos (n) que quedan por descargarse.
- **Listo:** La descarga se ha completado, y lo que vemos en la parte central de la ventana es la página tal como es.

3.4. CÓMO MOSTRAR Y OCULTAR LAS BARRAS

A la hora de decidir qué **barras** queremos que nos muestre el **navegador**, debemos valorar dos aspectos contrapuestos. Por un lado, nos interesa que el espacio para visualizar la web sea lo mayor posible: si colocamos todas las barras que admite el navegador, lo reduciremos mucho. Por otro lado, las barras nos acercan funciones que, de no estar visibles, tendríamos que buscarlas entre los menús. La solución depende del uso que cada uno haga de estas barras. Si no se usan con frecuencia, merece la pena hacerlas desaparecer. Pero si se usan, se deben tener a la vista, aunque limiten la zona de visualización de la página.

Vamos a conocer como **mostrar u ocultar las barras** en los tres navegadores que estamos estudiando.

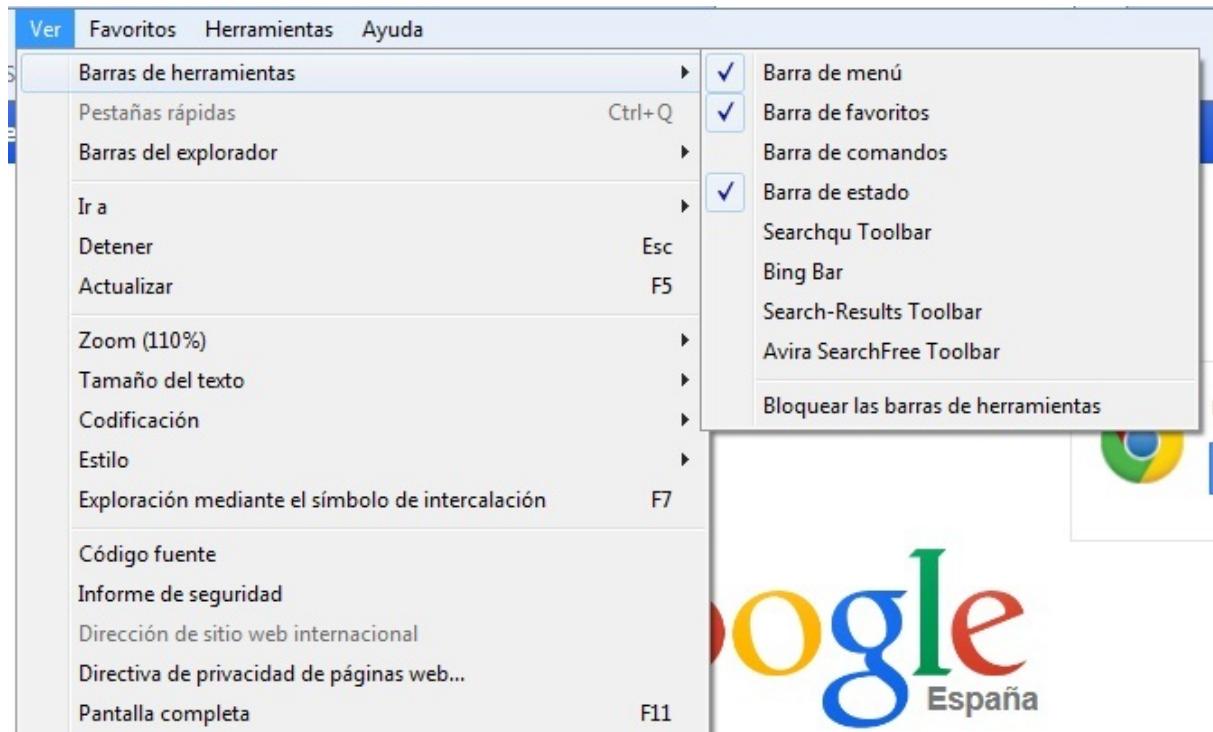


Imagen - 2.22. Close up of eye. Autor: Lourie Pieterse. http://commons.wikimedia.org. Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported.

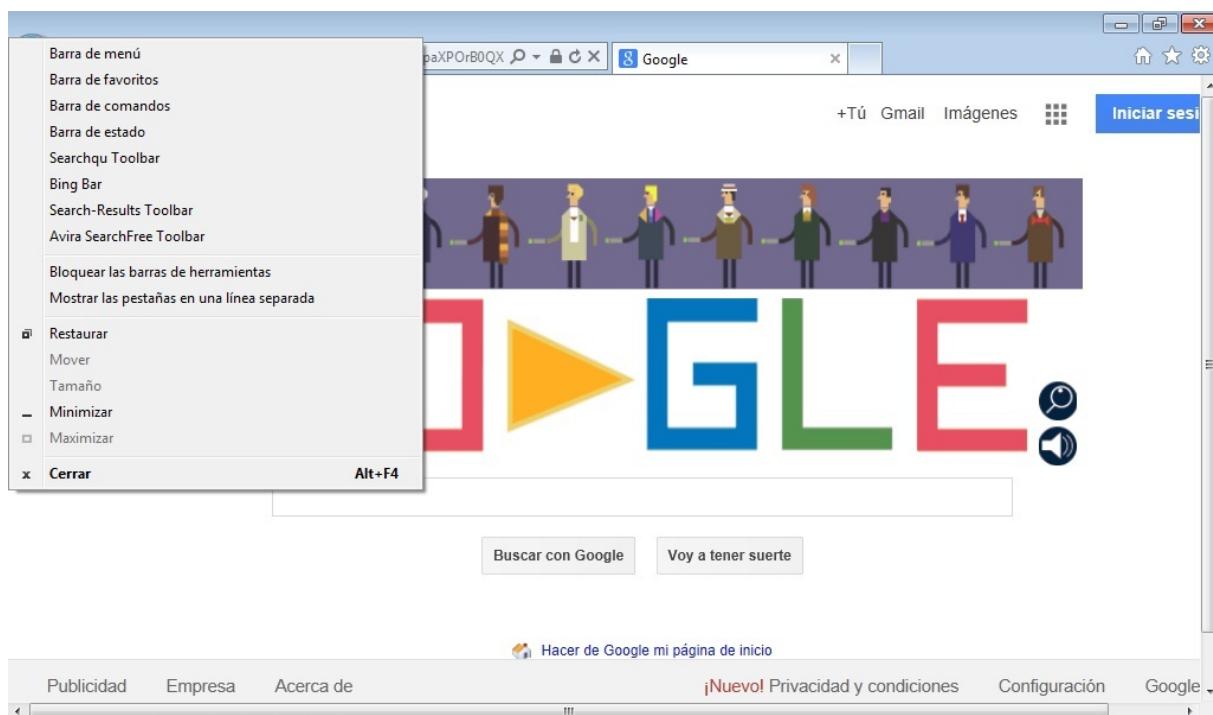
Internet Explorer

Para **mostrar u ocultar** las diferentes barras en Internet Explorer, tenemos dos opciones:

- Si está **activa** la barra de menú: Pincharemos en ver -> barra de herramientas. Haremos click en las barras de herramientas que queremos que estén visibles.



- Si **no está activa** la barra de menú: Pincharemos en la e de explorer que hay arriba a la izquierda y se abrirá la ventana que nos permite activar y desactivar las barras de herramientas tal y como se muestra en la imagen.

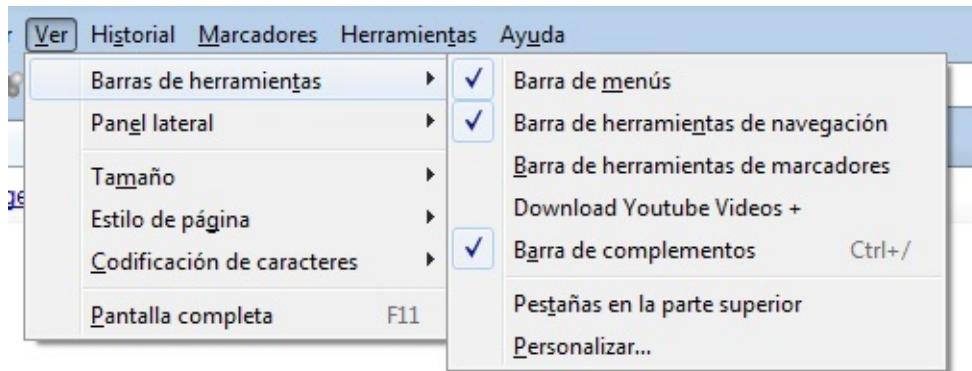


Además, Internet Explorer nos da la posibilidad de ver una **página web a pantalla completa**. Hace desaparecer temporalmente todas las barras, incluso la de menús, dejando una versión mínima de los botones imprescindibles. Esta opción se usa para ver páginas diseñadas para monitores de más resolución, sin necesidad de tener que movernos por el contenido con las barras de desplazamiento. Para activarla podemos apretar la tecla **F11 del teclado** o recurrir al menú **Ver / Pantalla completa**. Para recuperar el modo normal, de nuevo apretaremos la tecla F11. Conviene recordarla ya que en modo pantalla completa no tenemos la barra de menús disponible.

Firefox de Mozilla

Para mostrar y ocultar las barras de herramientas en Firefox tendremos dos opciones:

- Si tenemos **activa** la barra de menús: Pincharemos en **Ver --> Barra de herramientas**.



- Si **no tenemos activa** la barra de menús: Pincharemos en el botón de **firefox** situado arriba a la izquierda y seleccionaremos **opciones**. Desde aquí activaremos o desactivaremos las barras que queramos pinchando en el nombre.

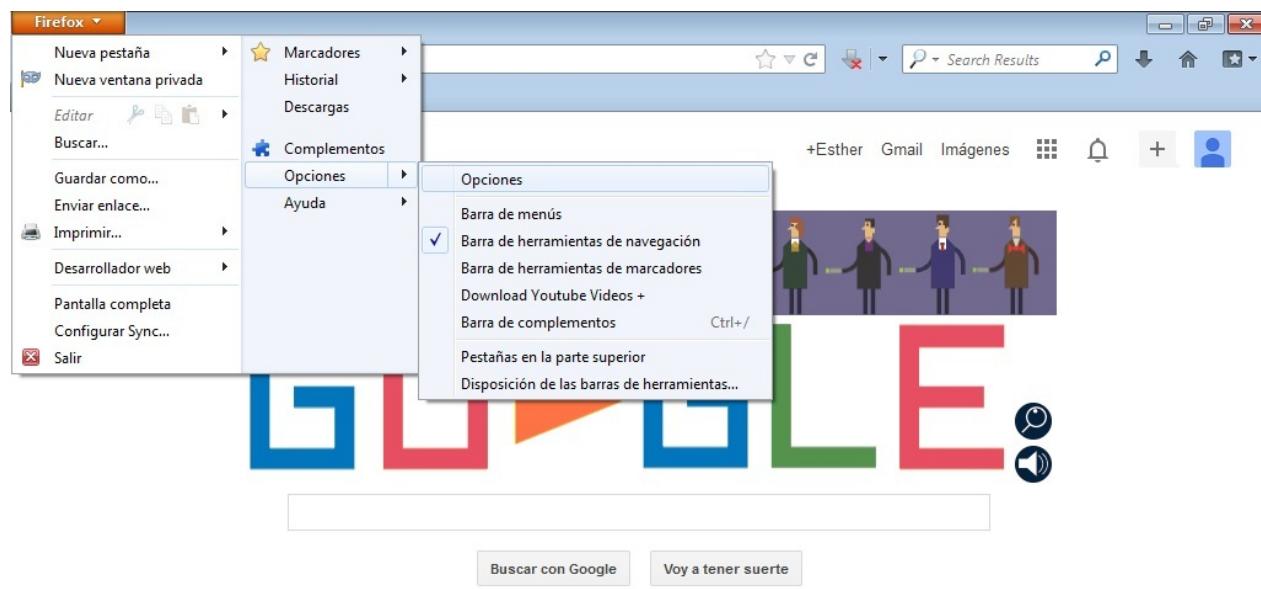


Imagen - 2.26. Barra de herramientas 2. Captura de pantalla.

Reflexión

Abre el navegador accediendo a la página: www.educaragon.org y despliega el menú Ver. Activa todas las barras de herramientas y observa cómo te limita la visualización de la página. Vuelve a abrir el menú Ver y desactiva todas las barras. Observa que ahora no puedes ni siquiera introducir la dirección de una página nueva. Por último, activa las barras para poder trabajar con comodidad.

Solución

Ten activas únicamente las barras de herramientas que sean necesarias para trabajar con comodidad.

Google Chrome

Google Chrome nos ofrece la posibilidad de mostrar u ocultar la barra de marcadores. Para ello, pincharemos en  y en marcadores haremos click en mostrar barra de marcadores.

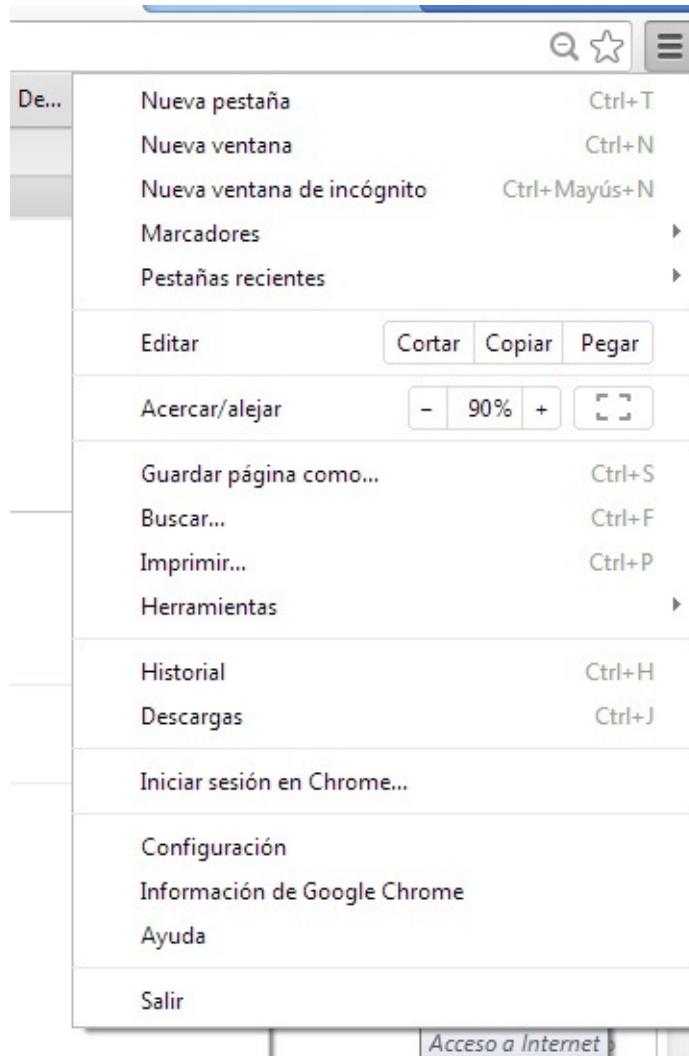


Imagen - 2.27. Barra de marcadores. Captura de pantalla.

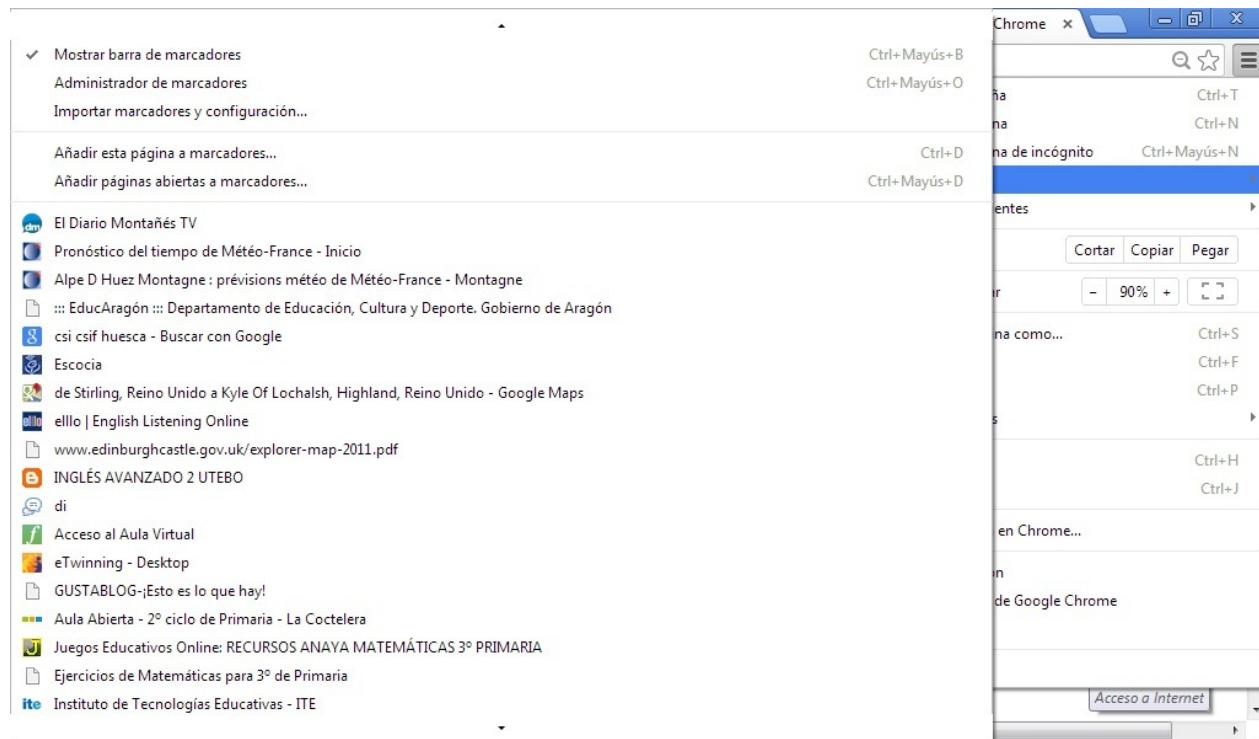


Imagen - 2.28. Mostrar u ocultar. Captura de pantalla.

3.5. GESTIÓN DE NUESTRAS PÁGINAS FAVORITAS

Tras tus primeros pasos como «navegante» habrás comprobado que vas encontrando páginas que te ofrecen información muy interesante, a las que te gustaría volver en un futuro. Es decir, aparece la **necesidad de guardar las direcciones de las páginas** que te resultan de interés. **Los diferentes navegadores** nos brindan una herramienta que nos evita confeccionar una lista con «lápiz y papel». Esta herramienta se llama **Favoritos** **en Internet Explorer y Marcadores en Mozilla Firefox y Google Chrome, y proporciona un sistema para almacenar las direcciones de las páginas web que nos interesa conservar, de forma que con un simple clic las descargamos de nuevo**.

Antes de ver cómo se realiza esta gestión, vamos a plantear cuál sería la estructura óptima de la carpeta **Favorito o Marcadores**. Debemos tener presente que su finalidad es facilitar el acceso a direcciones ya visitadas. Si no se estructura correctamente con subcarpetas que contengan las direcciones clasificadas por temas, resultará ineficaz: acabará ofreciéndonos una lista interminable de direcciones en las que nos será difícil encontrar la que buscamos. La distribución óptima depende del tipo de navegación que hace cada usuario, pero en general, podríamos seguir las siguientes reglas:

Si...	...te conviene crear dentro de <i>Favoritos / Marcadores...</i>
...estás trabajando en un ordenador compartido (el del centro educativo, al que acceden también otros compañeros)	<p>...en primer lugar, una subcarpeta cuyo nombre te identifique (por ejemplo, puedes ponerle tu mismo nombre), dentro de la cual incluirás todas las demás subcarpetas que creas necesario utilizar.</p>
...estás trabajando en un ordenador de uso propio (el de tu casa, o el de tu centro en el caso de un aula de un CRA)	<p>...una subcarpeta por cada uno de los temas que susciten tu interés cuando recurrías a Internet. Esto dependerá mucho del tipo de trabajo docente llevado a cabo por cada uno: el nivel de los alumnos con los que tratamos, el área concreta, si formamos parte de un equipo directivo, etc. En cualquier caso, podríamos considerar imprescindibles las siguientes (entre paréntesis sugerimos un nombre para la carpeta).</p> <p>NOTA: Por supuesto, en el caso de usar un ordenador compartido, todas estas carpetas serían subcarpetas de aquella que lleve el nombre del usuario.</p> <p>—páginas para ver con los alumnos (para niños). Dentro de esta carpeta, según el nivel de los alumnos con los que trabajamos, podríamos crear una subcarpeta por cada área impartida (<i>lengua, inglés...</i>), e incluso otra para páginas de ocio infantil.</p> <p>—páginas que contienen materiales para el profesorado (materiales profesorado).</p> <p>—páginas con documentos relativos a la administración del centro, como BOA, plantillas, etc. (<i>documentos administración</i>).</p> <p>—páginas de interés personal (personal). Aquí se podrían incluir tantas subcarpetas como piense el usuario que pueden resultarle útiles (<i>ocio, prensa, apicultura...</i>).</p>

Ten en cuenta que este diseño inicial se puede modificar si es necesario incluyendo nuevas secciones o eliminando las que ya no resultan interesantes. Enseguida veremos cómo. Pero partir de una buena estructura es garantía de tener con **Favoritos/Marcadores** una herramienta de gran ayuda en la navegación.

Reflexión

Resulta interesante que los alumnos tengan una colección de favoritos / marcadores con la selección de páginas web que consideremos importantes.

Solución

Visita la siguiente página dónde se ofrecen varias posibilidades de como hacerlo:

<http://cprcalam.educa.aragon.es/TIC/TEMATICOS/PAGINASWEB/marcadores.html>

Internet explorer

Aunque el acceso a esta herramienta se realiza normalmente a través del propio programa, conviene saber que **Favoritos** es, simplemente, **una carpeta incluida en la carpeta Windows, en la que se guardan Acceso directo a las páginas** que hemos visitado y a las que deseamos volver alguna vez. En el caso de que tengamos como sistema operativo Windows XP o Windows 7 la ubicación de Favoritos es algo diferente. Una opción para encontrar esta carpeta (y otras carpetas, como veremos más adelante) es ir a Inicio y en el menú que se despliega seleccionar Buscar --> Archivos o carpetas como indica la imagen.

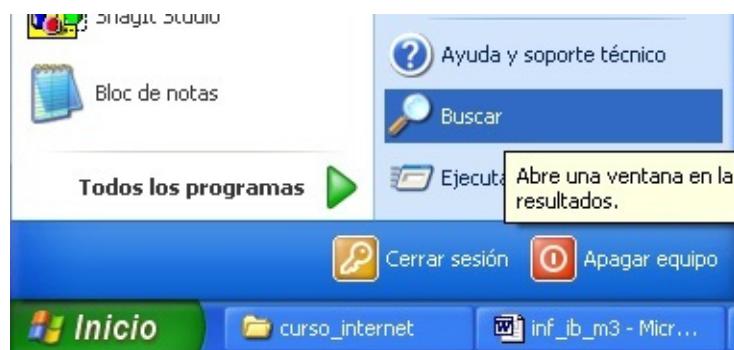


Imagen - 2.29. Favoritos. Captura de pantalla.

Al seleccionar esta opción nos saldrá la pantalla.

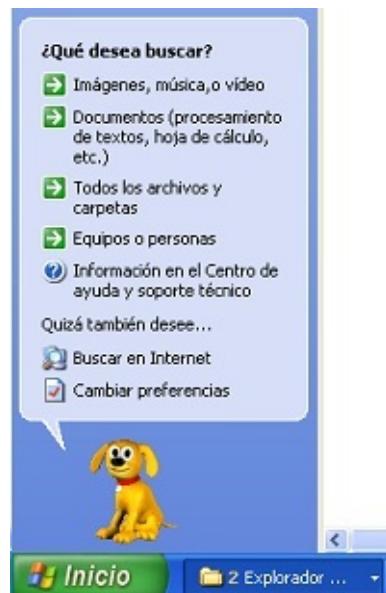


Imagen - 2.30. Favoritos 2. Captura de pantalla.

Aquí seleccionamos la opción Todos los archivos y carpetas y nos saldrá otra pantalla en la que pondremos el nombre de la carpeta, en este caso Favoritos.

Al hacerlo salen los siguientes resultados:

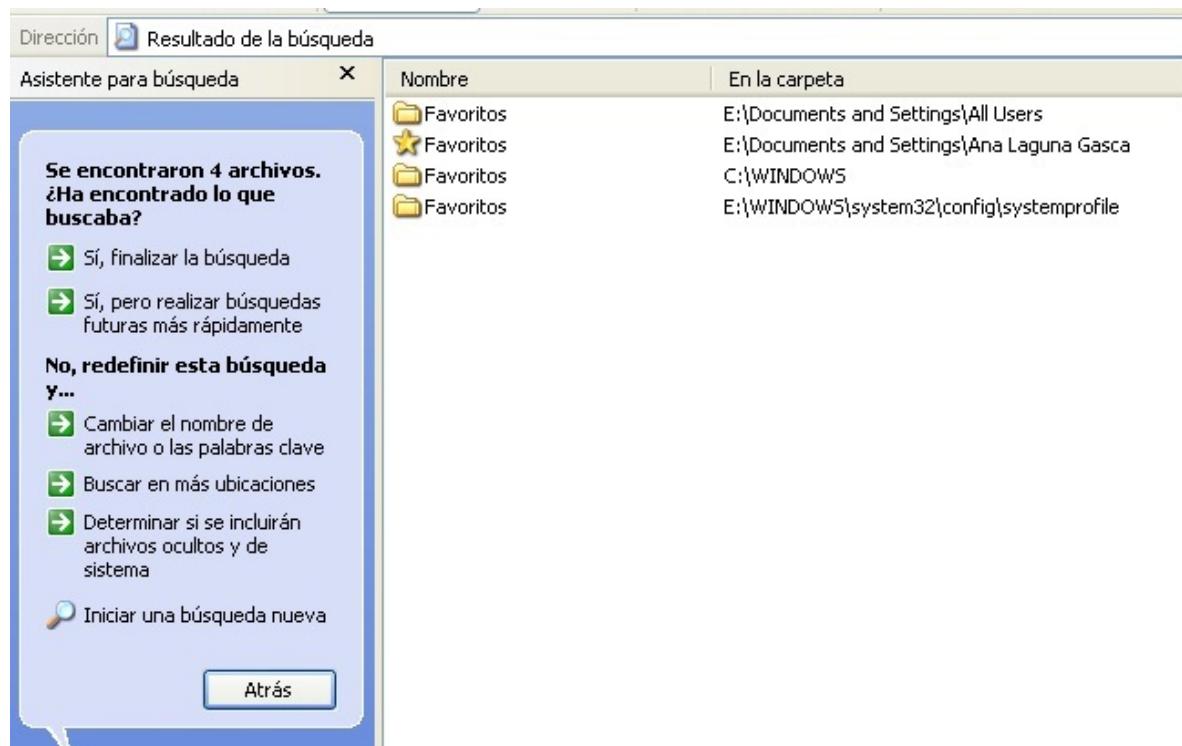


Imagen - 2.31. Favoritos 3. Captura de pantalla.

Una vez realizada la búsqueda sabremos en qué lugar está situada la Carpeta objeto de la búsqueda (en este caso la carpeta Favoritos).

Hay que hacer hincapié en que **en esta carpeta no se almacenan las páginas completas**, sino sólo las direcciones, de forma que, cuando queramos volver a visitar alguna de ellas, necesitaremos tener una conexión a Internet abierta.

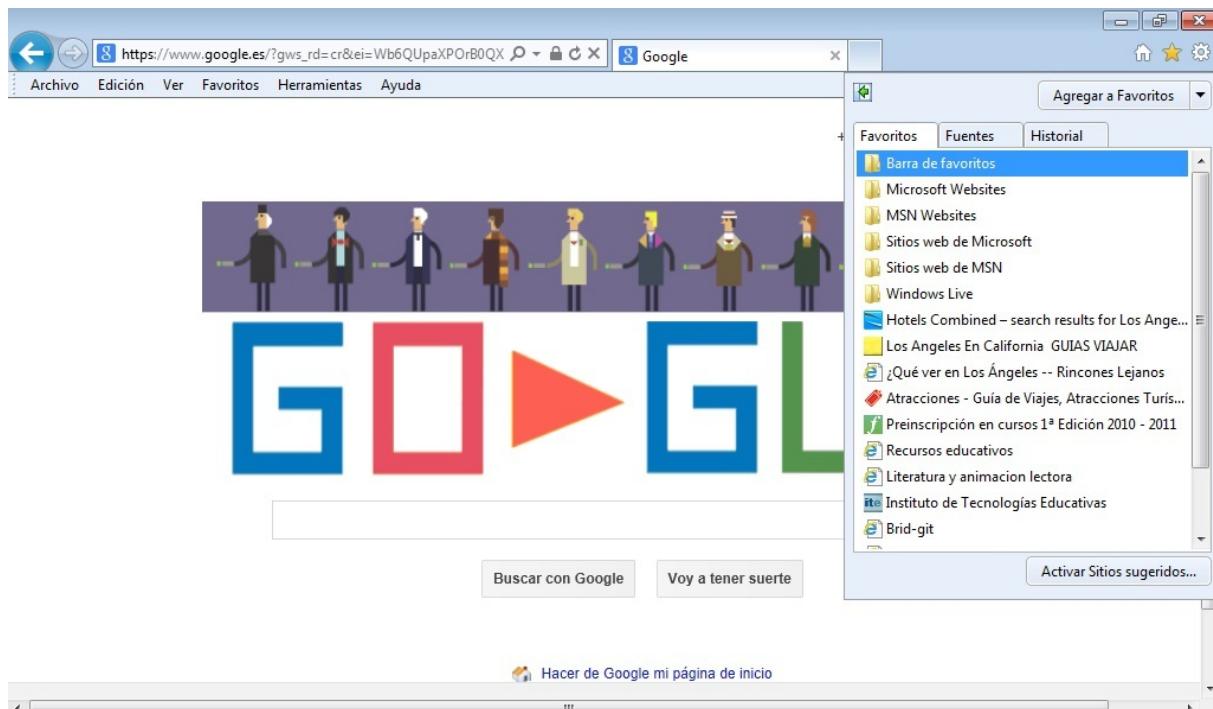
Puesto que se trata de una carpeta, su gestión podría llevarse a cabo desde el **Explorador de Windows**. Sin embargo, es mucho más cómodo realizar esta gestión desde el propio navegador.

Como ya hemos comentado, aunque **Favoritos** es una subcarpeta de la carpeta **Windows**, y como tal, se podría gestionar desde el **Explorador de Windows**, es más cómodo manejarla desde las opciones que nos da el propio **Internet Explorer**. Estas son dos:

1. Si no tenemos activa la barra de menú: Pinchando en la estrella tal y como se muestra en la imagen.



2. Si **no tenemos activa** la barra de menú: Pinchando en la estrella tal y como se muestra en la imagen.



En ambos casos, tanto la forma de trabajar como los resultados son los mismos.

Crear la estructura de carpetas de Favoritos y añadir direcciones

Esta acción solo hay que llevarla a cabo cuando se prepara el sistema para empezar a almacenar direcciones y cuando queramos modificar la estructura. Para crearla y gestionarla debemos acudir al botón **Agregar a Favoritos**. Nos mostrará la siguiente ventana:

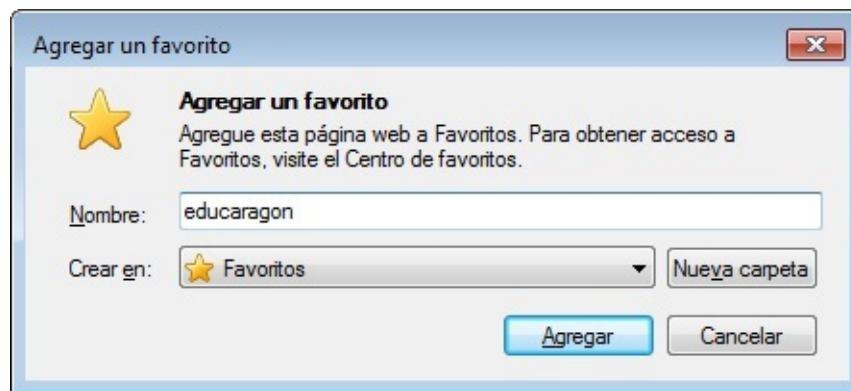


Imagen - 2.33. Favoritos 5. Captura de pantalla.

Por defecto nos agregará la página en la carpeta favoritos. También podemos crear una subcarpeta dentro de favoritos pinchando en la opción de nueva carpeta.

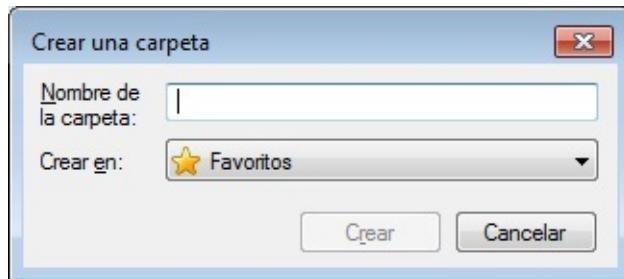


Imagen - 2.34. Favoritos 6. Captura de pantalla.

Podemos organizar las páginas en las diferentes carpetas. Para ello, pincharemos en **Organizar Favoritos** desde la flecha que hay a la derecha de **Agregar a Favoritos**.



Imagen - 2.35. Favoritos 7. Captura de pantalla.

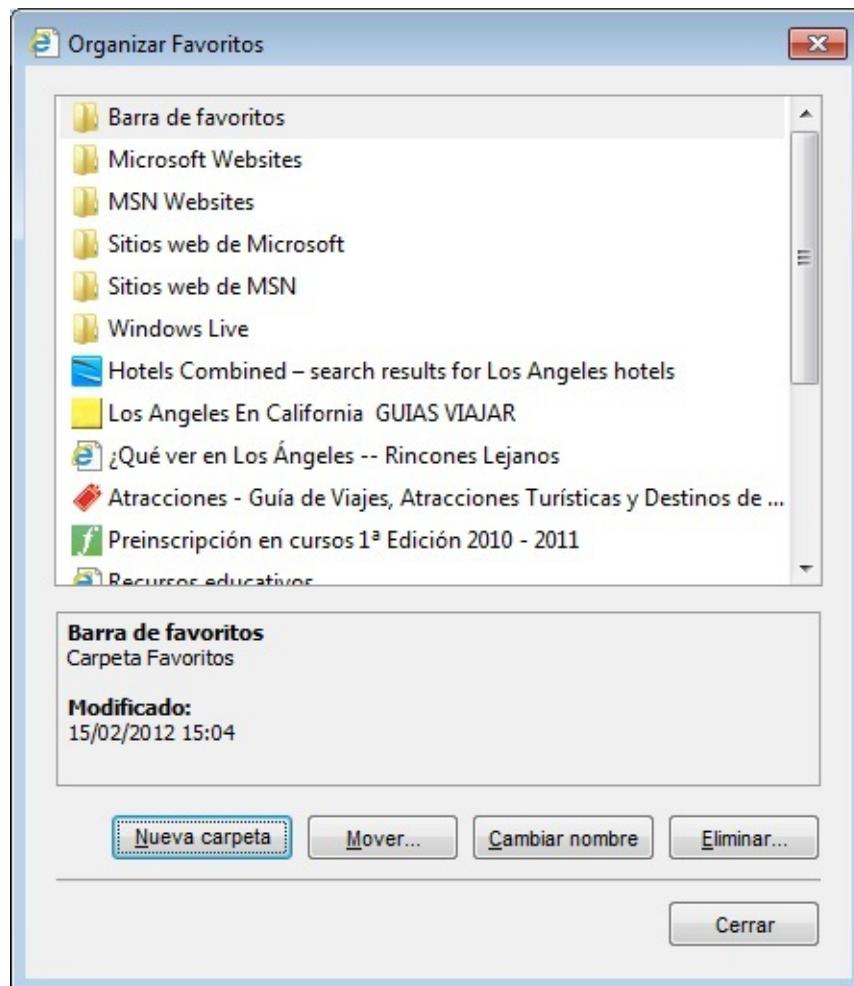


Imagen - 2.36. Favoritos 8. Captura de pantalla.

Si queremos **Eliminar**, podemos seleccionar aquello que queremos suprimir y pinchar en el botón eliminar.

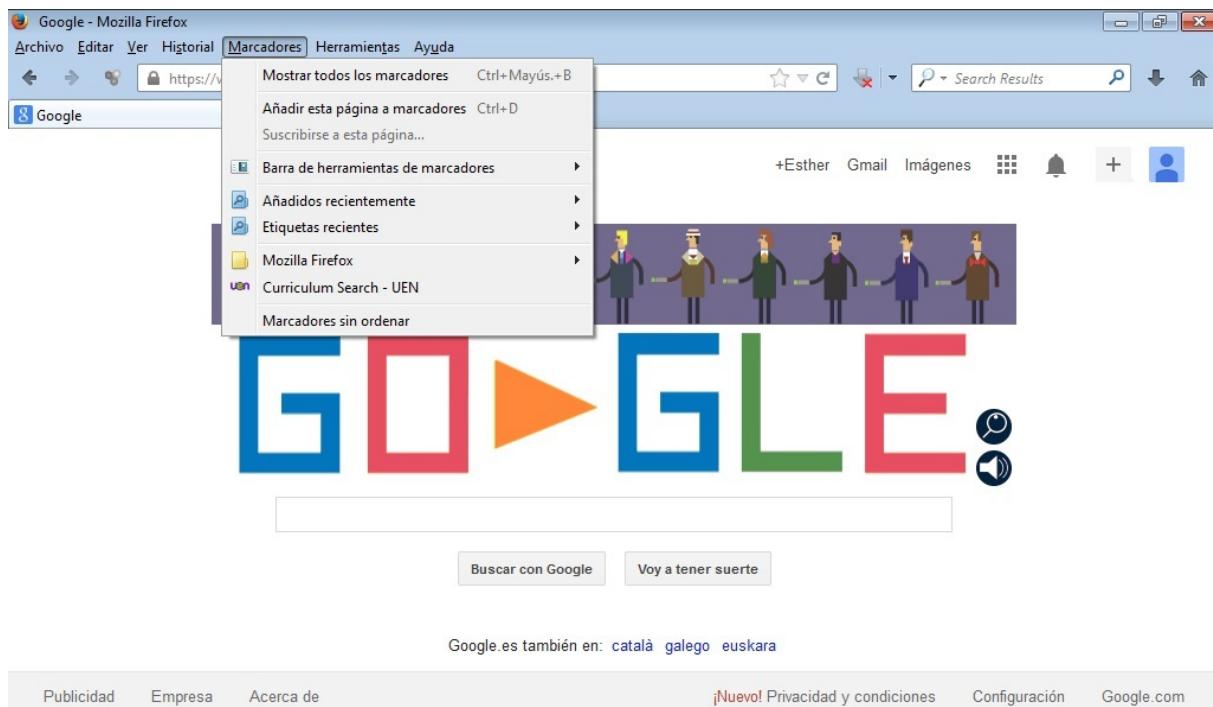
Recuperar una dirección desde Favoritos

Para recuperar una página cuya dirección habíamos guardado, accederemos a **Favoritos**, donde podremos consultar los enlaces que tenemos guardados. Haciendo un clic sobre una carpeta se despliega su contenido y, haciéndolo sobre un enlace, la página correspondiente se descargará de nuevo.

Firefox de Mozilla

La utilización de este menú es la siguiente: supongamos que la página que estamos visitando en estos momentos nos interesa por cualquier motivo y queremos guardar dicha dirección en nuestro ordenador para disponer de ella cuando lo creamos conveniente. Tenemos dos opciones:

1. Si está **activa** la barra de menús: Pincharemos en Marcadores.



2. Si **no está activa** la barra de menús: Pincharemos el **ícono** que contiene una **estrella** situado a la **derecha**.

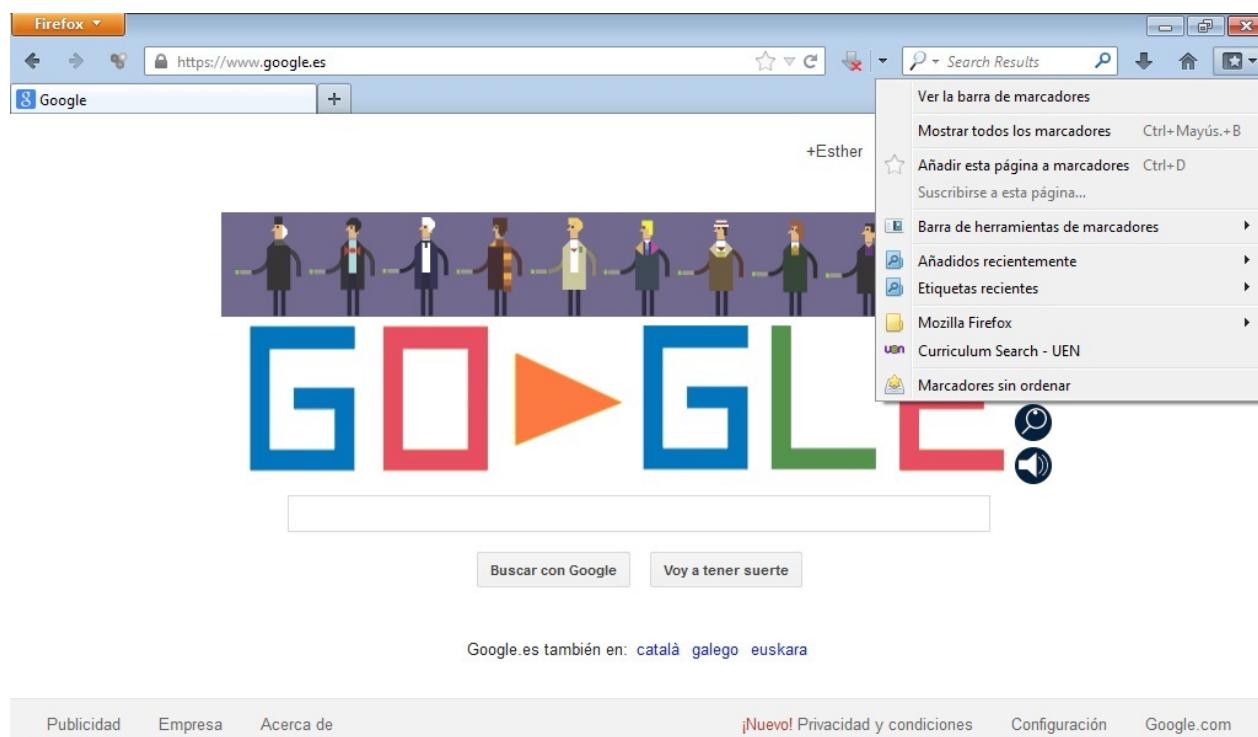


Imagen - 2.38. Marcadores 2. Captura de pantalla.

Si queremos añadir una web a marcadores una vez esté abierta seleccionaremos la opción **Añadir esta página a marcadores**.

Por defecto aparecerá en la carpeta marcadores. Pero también se pueden crear subcarpetas. Para ello abriremos la pestaña de la opción **Carpeta** y seleccionaremos **Elegir**.



Imagen - 2.39. Marcadores 3. Captura de pantalla.

Entonces tendremos la posibilidad de crear subcarpetas con nombres. En este caso crearemos una nueva carpeta y le pondremos el nombre de buscadores para meter la web de google en la misma. Repetiremos el mismo proceso y crearemos otra carpeta llamada Educación.



Imagen - 2.40. Marcadores 4. Captura de pantalla.

Cuando queramos guardar otra web podremos repetir el proceso anterior o bien aprovechar las carpetas ya creadas.

Una vez están creadas todas las carpetas con sus respectivos marcadores podremos moverlos u organizarlos simplemente con arrastrarlos desde el **Menú Marcadores – Mostrar todos los Marcadores**. Se nos abrirá un catálogo. Debemos desplegar el Menú Marcadores para ver las carpetas que hemos creado con sus correspondientes web.

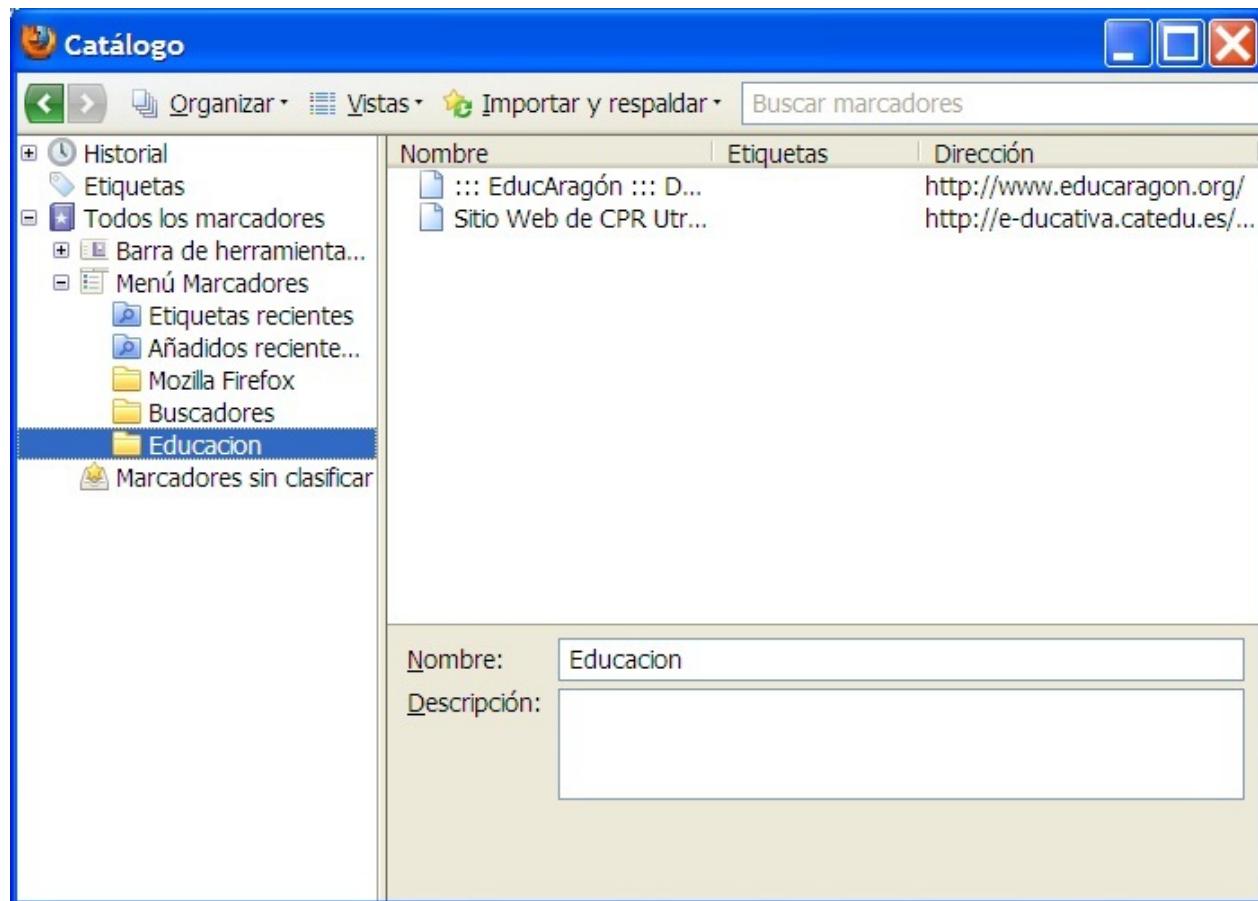


Imagen - 2.41. Marcadores 5. Captura de pantalla.

Tanto si queremos eliminar una carpeta como una web de marcadores será tan sencillo como seleccionar la misma y con el botón derecho del ratón elegir dicha opción.

Google Chrome

Haz clic en el menú de Chrome  situado en la barra de herramientas del navegador.

- Selecciona **Marcadores**.
- Selecciona **Administrador de marcadores**.

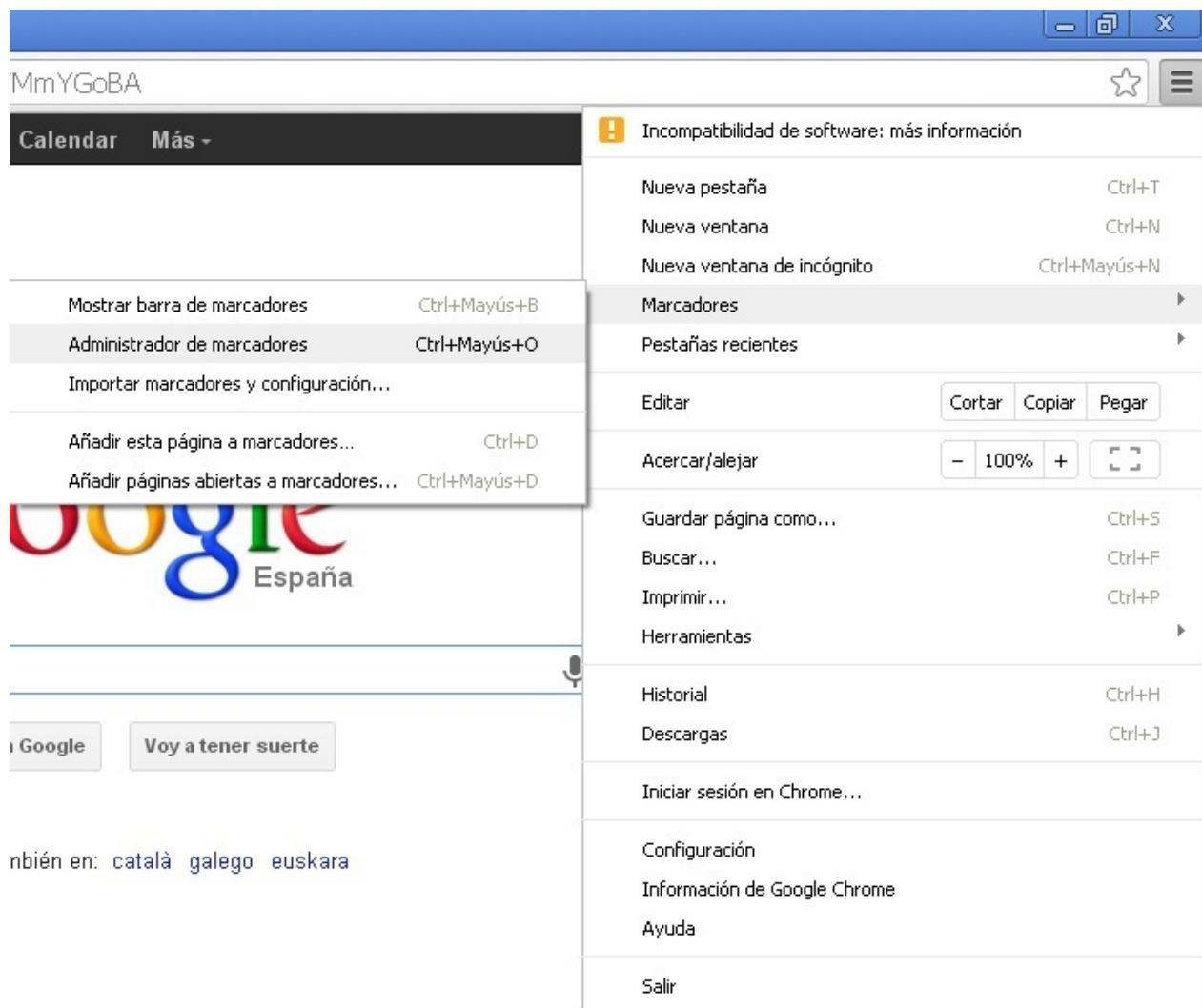


Imagen - 2.46. Marcadores. Captura de pantalla.

Desde aquí podemos añadir las páginas que deseemos a marcadores.

Seleccionando Organizar podemos añadir carpetas o páginas a marcadores.

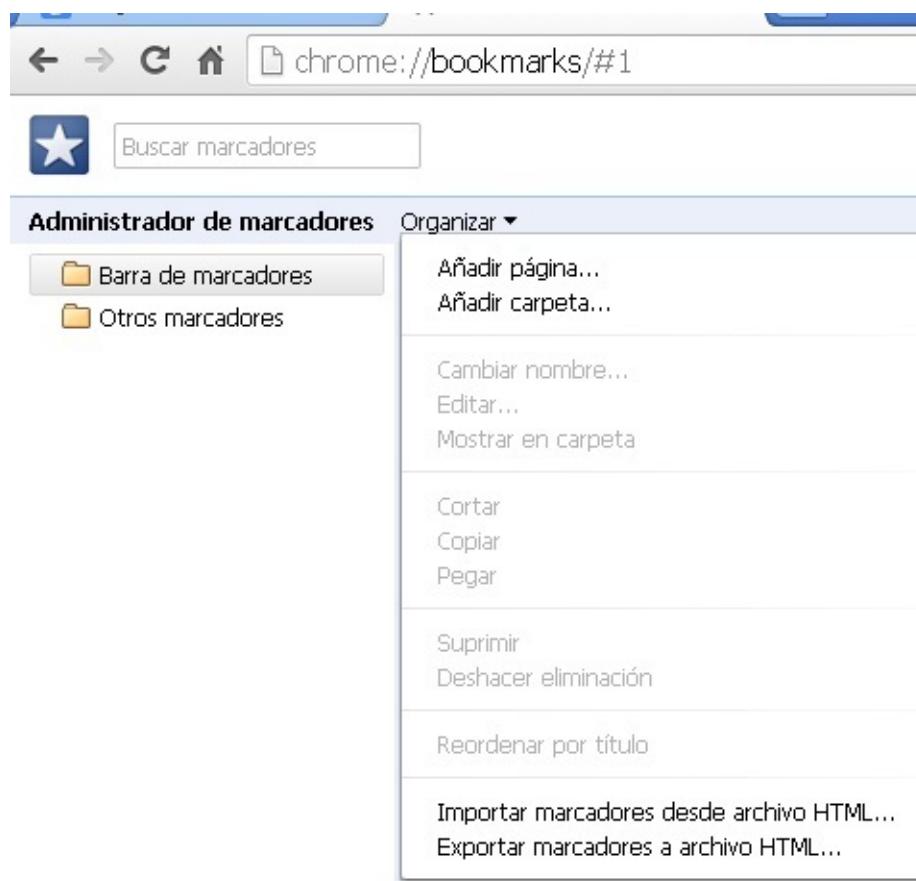


Imagen - 2.47. Marcadores 2. Captura de pantalla.

Para Saber Más

Puedes sincronizar el listado de favoritos / marcadores en diferentes ordenadores. Para conocer cómo realizarlo consulta la siguiente página:

<https://support.mozilla.org/es/kb/compartir-marcadores-pestanas-y-mucho-mas-con-tus->

3.6. HISTORIAL Y ARCHIVOS TEMPORALES

El historial es la grabación secuencial de todas las páginas web que consultamos en la red. Tenemos la opción de consultar o eliminar dicho historial.



Imagen - 2.33. Historial. Captura de pantalla.

Internet Explorer

Archivos temporales y navegación off line

Cuando visualizamos en nuestro PC una página web, los ficheros que contienen la información de la misma se han descargado almacenándose durante un tiempo en nuestro disco duro. Internet Explorer guarda esos ficheros en una carpeta llamada **ARCHIVOS TEMPORALES DE INTERNET** o **TEMPORARY INTERNET FILES** (depende de la versión usada) incluida en la carpeta **Windows**. En el caso de que estéis trabajando con Windows XP podéis buscar las Carpetas de Archivos temporales de Internet usando la opción Inicio a Buscar de la que hemos hablado al referirnos a la carpeta Favoritos.**

Este hecho nos da la posibilidad de navegar sin tener una conexión a Internet establecida (navegación **off-line**). Este tipo de navegación implica ventajas e inconvenientes:

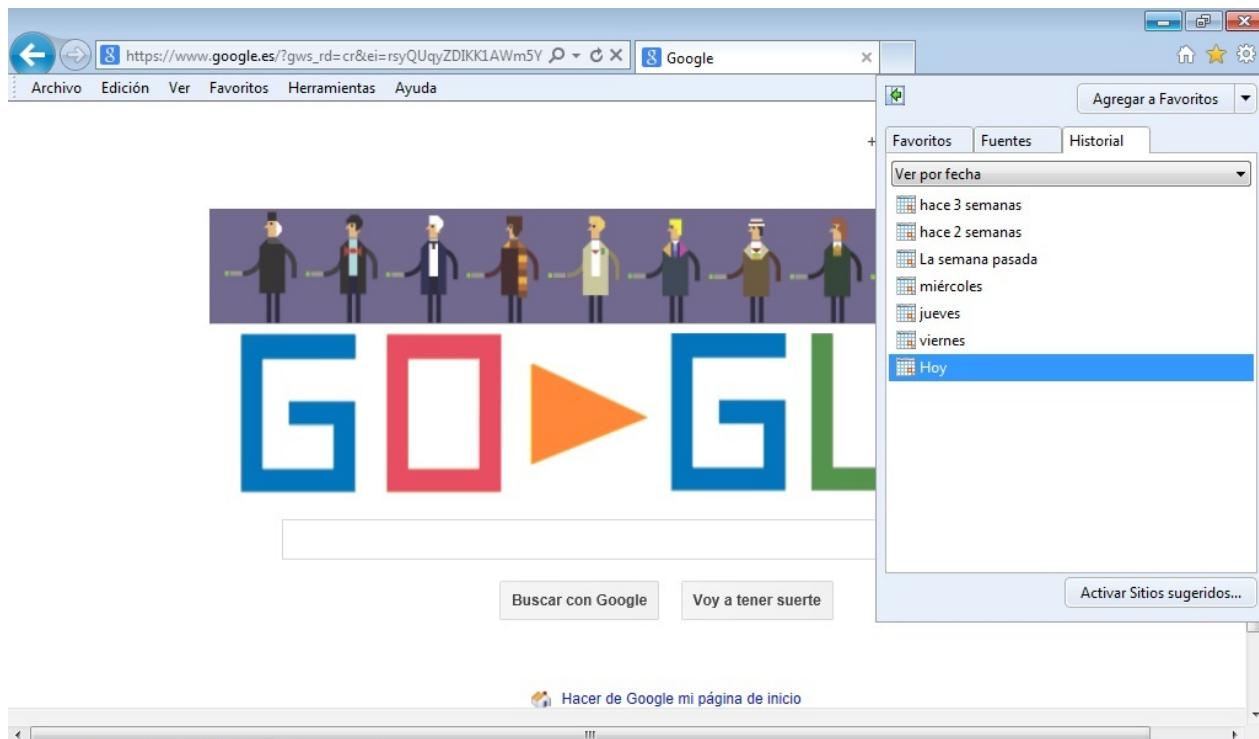
Ventajas de la navegación <i>off-line</i>	Inconvenientes de la navegación <i>off-line</i>
<ul style="list-style-type: none"> ● Al no requerir una conexión abierta a Internet, no implica el pago de una llamada telefónica. ● Puesto que el navegador muestra el contenido de archivos residentes en el disco duro de nuestro ordenador, la velocidad de navegación es muy alta. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Vemos las páginas en nuestro ordenador tal y como eran cuando se descargaron. Tenemos una copia sin actualizar: si desde que nosotros la descargamos se han producido modificaciones en la página original, no las percibimos. ● Tener mucho tiempo disponible sin conexión las páginas ya visitadas implica ocupar un espacio en el disco duro que no se puede usar para otros fines.

A pesar de tener los archivos correspondientes a las últimas páginas visitadas en la carpeta de **Windows Archivos Temporales de Internet**, no podemos recuperar la página completa desde esta carpeta, ya que los archivos de todas las páginas guardadas están mezclados. Para poder recuperarlas, **Internet Explorer** nos proporciona una herramienta específica: el **Historial**.

Acceso a las páginas del historial

Ya hemos comentado que la navegación **off-line** se puede llevar a cabo gracias al almacenamiento temporal en nuestro ordenador de los archivos correspondientes a las páginas visitadas. Este almacenamiento tiene lugar por partida doble. Por un lado, como ya hemos comentado, se guardan los archivos correspondientes a la página en la carpeta de **Windows Archivos Temporales de Internet**, pero su dirección, es decir, un acceso directo a esos archivos se guarda independientemente en la carpeta de Windows **Historial**.

Esta carpeta permite el acceso a las páginas en función de la fecha en que fueron visitadas. Para recuperar la página sin conexión, hay que pulsar la tecla control y la letra H. De esta manera se despliega una barra lateral en la que se ofrecen los accesos a las páginas visitadas organizados temporalmente por la fecha de la visita. También podemos acceder al historial pinchando en la estrella.



Gestión del espacio dedicado a los archivos temporales y al **Historial**

Sabido esto, la siguiente pregunta es inevitable: ¿Pueden estas páginas ocupar tanta proporción del disco duro que llegue a bloquearnos su uso para otras aplicaciones? Si no se pusiera remedio, esto podría ocurrir. Pero **Internet Explorer** cuenta con un **sistema de control del espacio en disco que ocupan las páginas visitadas**. Este sistema permite que, de forma automática y según los criterios que nosotros introduzcamos, las páginas se vayan borrando para dar paso a otras nuevas sin necesidad de ocupar nuevo espacio. En este sentido, el usuario toma dos decisiones:

- **Qué cantidad de espacio del disco duro (número de Mb) se dedica a los archivos temporales.** Para ello, basta con acceder a la ventana **Opciones de Internet** que ya vimos en la Unidad 1 (menú **Herramientas/Opciones de Internet**).

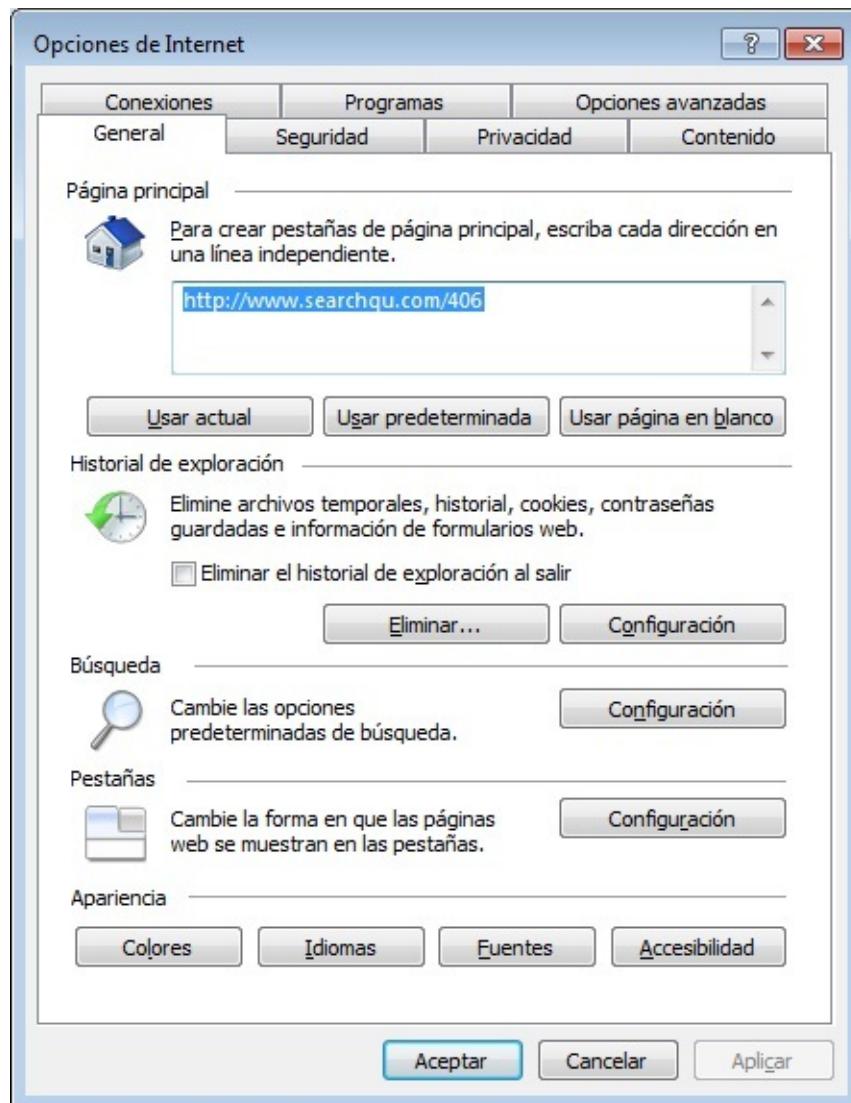


Imagen - 2.35. Historial 2. Captura de pantalla.

Desde el apartado **Historial de exploración** si pinchamos el botón **eliminar**, eliminaremos los archivos temporales, historial, cookies, contraseñas guardadas e información de formularios web.

Si le damos a la pestaña de **configuración** del **historial de exploración** podemos ver la ubicación de los archivos temporales de Internet, seleccionar el espacio que se va a usar y especificar el número de días que queremos conservar páginas en el historial.

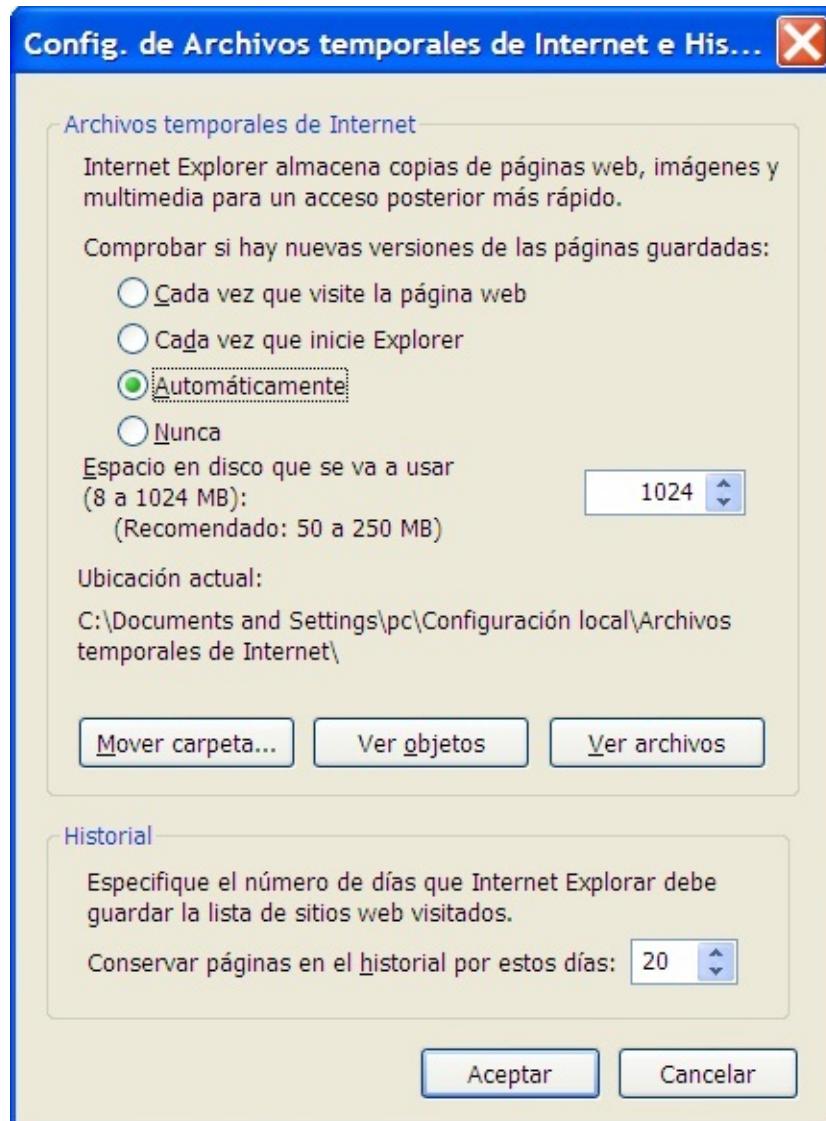


Imagen - 2.36. Historial 3. Captura de pantalla.

Podemos comprobar si hay nuevas versiones de las páginas guardadas. Podemos elegir cualquiera de las siguientes opciones:

Cada vez que se visita la página	Nunca la toma del disco duro a no ser que no tengamos conexión. Con esta opción no conseguimos mayor velocidad de navegación, ya que siempre descargamos la página desde el servidor.
Cada vez que se inicia <i>Internet Explorer</i>	Esta opción nos asegura que cada vez que nos conectamos y solicitamos la página en cuestión, la primera vez que la pedimos la descargamos del servidor (actualizada), mientras que si en esa misma sesión vuelvo a visitar la página, la veré desde el disco duro. De esta manera, me aseguro cierta actualidad (la página es tal y como estaba cuando yo me he conectado) y a la vez velocidad (salvo la primera vez, veo la página desde el disco duro). Es la opción más recomendable.
Automáticamente	Con esta opción <i>Internet Explorer</i> comprueba si hay nuevo contenido cuando vuelve a una página ya vista en un día o una sesión anteriores. Con el tiempo, si determina que las imágenes de la página cambian poco, no las descarga, con lo que se acelera la navegación.
Nunca	Siempre veo la página desde el disco duro, es decir, sin actualizar, tal y como estaba el primer día que la descargué. Me obliga a usar de vez en cuando el botón <i>Actualizar</i> para descargar manualmente de nuevo la página del servidor.

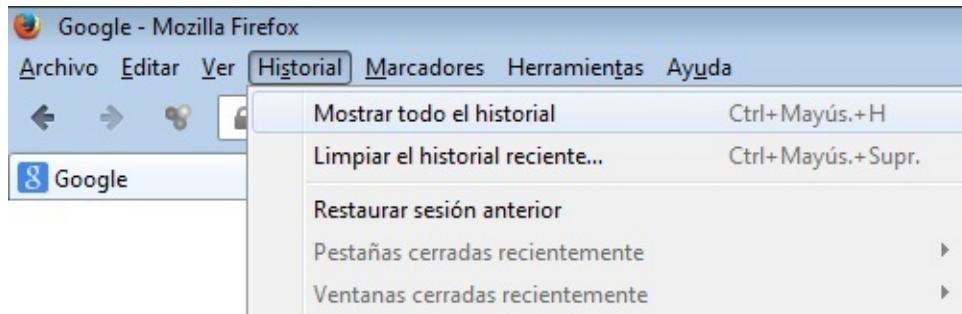
- **Cuántos días se mantienen disponibles las direcciones de las páginas en el Historial.** Los accesos directos a las páginas cuyos archivos se encuentran en la carpeta **Archivos Temporales de Internet** son independientes de éstos y se almacenan en la carpeta **Historial**. Su gestión es independiente y permanecen en nuestro ordenador tantos días como les indiquemos en la zona **Historial** de la ventana **Opciones de Internet** (ver imagen anterior). Pasados estos días, los accesos directos desaparecen y, aunque los archivos correspondientes estén en **Archivos Temporales de Internet**, las páginas no son accesibles. El número de días óptimo se debe decidir en consonancia con el espacio en disco dedicado a los archivos temporales, y depende del uso que hagamos de este servicio:

Si...	...debemos...
Si no solemos navegar off-line a menudo...	Dedicaremos pocos días y poco espacio. De este modo, cuando vayamos visitando nuevas páginas y se agote el espacio dedicado, se borrarán automáticamente los archivos de las más antiguas. A la vez, no estarán disponibles los accesos desde el historial porque habrán pasado más días de los señalados para guardarlas.
Si hacemos uso frecuente de la navegación off-line...	Dedicaremos más espacio y más días en la configuración. De esta manera dispondremos de más páginas sin conexión asumiendo la menor disponibilidad del disco duro para otras aplicaciones.

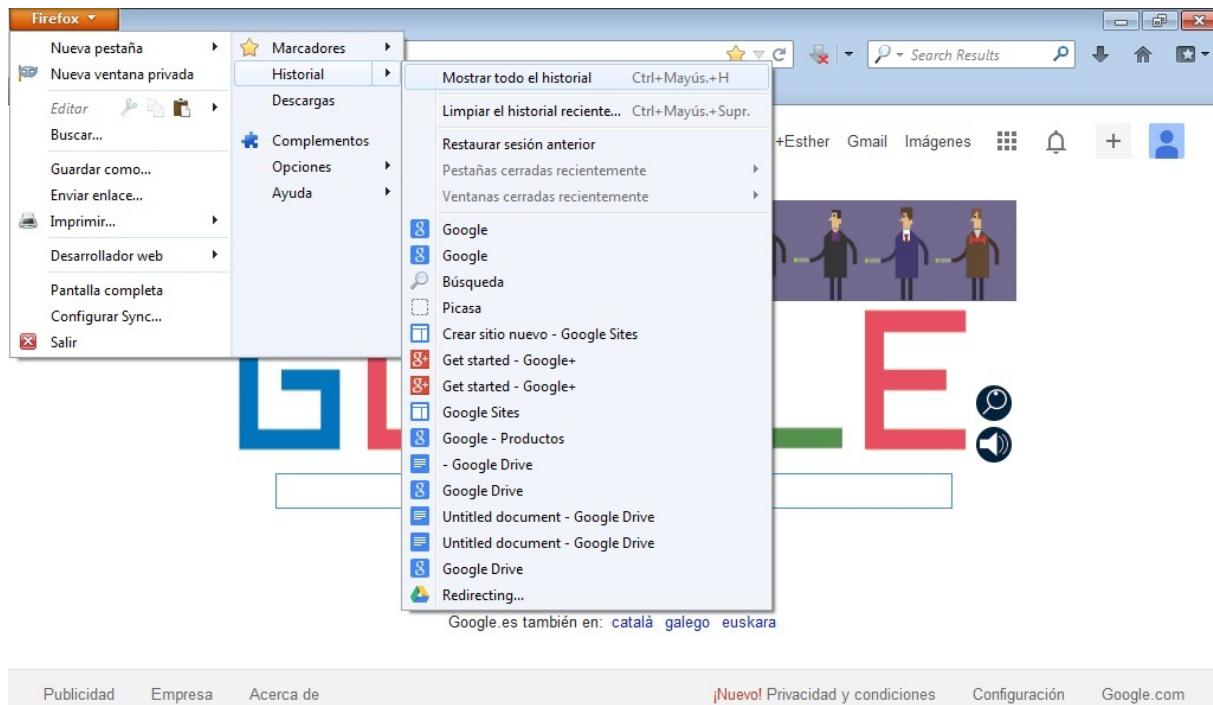
Firefox de Mozilla

Para acceder al Historial tenemos dos opciones:

- Si tenemos activa la barra de menús: Pinchamos en **Historial** situado en la barra de menús.



- Si **no tenemos activa** la barra de menús: Pinchando en el icono de **firefox** situado arriba a la izquierda y seleccionando **historial**.



Desde cualquiera de las dos opciones podremos:

- Mostrar todo el historial.
- Limpiar el historial reciente.

Si seleccionamos **limpiar el historial reciente**, nos aparecerá la siguiente ventana.

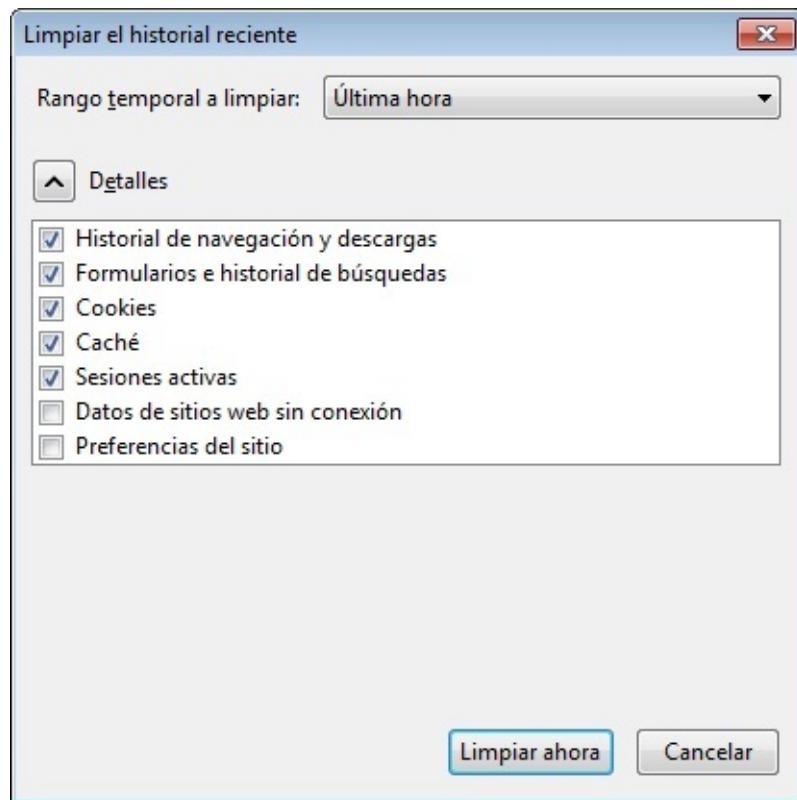


Imagen - 2-50- Historial 3- Captura de pantalla

Si pinchamos en **detalles** podremos seleccionar aquello que queremos eliminar. Si pinchamos en **rango temporal a limpiar** seleccionaremos si queremos limpiar todo o aquello que sea de última hora, de hace dos horas, etc.

Finalmente, pincharemos en **limpiar ahora** y se eliminará todo aquellos que hayamos seleccionado.

Google Chrome

Para acceder al historial en Google Chrome pincharemos en  Nos aparecerá el siguiente desplegable del cual seleccionaremos Historial.

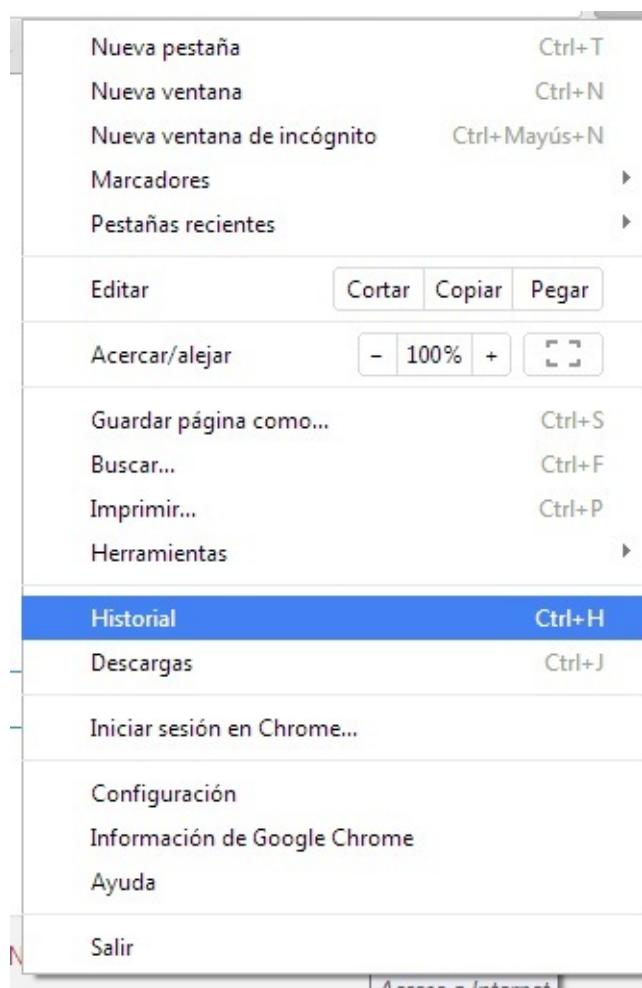
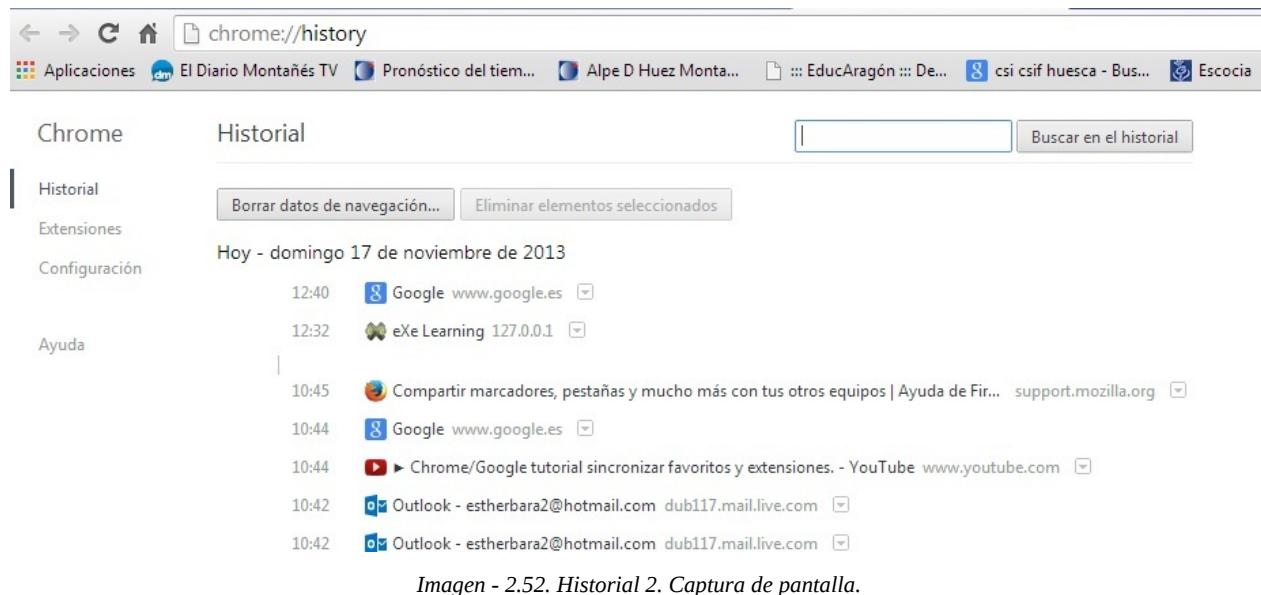


Imagen - 2.51. Historial. Captura de pantalla.



Tendremos **dos opciones**:

- Borrar los datos de navegación. Pinchando aquí quedará todo eliminado.
- Eliminar elementos seleccionados: Podemos eliminar únicamente las páginas que deseemos simplemente seleccionándolas.

Si seleccionamos **borrar los datos de navegación**, se abrirá la siguiente ventana.

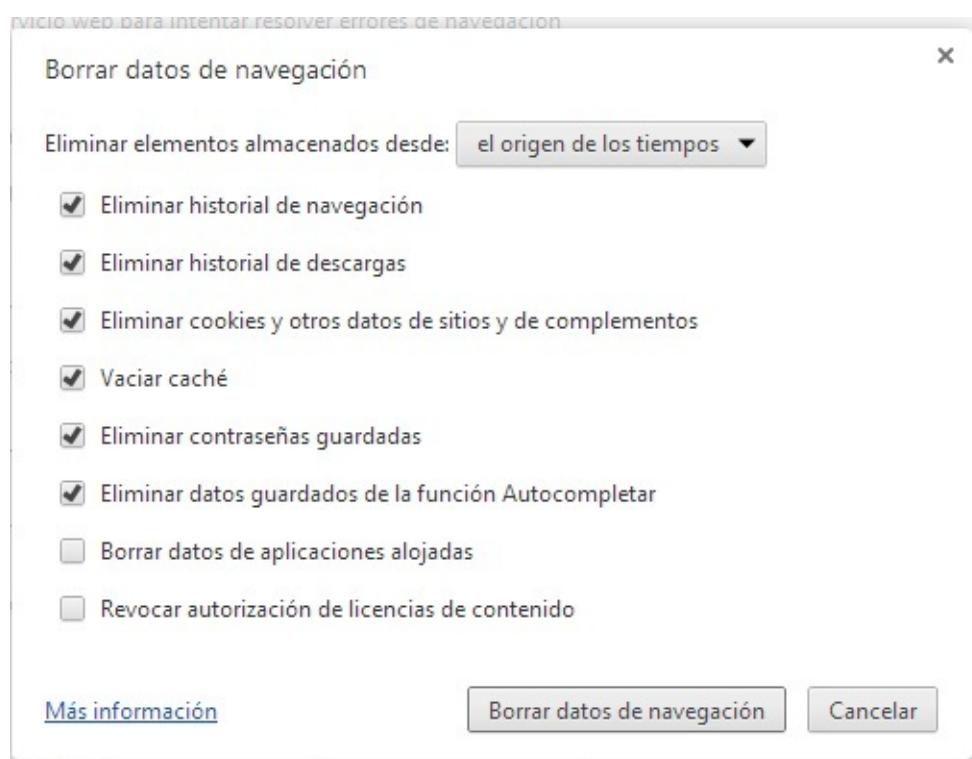


Imagen - 2.53. Historial 3. Captura de pantalla.

Desde esta ventana podremos seleccionar aquellos elementos que queremos eliminar: historial, cookies, contraseñas, etc. Seleccionaremos lo que deseemos y pinclaremos en **borrar datos de navegación**.

Pregunta Verdadero-Falso

Selecciona si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones.

La navegación off-line se puede llevar a cabo gracias al almacenamiento temporal en nuestro ordenador de los archivos correspondientes a las páginas visitadas.

VerdaderoFalso

Internet Explorer cuenta con un sistema de control del espacio en disco que ocupan las páginas visitadas. Este sistema permite que, de forma automática y según los criterios que nosotros introduzcamos, las páginas se vayan borrando para dar paso a otras nuevas sin necesidad de ocupar nuevo espacio.

VerdaderoFalso

Cuando accedemos al historial, se nos permite consultar los datos de navegación pero en ningún caso eliminarlos.

VerdaderoFalsoCuando accedemos al historial, se nos permite consultar los datos de navegación y también eliminarlos.

U4. COMPLEMENTOS DE LOS DIFERENTES NAVEGADORES

En esta unidad vamos a ver diferentes **complementos** que se pueden instalar en los navegadores Internet Explorer, Firefox de Mozilla y Google Chrome. Estos complementos añaden funciones a los navegadores.

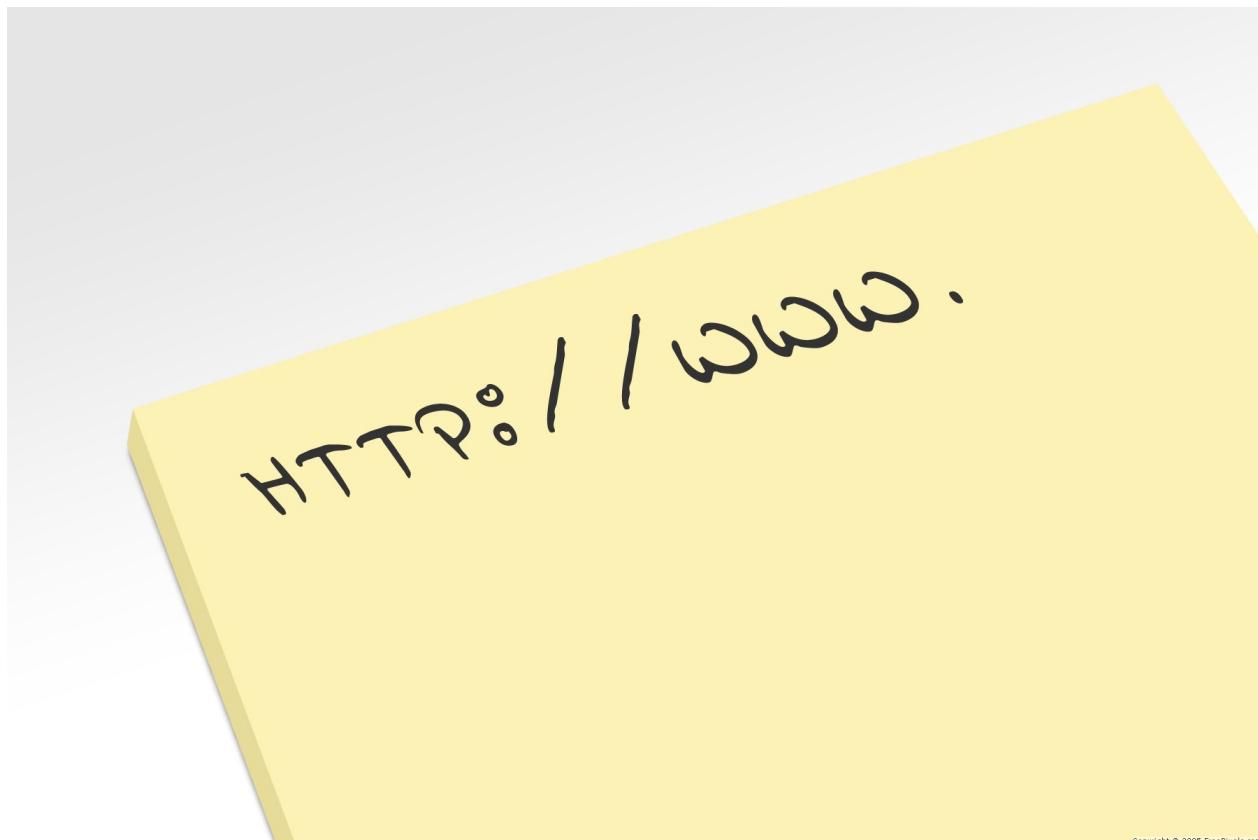


Imagen - 2.54. Complementos.

4.1. COMPLEMENTOS DE INTERNET EXPLORER

Los complementos que vamos a analizar de Internet Explorer son: traductor de Bing, búsqueda visual de Wikipedia y RAE (buscar en el diccionario).

Bing Translator

Nos permite traducir textos y páginas web en línea.

Podemos descargarlo desde la siguiente web pinchando en agregar a Internet Explorer.

<http://www.iegallery.com/Addons/Details/1568>

Búsqueda visual de wikipedia

Nos ofrece sugerencias de búsquedas visuales y respuestas instantáneas de la Wikipedia.

Podemos descargarlo desde la siguiente página web, pinchando en agregar a Internet Explorer.

<http://www.iegallery.com/Addons/Details/1685>

RAE: buscar en el diccionario

Es un buscador de términos en el diccionario de la Real Academia Española.

Podemos descargarlo desde la siguiente web, pinchando en agregar a Internet Explorer.

<http://www.iegallery.com/Addons/Details/8710>

Si estamos interesados en conocer más complementos de Internet Explorer, los podemos consultar en:

<http://www.iegallery.com/PinnedSites>

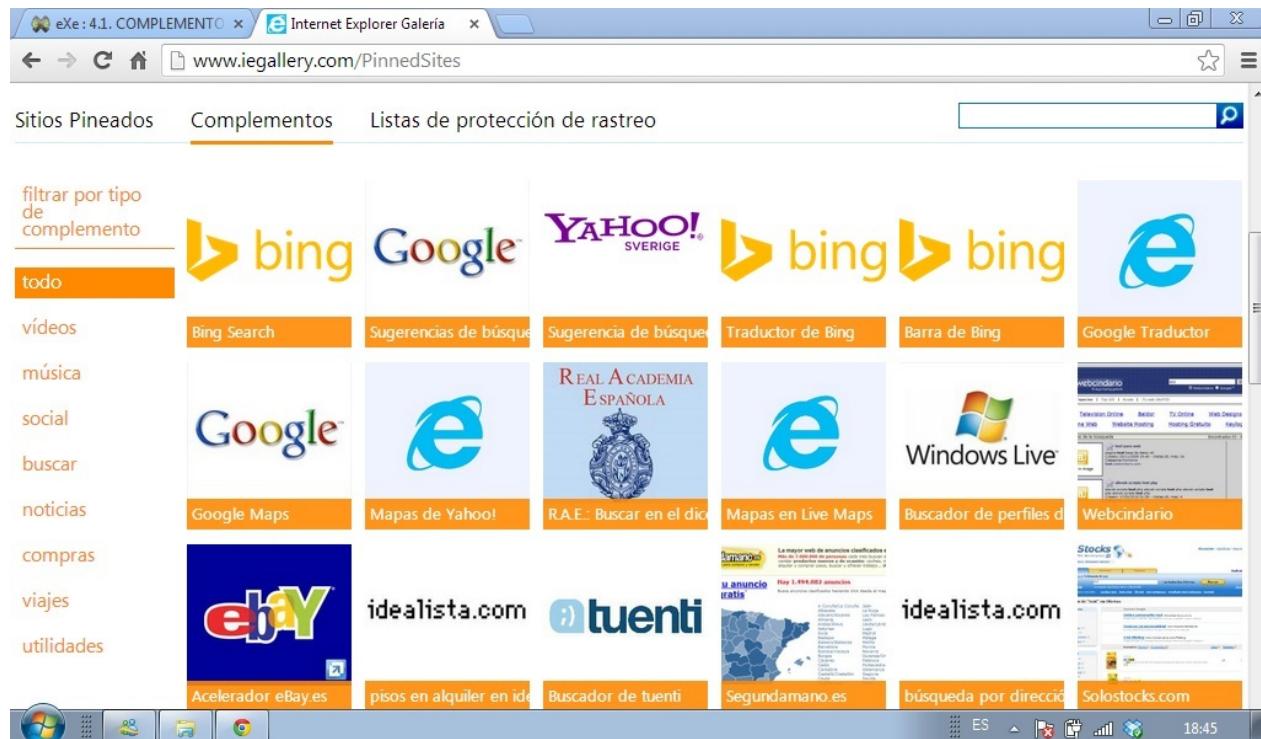


Imagen - 2.55. Complementos Internet Explorer. Captura de pantalla.

4.2. COMPLEMENTOS DE FIREFOX DE MOZILLA

Los complementos que vamos a analizar de Firefox son: Scrapbook, Download Helper, Video downloader y Webpage Screenshoot.

Scrapbook

Este es un plugin muy interesante. Te permitirá descargar páginas web y retocar su contenido.

Puedes descargar el complemento en: <https://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/scrapbook/?src=ss>

Lee el siguiente tutorial para saber como instalar y utilizar el complemento: [Tutorial scrapbook](#)

Download Helper

Es una herramienta que nos permite capturar archivos de vídeo e imágenes de diferentes sitios web.

Puedes descargar el complemento en: <https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/video-downloadhelper/?src=hp-dl-mostpopular>

Visualiza el siguiente vídeo para saber como instalar y utilizar el complemento.



[Video link](#)

Video downloader

Este complemento nos permite descargar vídeos en formato flv, mp4 y HD.

Puedes descargar el complemento en: <https://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/flash-video-downloader/?src=hp-dl-mostpopular>

Webpage Screenshoot

Este complemento nos permite hacer capturas de pantalla.

Puedes descargar el complemento en: <https://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/fireshot/?src=search>

4.3. COMPLEMENTOS DE GOOGLE CHROME

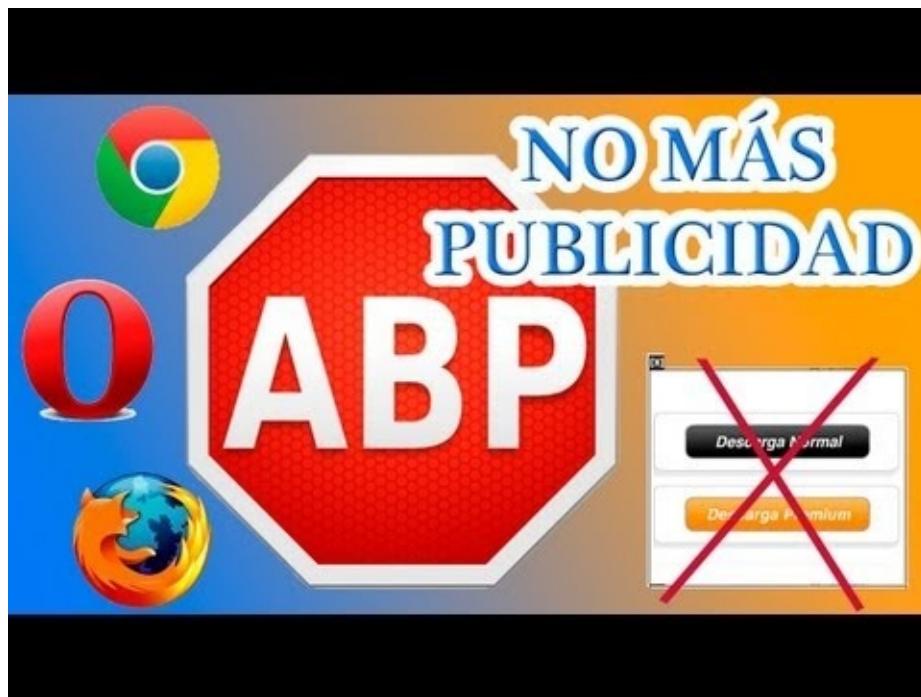
A continuación vamos a profundizar en los siguientes complementos de Google Chrome: Adblock plus, explain & Send Screenshots y download master.

Adblock plus

Este complemento bloquea banners, ventanas emergentes (pop-ups) y anuncios de vídeo. Esta disponible también para el navegador Mozilla Firefox.

Puedes descargar el complemento en: <https://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/adblock-plus/?src=hp-dl-mostpopular>

Visualiza el siguiente video tutorial para conocer como instalar y utilizar este complemento.



[Video link](#)

Explain & Send Screenshots

Es una sencilla extensión para hacer capturas de pantalla de páginas web, incluyendo descripciones, marcadores, texto, etc. de forma muy sencilla.

Podéis descargar esta extensión y conocer su funcionamientos en: <https://chrome.google.com/webstore/detail/explain-and-send-screensh/mdddabjhelpilpnpgondfmehhcplpiin?hl=es>

Download Master

Permite la descarga de todos los elementos de una página ya sean imágenes, documentos y cualquier otro archivo al que refieren, de forma rápida y muy sencilla, solo usando el botón del complemento.

Podéis conocer el funcionamiento de esta extensión y descargarla en: <https://chrome.google.com/webstore/detail/download-master/mcceagdolnkjlogmdckgjakjapmkdjf?hl=es>

U5. IMPRESIÓN DEL CONTENIDO DE UNA PÁGINA

Para completar el uso básico de la barra de herramientas, vamos a ver cómo utilizar el botón **Imprimir**.



Como es de suponer, este botón nos permite imprimir el contenido de la página web que estamos viendo en ese momento en el navegador. Al pinchar en este botón se produce la impresión de la página según las condiciones predeterminadas.

5.1. EL BOTÓN "IMPRIMIR" Y PDF CREATOR

Debemos recurrir a la opción Imprimir del menú Archivo tanto para Internet Explorer como Mozilla Firefox. En Google Chrome lo



haremos pinchando en el icono y seleccionando Imprimir.

Entonces aparece una ventana bastante similar a la ventana de impresión de otros programas, pero con algunas peculiaridades propias. Veamos la utilidad de una de ellas, como puede ser la opción de hacer documentos en pdf.

Imagina que estás navegando en una web. Por ejemplo, vamos a ir al CATEDU.

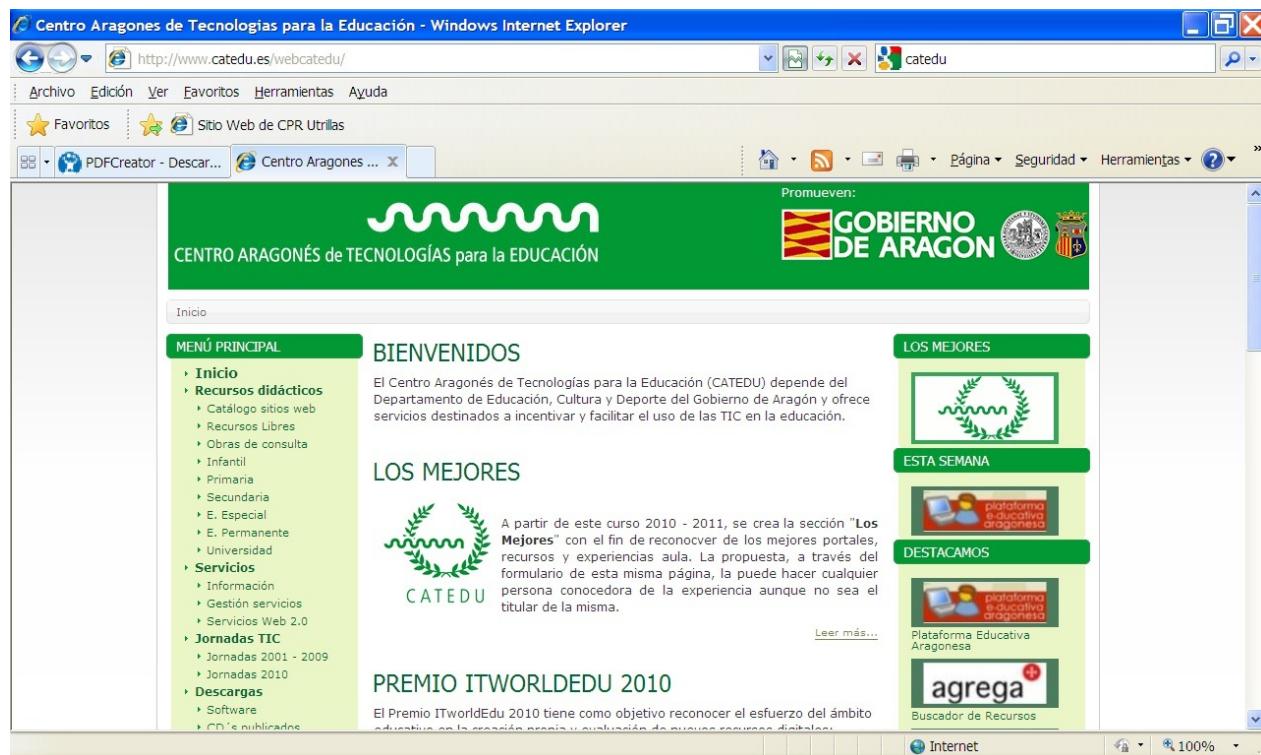


Imagen - 2.56. Imprimir. Captura de pantalla.

Si pinchamos en Imprimir (Ctrl+P) podremos bien imprimirla en formato papel como se ve en la imagen como impresora predeterminada o bien podemos hacer que el contenido de esa web quede plasmada en un documento pdf generado por nosotros mismos. Para ello debemos seleccionar la impresora llamada **PDFCreator**.

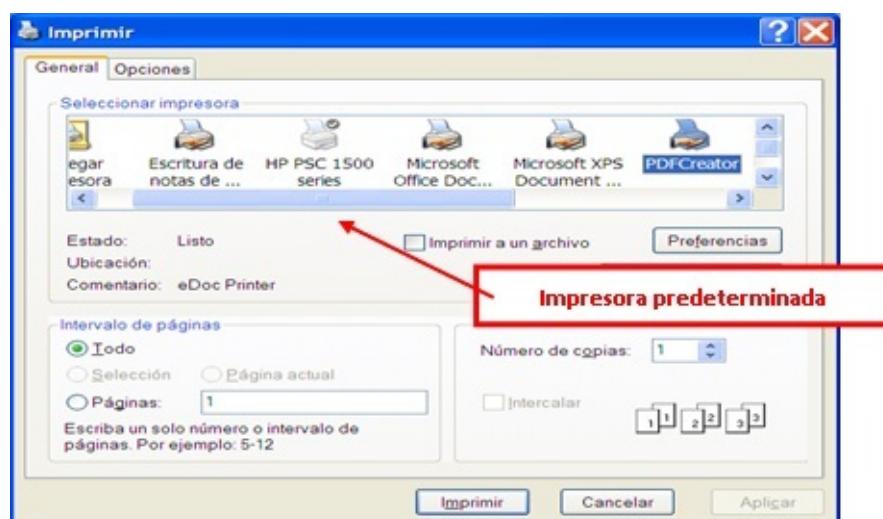


Imagen - 2.57. Imprimir 2. Captura de pantalla.

Al darle al botón de imprimir nos aparece la siguiente pantalla donde podemos darle el título al pdf que estamos generando.

Posteriormente hacemos clic en guardar y seleccionamos la ubicación del archivo pdf. Recomendamos seleccionar el escritorio para un mejor acceso.

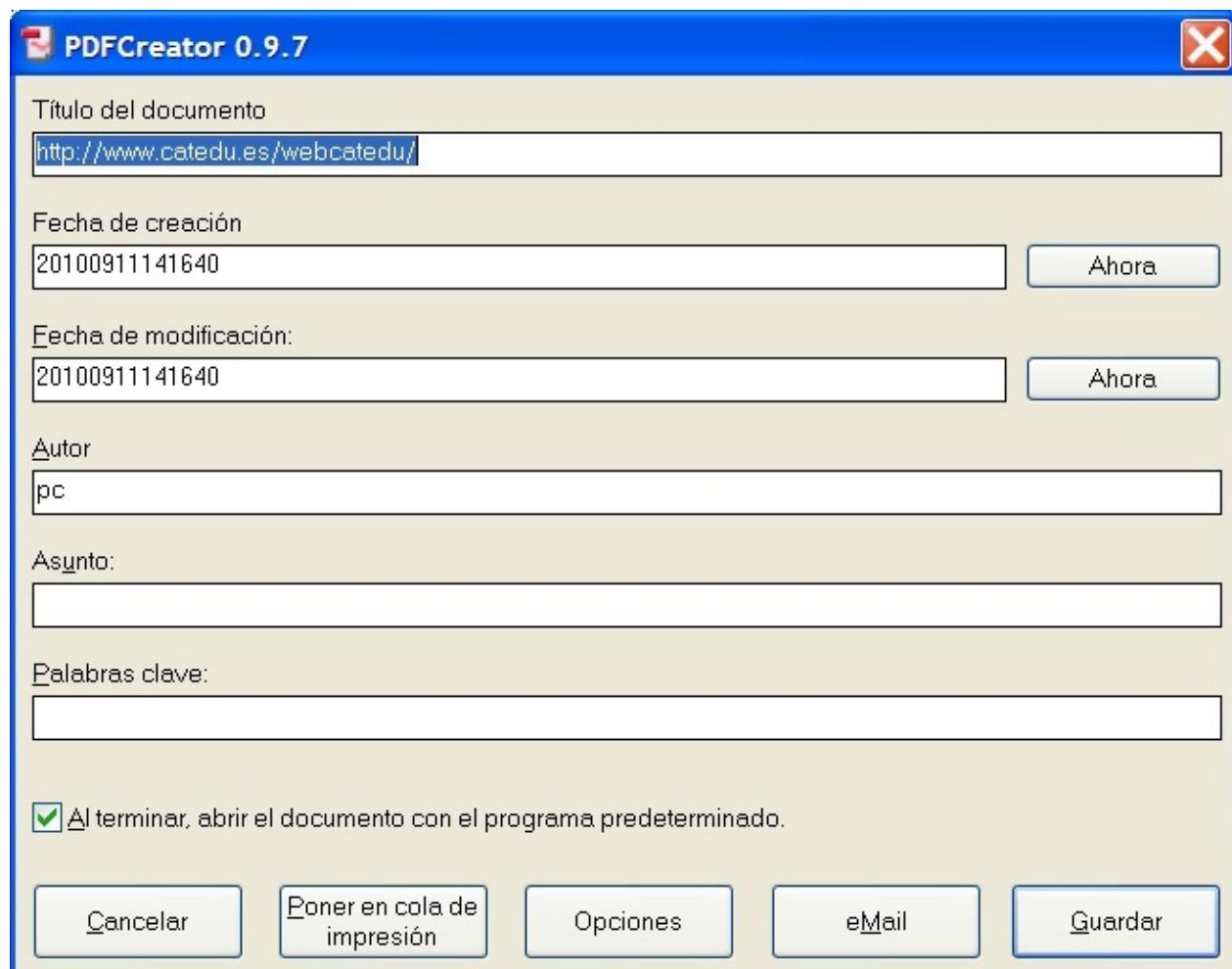




Imagen - 2.58. Imprimir 3. Captura de pantalla.

Al abrir el pdf tenemos el contenido de la página principal del Catedu. Puedes comprobar que algún color de marcos se pierde. Esto sólo ocurre con las páginas web.



Imagen - 2.59. Imprimir 4. Captura de pantalla.

Puedes repetir este proceso para transformar en pdf todos los archivos de Office (.doc, .ppt, etc).

Si ahora mismo te estás preguntando dónde está mi impresora pdf creator es porque no estás delante de un Tablet Pc dentro del programa Pizarra Digital del Gobierno de Aragón. Este es un programa freeware, es decir, gratuito. Te dejo la URL en softonic para que te lo puedas descargar e instalar en tu ordenador.

<http://www.pdfforge.org/download>

5.2. HACER UNA IMAGEN DE LA PANTALLA

Este es un pequeño truco que puede sernos muy útil. Quizás te has preguntado cómo hemos incluido en estos apuntes las imágenes que salen en nuestro ordenador. Es muy sencillo: ve a la tecla **Impr.Pant** que aparece en el teclado de tu ordenador; seguidamente abres Word y pulsas en Pegar y verás cómo te aparece una imagen de la pantalla de tu ordenador. En el caso de que quisieras hacer la imagen sólo de una de esas ventanas pequeñas que salen en lugar de pulsar Impr. Pant solamente, pulsa **Alt + Impr.Pant** y solo te saldrá la imagen de dicha ventana.

Ten en cuenta este pequeño truco porque tendrás que utilizarlo a lo largo del curso.

Impresión sólo dándole al botón Imp. Pant.

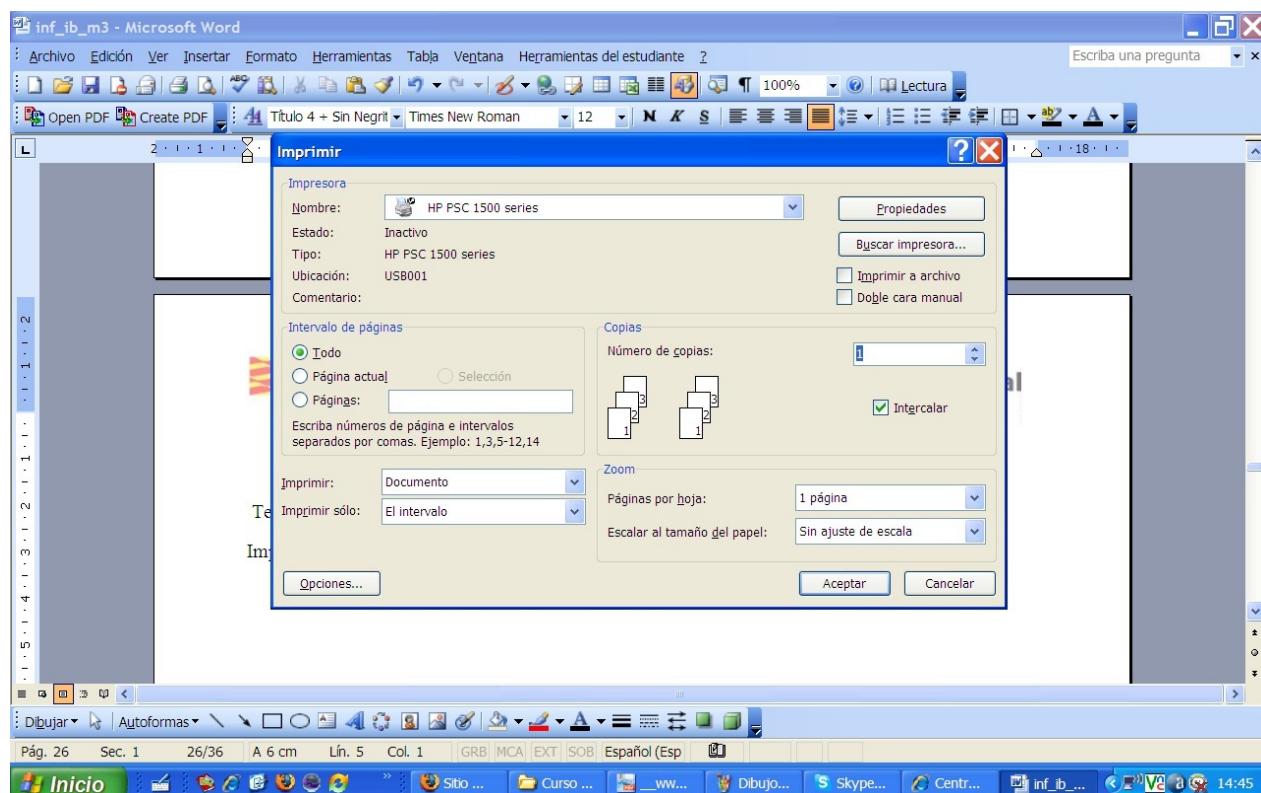


Imagen - 2.60. Imagen. Captura de pantalla.

Como puedes comprobar sale todo lo que tienes en ese momento en la pantalla. Si sólo quieres la ventana activa debes presionar a la vez el botón ALT + Imp. Pant. Te quedará la siguiente imagen.

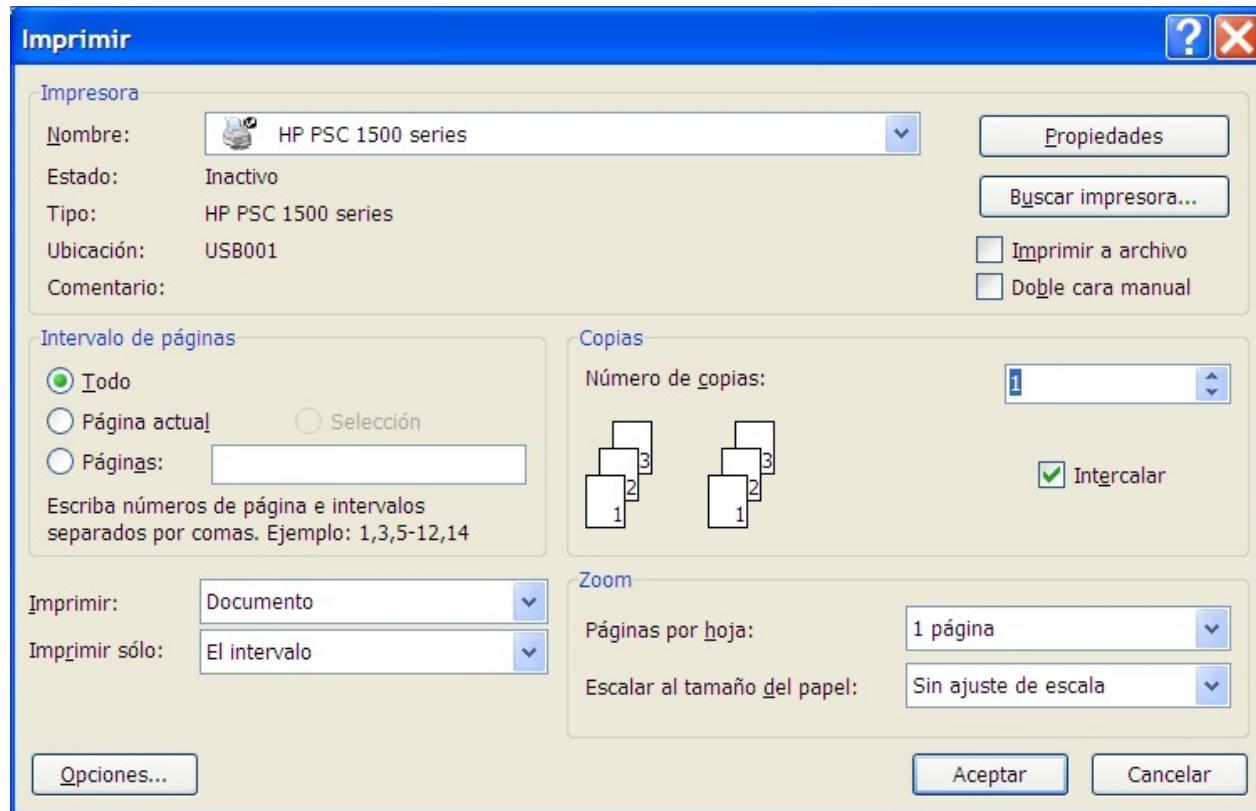


Imagen - 2.61. Imagen 2. Captura de pantalla.

Pregunta

¿Cómo se hace una imagen de la pantalla?

Solución

Tienes dos opciones:

- Pulsando en el botón Imp Pant del teclado y pegándolo en un documento word.
- Pulsando además de Imp Pant la tecla Alt, si únicamente queremos hacer una imagen de la ventana que tenemos abierta.

MÓDULO 3: EL CORREO ELECTRÓNICO

El correo electrónico o e-mail es, junto con la Web, uno de los servicios más utilizados de Internet. Es fácil de manejar, rápido y mucho más barato que el correo postal, de ahí su enorme popularidad entre los usuarios de la red. Además nos permite enviar y recibir mensajes escritos a través del ordenador en muy poco espacio de tiempo y sin importar las distancias.

Hay dos formas básicas de acceder al correo electrónico: a través de un programa específico de correo (p. ej: Outlook-Express) o a través del Webmail. A lo largo de este módulo analizaremos, en profundidad, uno de los programas de correo más utilizados "Outlook-Express" así como otros programas de correo (Thunderbird). También analizaremos el correo webmail, el proporcionado por la DGA (educa.aragon.es) y gmail.



Imagen - 1.1. Immagine tratta dal sito del Partito Comunista dei Lavoratori della città di bologna (Italia). Autor: PCL-BO.Creative Commons Attribution ShareAlike 2.5

En esta unidad vamos a desarrollar algunos conceptos básicos que nos ayudarán a comprender el funcionamiento del correo electrónico.

Antes de comenzar con la unidad 1, visualiza el siguiente video en el que se explica que es el correo electrónico.



[Video link](#)

Objetivos

Al finalizar el módulo 3, seremos capaces de:

- Conocer el funcionamiento básico del correo electrónico.
- Conocer y manejar el correo a través del acceso Web.
- Instalar y configurar programas de gestión del correo electrónico.
- Comprimir archivos utilizando Winzip y Winrar.
- Manejar el correo electrónico con soltura y exprimir sus posibilidades.

Contenidos

UNIDAD 1: CONCEPTOS BÁSICOS DEL CORREO ELECTRÓNICO

1.1. Funcionamiento del correo electrónico.

- Servidor de correo.
- Cuenta de correo.
- ¿Cómo funciona el correo electrónico?

1.2. Programas de correo.

UNIDAD 2: CORREO A TRAVÉS DE LA WEB (WEBMAIL)

2.1. Ventajas e inconvenientes.

2.2. Gestión del correo de educa.aragon.es

- Enviar correos.
- Leer los correos.
- Categorías.
- Direcciones.

2.3. Gmail

UNIDAD 3: SOFTWARE DE GESTIÓN DE CORREO

3.1. Outlook Express

3.2. Thunderbird

3.3. Ventajas e inconvenientes de Outlook Express y Thunderbird

UNIDAD 4: COMPRIMIR ARCHIVOS: WINRAR, WINZIP Y 7ZIP

4.1. Winrar.

4.2. Winzip.

4.3. 7Zip.

U1. CONCEPTOS BÁSICOS DEL CORREO ELECTRÓNICO

El correo electrónico, al igual que la mayoría de los servicios de Internet, funciona según el esquema cliente-servidor. Nos permite **enviar/recibir** mensajes escritos entre dos ordenadores conectados a Internet.

Los clientes (ordenadores de los usuarios que van a utilizar el correo; en este caso, el cliente será nuestro ordenador) se conectan a un servidor (ordenador encargado de gestionar el correo; si tenemos una cuenta de correo de la DGA, el servidor será el de la DGA, si tenemos un correo de Terra, el servidor será el de dicha empresa, etc.) perteneciente a una empresa proveedora de correo.



Imagen - 1.2. Un ícono del tema Crystal Clear. Autor: Everaldo Coelho and YellowIcon. All Crystal icons were posted by the author as LGPL on kde-look. Licencia Pública General Reducida de GNU.

1.1 FUNCIONAMIENTO DEL CORREO ELECTRÓNICO

El funcionamiento del correo a través de Internet no es sencillo. Comenzaremos por definir algunos de los conceptos básicos que nos ayudarán a comprender dicho funcionamiento: **servidor de correo, cuenta de correo**. Además se explicará **como funciona el correo electrónico**.

Servidor de correo

El servidor de correo es un ordenador perteneciente a la red de Internet por lo que tiene conexión directa y permanente a la Red.

Su misión es la de almacenar, en su disco duro, los mensajes que envía y que recibe el usuario. Viene a ser una especie de "intermediario" entre los usuarios que utilizan el correo. Como todos los ordenadores servidores, su disco duro debe ser de gran capacidad, ya que en él se van a depositar, de manera temporal, todos los mensajes (entrantes o salientes) de los usuarios. Por lo tanto el servidor de correo es una especie de buzón (o box) al que van a parar los mensajes enviados por el usuario y del que saldrán los mensajes que reciba el usuario.



Imagen - 1.3. Caja verde abierta. Autor: Jyepez. Licencia de documentación libre GNU

Los servidores de correo utilizan dos protocolos de comunicación diferentes: el protocolo para enviar mensajes (**SMTP**) y el protocolo para recibir mensajes (**POP**). Hay proveedores de Internet que utilizan un ordenador servidor para recibir correo y otro ordenador servidor para enviar el correo pero también los hay que utilizan un único servidor de correo que soporta los dos protocolos.

Cuenta de correo

Al igual que ocurre con el correo postal, para poder recibir y enviar correo electrónico, debemos tener asignada una cuenta de correo.

Las cuentas de correo son asignadas por nuestro proveedor de correo electrónico y constan de varios datos, los cuales son distintos para cada usuario:

Nombre de usuario o Login Contraseña Dirección de correo Nombre del servidor SMTP Nombre del servidor POP

El nombre de usuario de la cuenta y la contraseña se utilizan para acceder a nuestro correo y evitar que otro usuario pueda acceder a él.

La dirección de correo electrónico es el dato más significativo de una cuenta de correo y es la dirección que utiliza el usuario para enviar y recibir mensajes.

Las direcciones de correo electrónico responden siempre a una misma estructura, formada por dos partes separadas por el símbolo arroba (@) y que hacen referencia: la primera al nombre del usuario y la segunda al nombre de dominio del servidor de correo.

nombre_usuario@nombre_del_servidor



Imagen - 1.4. Correo electrónico azul. Botón círculo.

No hay que olvidarse nunca de escribir el símbolo @ ya que es el símbolo identificador de las direcciones de correo.

Ejemplos de direcciones de correo son: **nombre@hotmail.com; nombre@educa.aragon.es; nombre@terra.es;** etc...

Las direcciones de correo son únicas por lo que no puede haber dos direcciones de correo iguales en el mundo. Pero esta unicidad en la existencia de las direcciones no impide que un usuario pueda tener varias direcciones de correo a la vez. Eso sí, serán distintas.

Habitualmente solemos cometer un abuso de lenguaje al referirnos, indistintamente, a una cuenta de correo y una dirección de correo. Ésta última forma parte de la cuenta de correo.

Por último los datos del nombre del servidor de correo entrante (POP) y de correo saliente (SMTP) se utilizan para conectarnos con nuestro servidor de correo.

Nosotros tenemos a nuestra disposición la posibilidad de solicitar cuentas de correo a la DGA (son las cuentas de correo tipo **nombre@educa.aragon.es**). Cuando solicitamos estas cuentas de correo los datos que se nos proporcionan son, por poner un ejemplo, los siguientes:

Correo DGA
CENTRO: CEIP Ramón y Cajal
LOCALIDAD: Cuarte de Huerva
PROFESOR/A: Tutor Internet
E-MAIL: tutorinternet@educa.aragon.es
PASSWORD: aaa333
POP: pop3educa.aragon.es
SMTP: smtpeduca.aragon.es

Como puedes ver una misma persona puede solicitar ambas cuentas; además, los datos que nos suministran para configurar nuestras cuentas no son los mismos. Fíjate bien pues necesitarás tener esto claro cuando veamos esto más adelante.

Analicemos los datos recibidos de una de estas cuentas:

La dirección de correo (e-mail) es **tutorinternet@educa.aragon.es** (en este caso el nombre de usuario o nombre de la cuenta asignado es **tutorinternet** y el dominio del servidor de correo es **educa.aragon.es**)

Nombre de usuario es **tutorinternet** y la contraseña es **aaa333**.

El servidor de correo entrante (POP) y el servidor de correo saliente (SMTP) son diferentes, como podrás comprobar.

Más adelante veremos cómo se utilizan los datos anteriores para configurar la cuenta de correo en el ordenador.

¿Cómo funciona el correo electrónico?

El correo electrónico funciona del modo siguiente: cuando un usuario envía un mensaje, éste no llega directamente al ordenador del destinatario, sino que se envía al servidor de correo saliente (SMTP) del remitente. Este servidor comprueba la dirección de correo del destinatario y a continuación lo envía al servidor de correo entrante (POP) del destinatario quedando almacenado en una especie de buzón que tiene asignado. En el momento en que el destinatario accede a su correo, su servidor de correo entrante (POP) se lo envía al ordenador.

Como se puede deducir el correo electrónico no trabaja en tiempo real. Los mensajes que se envían a un destinatario quedan almacenados temporalmente hasta que el propio destinatario los solicita. En ocasiones pueden surgir retrasos en la entrega pues es posible que algunos servidores tengan instalado un proxy.

Pregunta Verdadero-Falso

Selecciona si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

El servidor de correo es un ordenador perteneciente a la red de Internet por lo que tiene conexión directa y permanente a la Red.

VerdaderoFalso

Las direcciones de correo electrónico responden siempre a una misma estructura, formada por dos partes separadas por el símbolo almohadilla (#) y que hacen referencia: la primera al nombre del usuario y la segunda al nombre de dominio del servidor de correo.

VerdaderoFalso

El correo electrónico trabaja en tiempo real.

VerdaderoFalso

1.2. PROGRAMAS DE CORREO

Los programas de correo son programas de ordenador específicos para trabajar con el correo electrónico. Estos programas requieren de una instalación previa en nuestro ordenador. Además, para que funcionen correctamente, la primera vez que se utilizan es necesario configurarlos con los datos de la cuenta de correo que tengamos.

Algunos de estos programas son: "**Outlook-Express**" de **Microsoft** , "**Messenger**" de **Netscape**, "**Thunderbird**" de **Mozilla**, etc.

A lo largo de este módulo aprenderás a instalar y configurar el programa de correo "**Outlook-Express**" y "**Thunderbird**" así como utilizar el correo a través del mismo.



Imagen - 1.5 y 1.6. Iconos.

1.5 y 1.6. Iconos.

U2. CORREO A TRAVÉS DE LA WEB (WEBMAIL)

El Webmail es básicamente un correo a través de la Web. Como ya comentamos la WWW o Web ha evolucionado de tal forma que muchos de los servicios de la Red (tal como el correo electrónico, los buscadores, los Chat, etc...), están a disposición de los usuarios en la propia Web.



Imagen - 1.6. Correo web. Captura de pantalla.

2.1. VENTAJAS E INCONVENIENTES

La principal ventaja que presenta el Webmail, frente a cualquier programa de correo, es **que no se necesita** tener instalado en el ordenador ningún programa de correo para poder acceder al mismo lo que implica que desde cualquier ordenador que tenga conexión a Internet podremos acceder a nuestra cuenta de correo. Además, como se accede a través de Web, los mensajes no se almacenan en nuestro ordenador (disco duro) si no que quedan almacenados en la Web. Otra de las ventajas que presenta es "la seguridad" en la recepción y envío de los mensajes de correo ya que disponen de un sistema de comprobación de virus. De esta manera antes de recibir nuestros mensajes, éstos han pasado por un sistema de filtrado de virus. Si alguno de los mensajes que nos envían posee virus, éstos no se recibirán.



Imagen - 1.7. Webmail. Captura de pantalla.

La principal desventaja que presentaba el Webmail frente a los programas de correo, es que como la mayoría son gratuitos la capacidad de almacenamiento de nuestra cuenta (es decir el tamaño de los mensajes que podemos tener en nuestra bandeja de entrada) está limitada, pero esta tendencia va cambiando, tendiendo a aumentar cada vez más. Además cuando enviamos archivos adjuntos éstos no conviene que no sean muy "pesados". Los ficheros de sonido y algunos ficheros de imágenes suelen tener un tamaño superior a 1024 Kb. Actualmente, las líneas ADSL ya hacen posible que el envío de ficheros adjuntos más grandes sea posible y no le cueste tanto tiempo ser enviados. Con la línea básica el envío de ficheros adjuntos más grandes llegaba a bloquear el ordenador.

Pero en estos momentos se ha desatado una batalla entre las empresas del sector para hacerse con el control del correo electrónico ya que este es el servicio más utilizado en Internet. Cada día servidores como Google con su Gmail o Yahoo aumentan el espacio de almacenamiento de mensajes. Esto significa que vamos a poder gestionar todo nuestro correo a través de la web y que los programas gestores de correo, tipo Outlook, van a ser cada día menos necesarios.

2.2. GESTIÓN DEL CORREO DE EDUCA.ARAGON.ES

En primer lugar para solicitar la cuenta de educa.aragon.es deberás consultar la siguiente página.

<http://www.educaragon.org/GestionPersonal/nodo.asp?id=2153>

Una vez que tengamos la cuenta de correo ya podemos empezar a trabajar en esta parte de la unidad.

Antes de empezar es necesario que tengas claro algunas cosas: para configurar esta cuenta de correo, debes saber que el POP y el SMTP en este caso son mail.educa.aragon.es; esta cuenta de correo hay que solicitarla al Portal del Empleado del Gobierno de Aragón.

Para utilizar el correo de educa.aragon.es hay que entrar en <http://correoeduca.aragon.es>

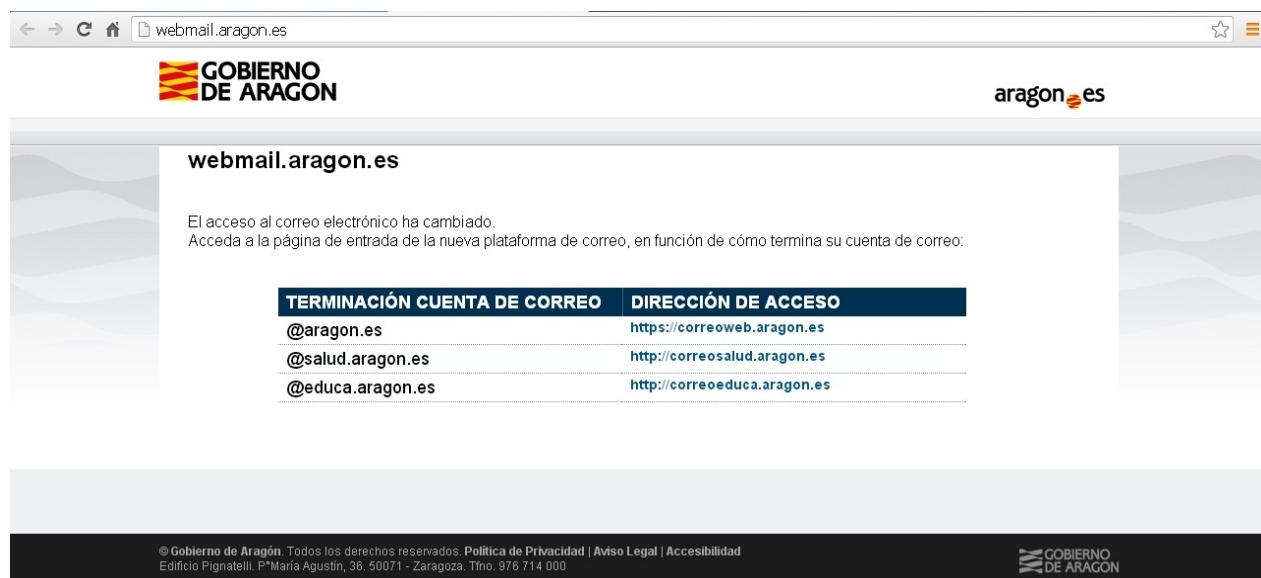


Imagen - 1.8. Webmail Aragón. Captura de pantalla.

Pincharemos en la opción que corresponda a la terminación de nuestra cuenta de correo electrónico.

GOBIERNO
DE ARAGÓN

Correo electrónico del Gobierno de Aragón

Dirección de correo electrónico completa:

Contraseña:

INICIAR SESIÓN

Imagen - 1.9. Iniciar sesión. Captura de pantalla.

En la primera línea, **Correo electrónico**, deberemos poner la dirección de correo electrónico completa, así si nuestra dirección es nombre@educa.aragon.es, pues deberemos poner todo; en la siguiente línea pondremos nuestra contraseña.

Pulsamos en "Iniciar sesión" y nos aparecerá esta pantalla:

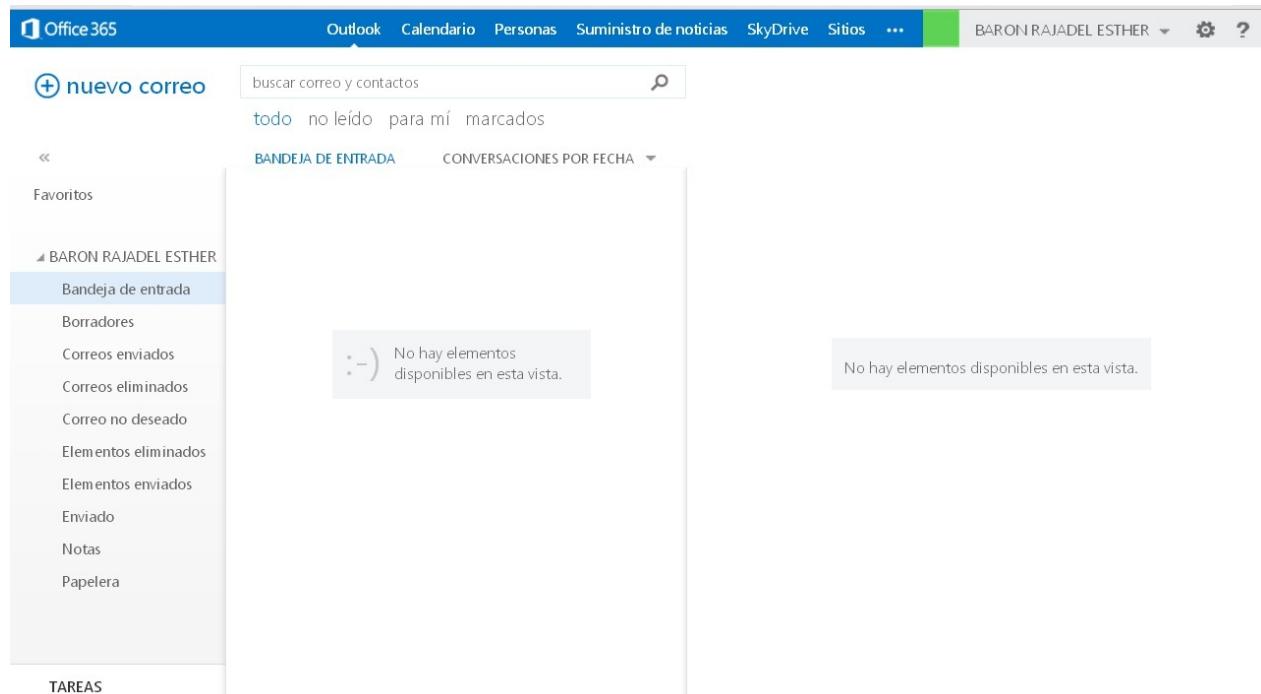


Imagen - 1.10. Nuevo correo. Captura de pantalla.

Como podemos comprobar hemos entrado en la **Bandeja** de entrada**, donde podremos ver el correo que hemos recibido. Como podemos ver existen varios menús así que vamos a ir visitando los más importantes.

Las operaciones más importantes que podemos llevar a cabo desde la Bandeja de Entrada son las siguientes: enviar correos, leer correos e utilizar categorías y direcciones.

Enviar correos

Si pulsamos en el icono "nuevo correo" podremos escribir un correo nuevo. La pantalla que nos aparece es la siguiente:



Imagen - 1.11. Envío de correos. Captura de pantalla.

En la pantalla nos aparecen tres líneas. La primera, **Para**, es el lugar en el que escribiremos la dirección del destinatario. Si pinchamos en el icono que tiene al lado + podremos seleccionar la dirección de entre las que tenemos guardadas en nuestra agenda de direcciones (más adelante explicaremos cómo construir nuestra agenda de direcciones).

Debajo tenemos la línea **CC**. Su nombre viene del inglés y significa papel carbón. En este lugar escribiremos las direcciones de todas las personas a las que deseamos mandar el correo además de la que hemos puesto en la línea Para.

Por último, nos aparece la línea **Asunto**. Esta línea es también casi obligatorio rellenarla, pues de esta forma podremos descubrir muchas veces, los mensajes que llevan virus de los que no. En esa línea escribiremos una palabra o una frase que identifique el motivo del mensaje.

Y, por último, tenemos una zona blanca, que es el lugar en el que escribiremos el cuerpo del mensaje.

Vemos que en la parte superior nos aparece la barra de herramientas con una serie de opciones.



Imagen - 1.12. Menú. Captura de pantalla.

Enviar: Pincharemos cuando hayamos acabado de escribir el email y queramos enviarlo.

Descartar: Esta opción la utilizaremos si decidimos no mandar ningún correo y queremos salir de esta pantalla.

Insertar: Para adjuntar aquellos archivos que queremos enviar al destinatario.

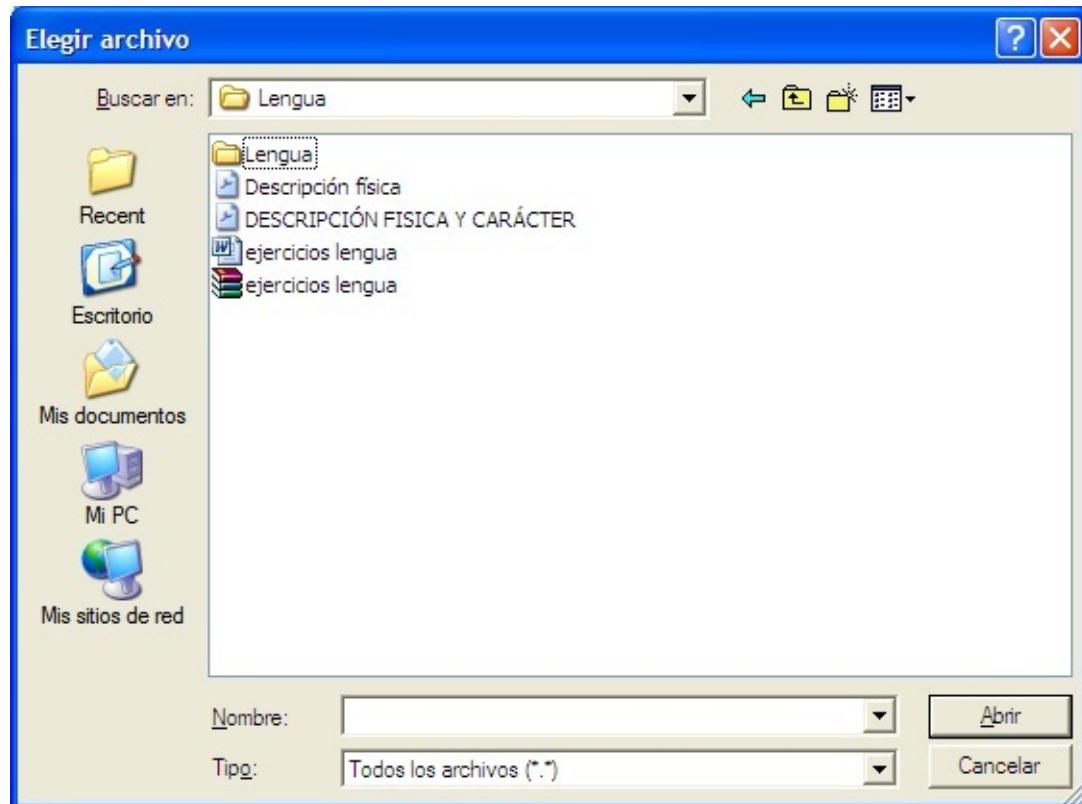


Imagen - 1.13. Elegir archivo. Captura de pantalla.

Seleccionaremos el archivo que queramos adjuntar y pulsamos en el botón Abrir. Nos aparecerá esta otra ventana:



● [Borrador] Guardado en su carpeta Borradores a las 18:32

Para: estherbara2@hotmail.com; +

Cc:

Asunto:

8.pdf (175 KB) Vista previa x



Buenos días:

Imagen - 1.14. Adjuntar archivo. Captura de pantalla.

Si pinchamos en ... se nos dan varias opciones:

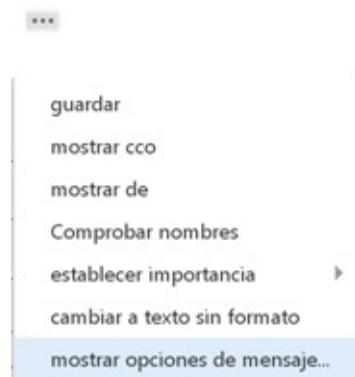


Imagen - 1.15. Opciones de mensaje. Captura de pantalla.

A continuación vamos a explicar algunas de estas opciones:

Guardar: El correo se guardaría en la carpeta de borradores.

Mostrar CCO: quiere decir papel carbón oculto. Hace el mismo efecto que CC, pero los destinatarios no ven las direcciones de las otras personas que, como ellos, han recibido el mismo mensaje. Es más correcto emplear ésta opción que la anterior, pues si los destinatarios VEN las direcciones de los otros destinatarios, puede haber alguno, que no desea decirle a otro cual es su dirección de correo, y con la opción CC, son reveladas todas las direcciones.

Mostrad de: Si pinchamos en esta opción se muestra nuestra dirección de correo electrónico (desde la cual estamos mandando el email).

Ler los correos

Dentro de la **Bandeja** de entrada, **como ya hemos dicho antes, nos aparecen los mensajes que hemos recibido. Delante de cada uno de los mensajes nos podemos encontrar los siguientes símbolos:



Imagen - 1.16. Bandeja de entrada. Captura de pantalla.

Para leer un correo hay que pinchar encima del mismo. En la zona de la derecha de la pantalla podremos leer el contenido del correo.

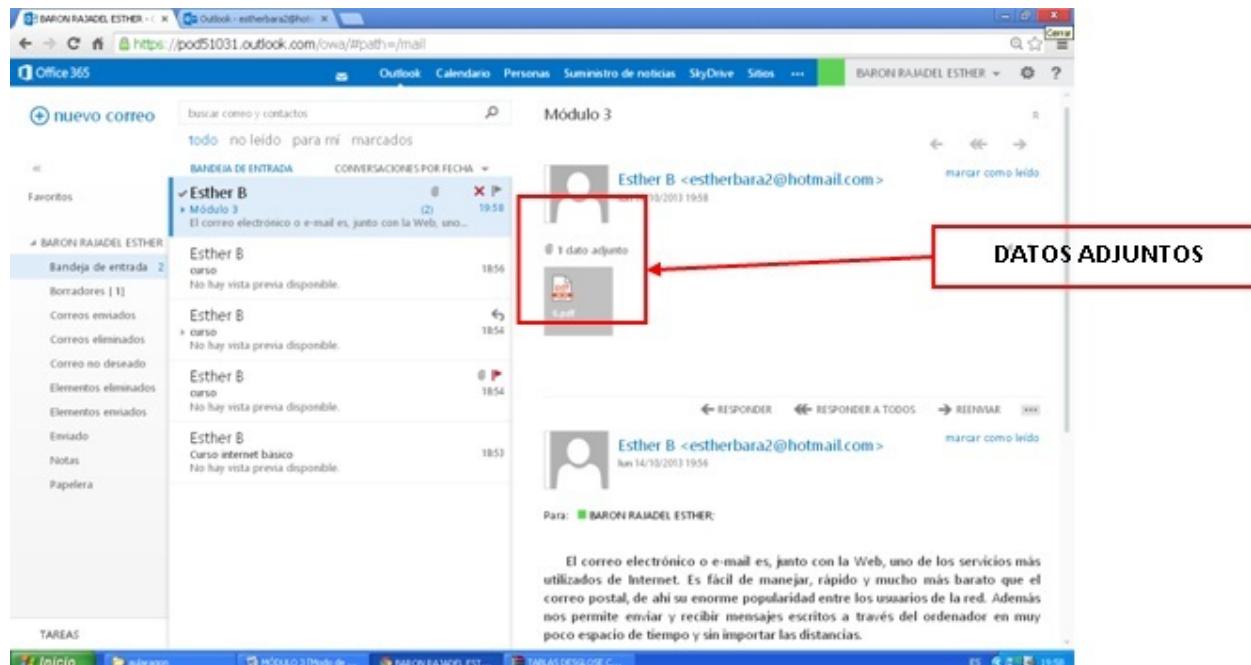


Imagen - 1.17. Leer mensajes. Captura de pantalla.

Si nuestro correo tiene ficheros adjuntos, lo veremos porque nuestro correo tendrá una línea en la que pone los nombres de los ficheros adjuntos.

Para descargar el fichero adjunto solo tenemos que pulsar sobre el mismo. Si, una vez leído el archivo deseamos guardarlo en nuestro ordenador utilizamos la opción de archivo guardar como.

Podemos utilizar la opción de **Vista previa**. Con la **vista previa** podemos ver el archivo sin necesidad de descargarlo en nuestro ordenador. Colocamos el ratón sobre el archivo adjunto y pinchamos en vista previa.



Imagen - 1.18. Vista previa. Captura de pantalla.

Una vez leído el correo tenemos varias opciones.

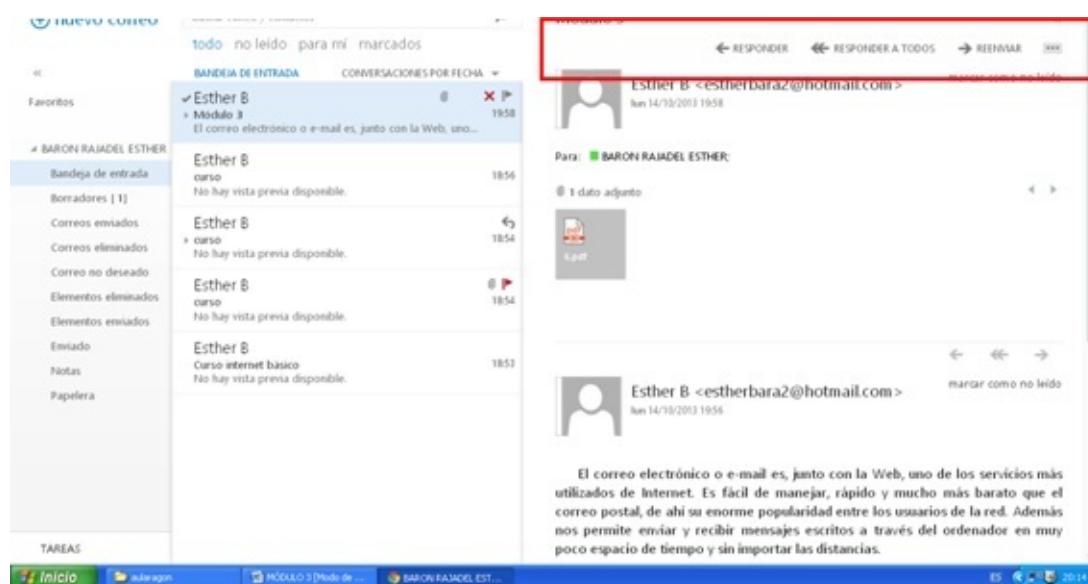


Imagen - 1.19. Opciones tras la lectura. Captura de pantalla.

Responder: La utilizaremos si queremos dar una contestación al remitente del correo que acabamos de leer.

Responder a todos: Si el correo que acabamos de leer ha sido enviado a más destinatarios podemos enviar la misma respuesta a cada uno de ellos utilizando esta opción.

Reenviar: La utilizaremos cuando queremos enviar este mismo correo a un destinatario diferente.

Podemos consultar los documentos que se muestran a continuación donde se nos explica como enviar y recibir mensajes:

Guía de inicio rápido de correo electrónico web

[Web Puesto de Trabajo Digital de AST](#)

Categorías

Esta es una opción muy interesante para mantener bien organizado nuestro correo. Cuando abrimos un correo para leerlo podemos observar que en la barra de herramientas superior nos aparecen tres puntos suspensivos.

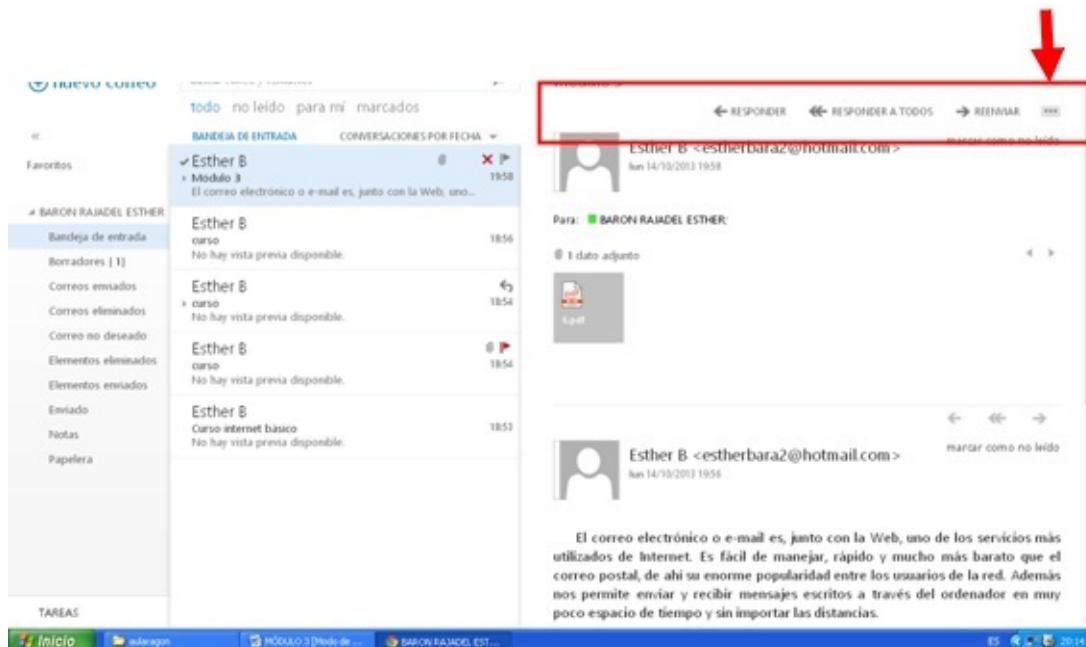
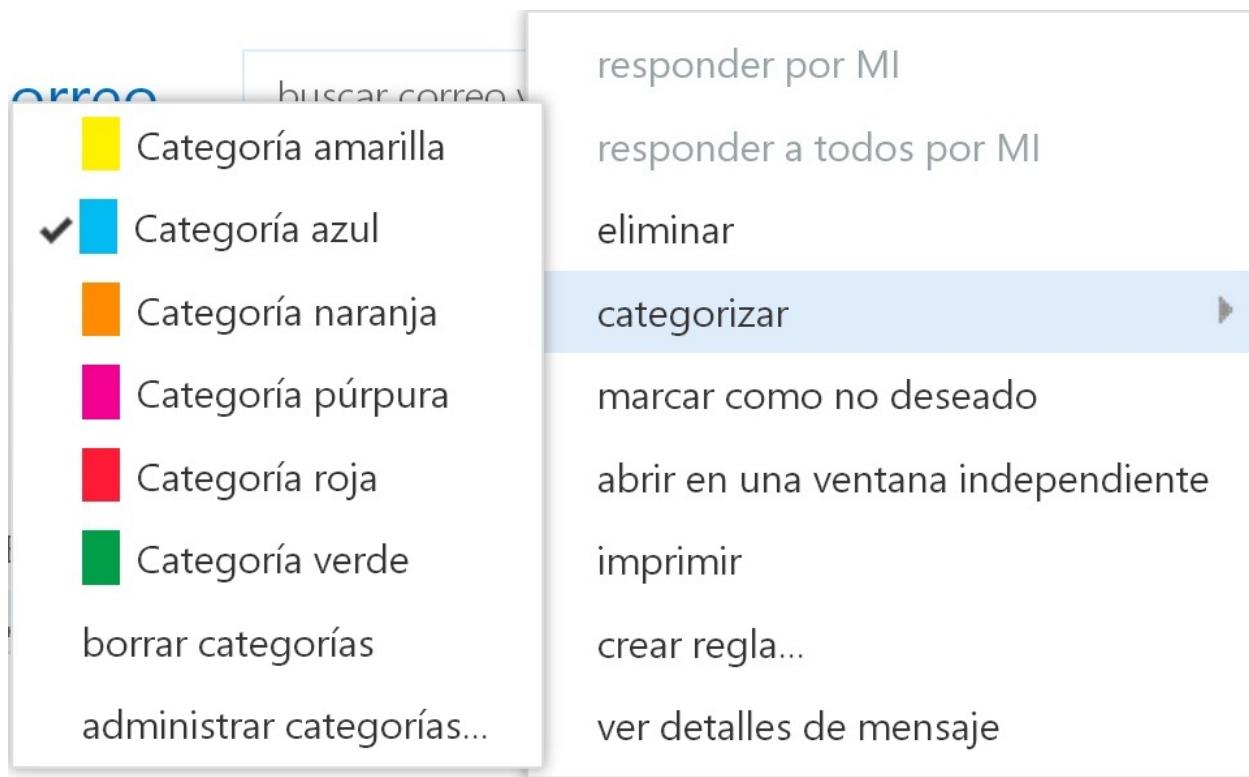


Imagen - 1.20. Categorías. Captura de pantalla.

Si pinchamos en ellos nos aparece la siguiente ventana.

*Imagen - 1.21. Administrar categorías. Captura de pantalla.*

Si pinchamos en categorizar se nos da la opción de establecer una categoría al correo según colores o crear nuestra propia categoría mediante la opción **Administrar categorías**.

Al seleccionar administrar categorías se nos abre la siguiente ventana.

+ agregar nueva categoría...

aceptar

cancelar

Imagen - 1.22. Agregar categorías. Captura de pantalla.

Seleccionaremos agregar nueva categoría. Pondremos el nombre que deseemos y seleccionaremos el color que queramos pinchando en el cuadro blanco que aparece a la izquierda del nombre de la categoría. Por último, le daremos a aceptar.

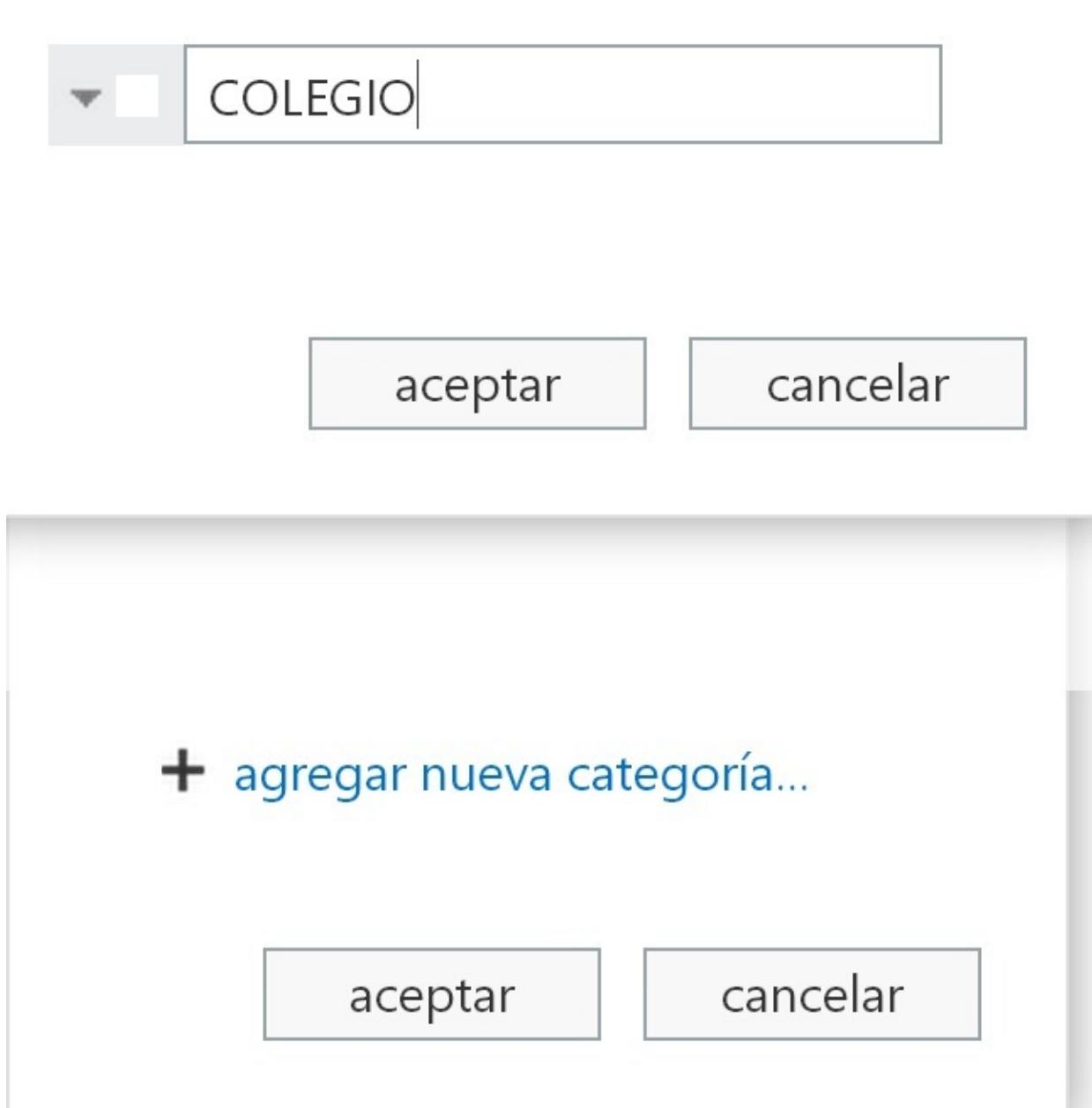


Imagen - 1.23. Agregar categorías 2. Captura de pantalla.

De esta manera, observaremos que en la bandeja de entrada aparece en cada uno de los correos el color de la categoría que hemos asignado.

Esther B

0

► Módulo 3

lun 19:58

El correo electrónico o e-mail es, junto con la Web, ...

Esther B

0

curso

lun 18:56

No hay vista previa disponible.

Esther B

0

► curso

lun 18:54

No hay vista previa disponible.

Imagen - 1.24. Vista de categorías. Captura de pantalla.

Direcciones

Una de las tareas más tediosas del correo electrónico es el tener que estar escribiendo las direcciones de los destinatarios. El programa nos ofrece la posibilidad de elaborar una agenda de direcciones para que no tengamos que volver a escribir las direcciones de los destinatarios.

Para conocer el funcionamiento debéis leer el punto 4 del siguiente documento:

[Manual de correo electrónico y calendario](#)

Actividad

Familiarízate con las cuentas de correo de educa. En caso de que no dispongas de esta cuenta, puedes solicitarlo en el Portal del Empleado (@educa.aragon.es) si eres funcionario de la Departamento de Educación del Gobierno de Aragón.

Esta cuenta de correo electrónico te permite además, acceder al portal del empleado donde puedes llevar a cabo varios trámites administrativos y además consultar tu nómina.

Para Saber Más

- Si te interesa saber más, lee la [Guía de inicio rápido de correo electrónico web](#) y el resto del [Manual de correo electrónico y calendario](#)

2.3. GMAIL

Tener varias cuentas de correo nos puede ser muy útil para diferenciar diferentes ámbitos de nuestra vida. Podemos utilizar una cuenta para los temas relacionados con nuestro trabajo y otra para nuestro tiempo libre u otras opciones.

Por ello, en los siguientes tutoriales se nos explica como crear una cuenta en gmail.

<http://www.catedu.es/facultytic/2013/10/09/crea-una-cuenta-de-gmail/>

<http://www.catedu.es/facultytic/2013/06/18/vincular-una-cuenta-de-correo-a-gmail/>

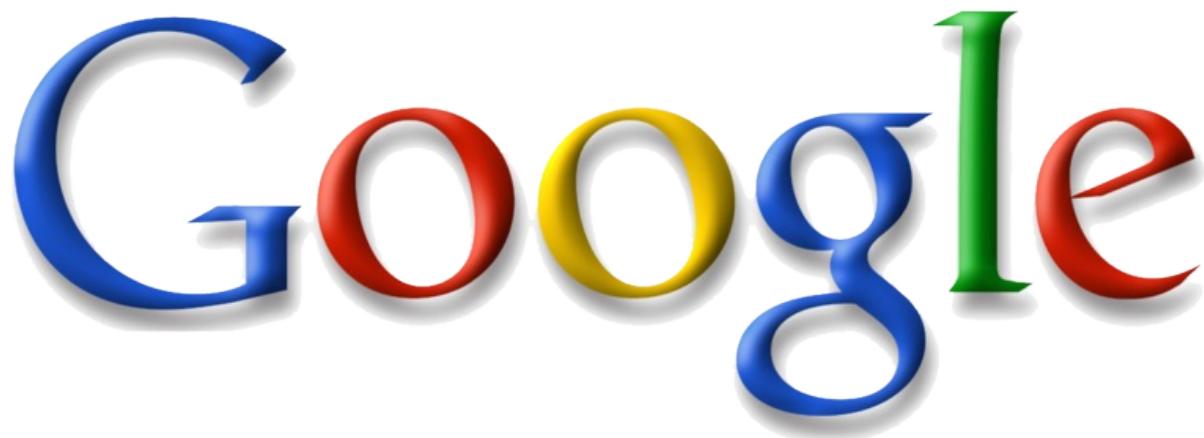


Imagen - 1.25. Gmail.

Para Saber Más

Si te interesa aprender a importar correos a gmail desde otra cuenta, lee el siguiente documento. [Importar correos.](#)

U3. SOFTWARE DE GESTIÓN DE CORREO

Un gestor de correos electrónicos es un programa que nos va a permitir gestionar o trabajar con una o varias cuentas de correo electrónico a la vez.

Por tanto, desde este programa podemos consultar, contestar e-mails, etc., sin necesidad de acceder a la web de cada una de nuestras cuentas de correo electrónico. Así la tarea es mucho más cómoda y rápida.

Existen multitud de gestores de correo electrónico. En esta unidad vamos a trabajar con Outlook Express y Thunderbird.



Imagen - 1.26. Iconos. Captura de pantalla.

3.1. OUTLOOK EXPRESS

El programa Outlook-Express viene incorporado junto con el sistema operativo Windows y más concretamente con Internet Explorer, por eso seguramente lo tendrás ya instalado en tu ordenador.

Una forma sencilla de comprobarlo es ir al escritorio de Windows y ver si tienes el icono el siguiente.



Imagen - 1.27. Icono Outlook Express.

También se puede ir al botón Inicio, seleccionar Todos los Programas y de la lista que resulta comprobar si está Microsoft Outlook Express o simplemente Outlook Express.

Advertencia: No confundir Outlook Express con Microsoft Outlook (que es el cliente de correo que incorpora el paquete de programas OFFICE).



Imagen - 1.28. Icono Microsoft Outllook.

De todas formas a continuación se indica la dirección URL del sitio de Microsoft desde el cual podrás descargar, gratuitamente, el programa. Outlook Express viene integrado dentro del programa de Internet Explorer, por lo que el programa que debemos descargar es Internet Explorer (recomendamos la versión 5.5 o posteriores).

Dirección URL del sitio de descarga: <http://www.microsoft.com/ms.htm>

Una vez que entres en el sitio Web de Microsoft, basta con que busques la zona de descargas (Downloads) y elijas siempre el idioma Castellano (Spanish). También puedes hacer uso de la opción de búsqueda (Search) y escribir Internet Explorer. De esta manera te llevará directamente a la descarga de este programa.

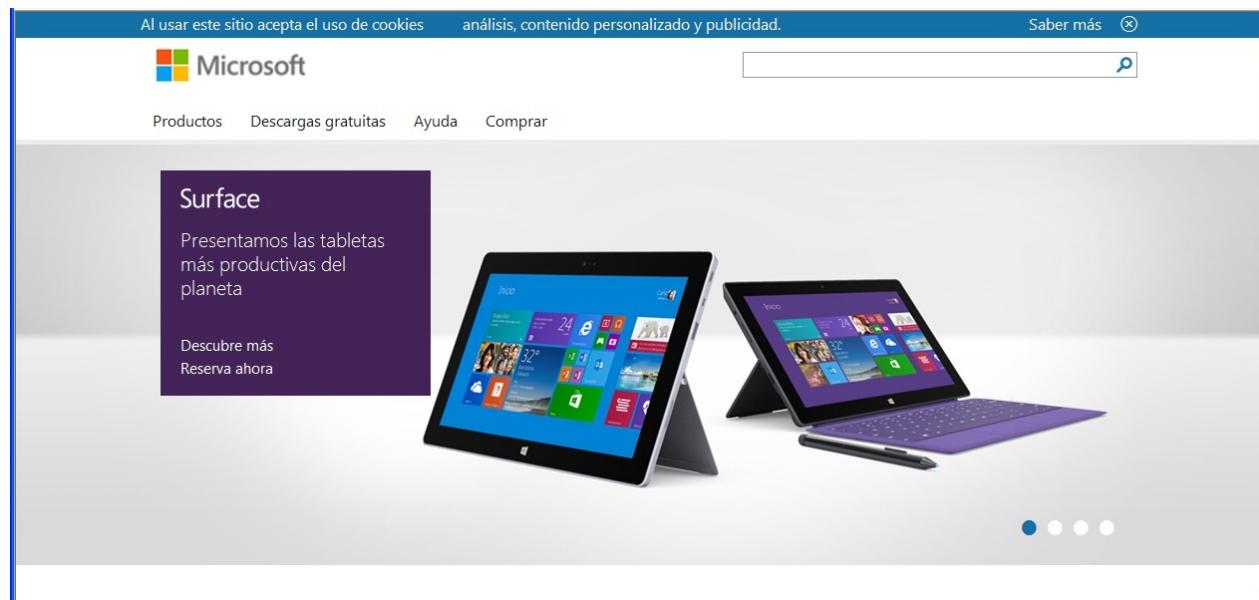


Imagen - 1.29. Microsoft. Captura de pantalla.

Una vez que lo hayas descargado en tu disco duro, bastará hacer doble clic sobre el archivo y comenzará la instalación de Internet Explorer y sus herramientas (entre ellas el Outlook Express). Si sólo quieres que se instale el programa Outlook-Express, durante la instalación te dará la opción de Instalación Típica (recomendado) o realizar una Instalación Personalizada. Elige ésta última y de la lista de componentes a instalar selecciona sólo Outlook Express.

El paso siguiente a la instalación de Outlook es la configuración de las cuentas de correo que vamos a utilizar.

Para ello pincha en el siguiente enlace donde se explica como configurar la cuenta:

[Manual configuración cliente outlook para cuentas de educación](#)

3.2. THUNDERBIRD

Thunderbird es un programa de correo gratuito y de código abierto. Para descargar este programa debemos entrar en la página oficial de Mozilla que es <http://www.mozilla.org>. Al hacerlo nos saldrá la página siguiente.



Imagen - 1.30. Mozilla. Captura de pantalla.

En esta página seleccionamos la opción Thunderbird y pasaremos a esta otra página donde nos ofrecerá la opción de descarga gratuita.



Imagen - 1.31. Thunderbird. Captura de pantalla.



Imagen - 1.32. Descarga gratuita. Captura de pantalla.

Pinchamos en descarga gratuita. Una vez descargado, se nos inicia el asistente para la instalación del programa que comienza con la siguiente ventana.



Imagen - 1.33. Ejecutar archivo. Captura de pantalla.

Al darle a ejecutar nos aparece la siguiente ventana para comenzar el proceso de instalación.



Imagen - 1.34. Instalación. Captura de pantalla.

Seleccionamos la opción Estandar y posteriormente instalamos el programa.

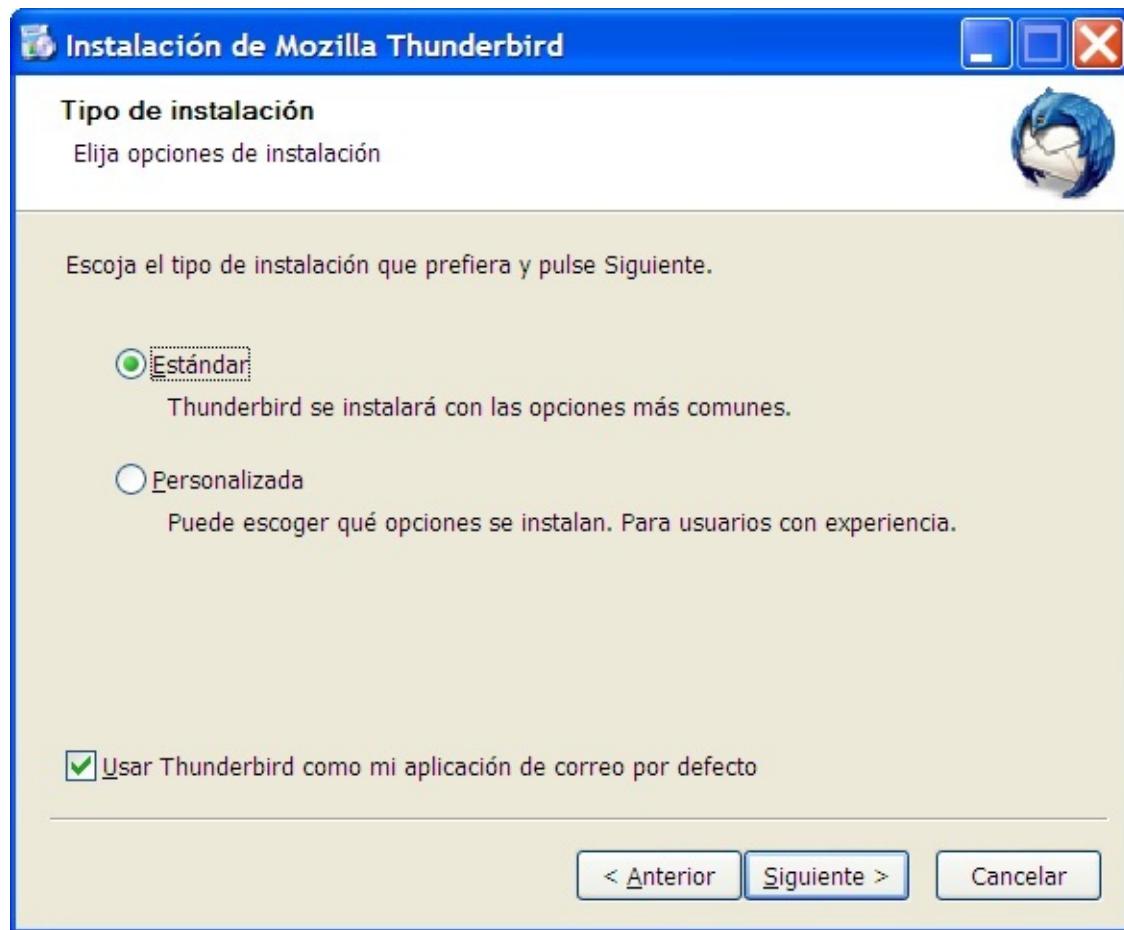


Imagen - 1.35. Tipo de instalación. Captura de pantalla.

Una vez finalizado el proceso nos aparecerá la siguiente pantalla.

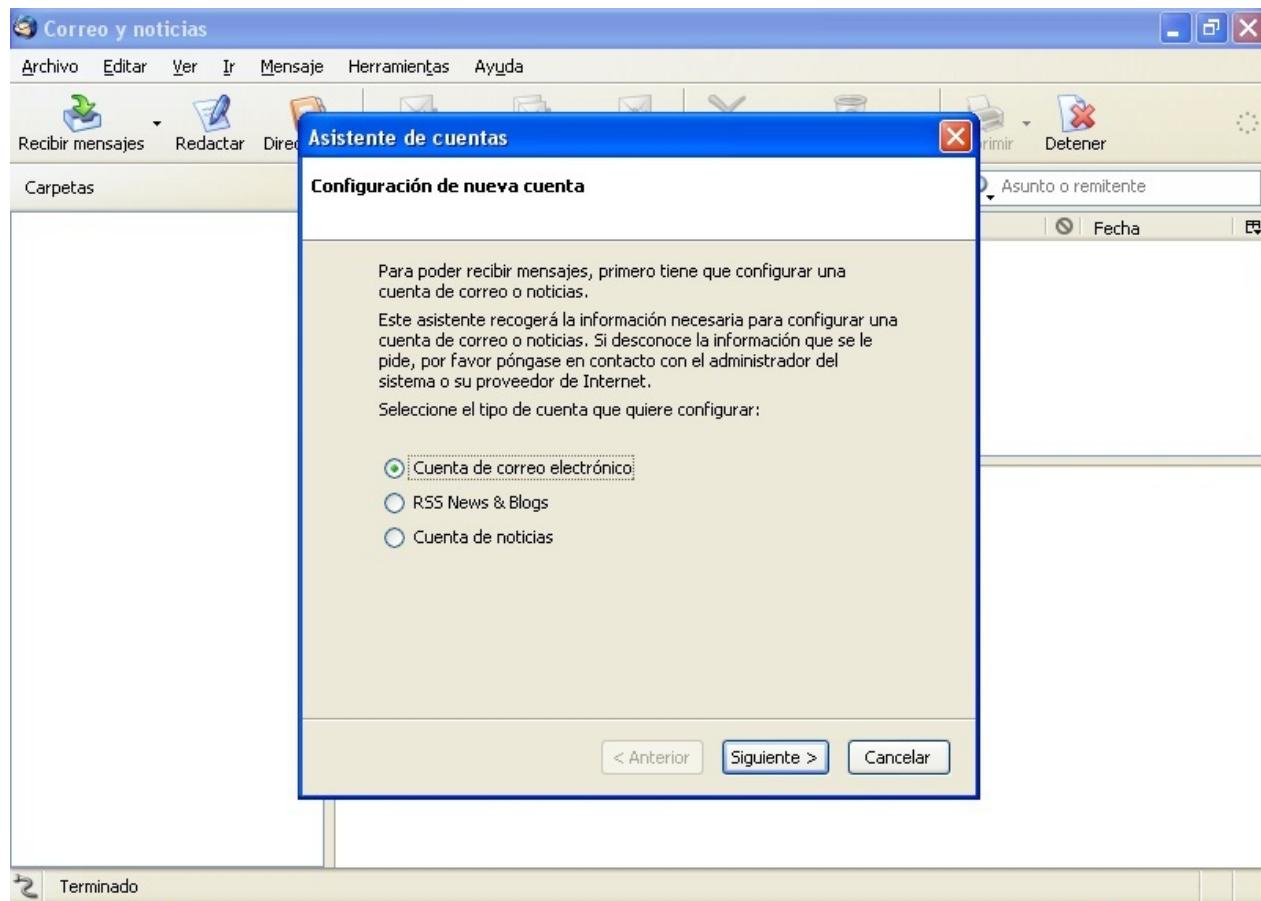


Imagen - 1.36. Asistente de cuentas. Captura de pantalla.

En la ventana emergente Asistente de cuentas nos aparece seleccionada por defecto la opción Cuenta de correo electrónico. La dejamos seleccionada y pulsamos en Siguiente apareciéndonos la ventana.

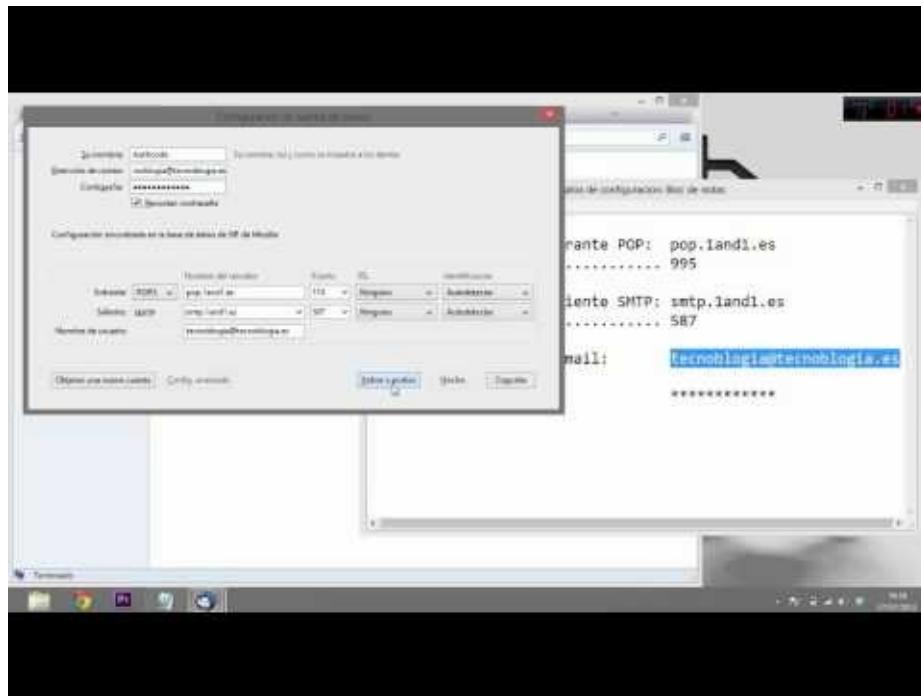
Seguiremos las instrucciones que hay a continuación para configurar la cuenta:

Manual configuración cliente Mozilla Thunderbird para cuentas de educación.

Para consultar el manual de Thunderbird pincha en el siguiente enlace:

<https://support.mozilla.org/es/kb/all>

Visualiza el siguiente video tutorial donde se explica como configurar una cuenta de correo con Thunderbird.



[Video link](#)

Actividad

Descarga e instala en tu ordenador el programa Outlook-Express o Thunderbird. Luego configura tu cuenta de correo en uno de estos dos programas.

Importante

Si instalais cualquier programa en ordenadores con el Congelador instalado recordad que no podréis instalarlo en C: a no ser que los descongeléis.

3.3. VENTAJAS E INCONVENIENTES DE OUTLOOK EXPRESS Y THUNDERBIRD

Tanto Outlook Express como Thunderbird son dos programas de gestión de correo electrónico muy eficientes. Podríamos decir que Outlook Express es un software más completo, pero eso hace que Thunderbird sea más sencillo de utilizar.

Ventajas e inconvenientes de Thunderbird y Outlook Express

- La gestión de cuentas es más sencilla con Thunderbird.
- Thunderbird tiene complementos muy interesantes, lo que permite hacer el software a tu medida.
- Con Outlook puedes usar una gestión de los elementos por colores, que en mí opinión resulta realmente cómoda, ya que con rápidos vistazos “analizas” bastante información (en calendario, contactos, tareas).

Para uso profesional, donde necesitas una gestión más completa de tareas, calendario y contactos, creo que es más conveniente usar Outlook.

Sin embargo, para cuentas personales Mozilla Thunderbird es una opción muy cómoda y potente.

U4. COMPRIMIR ARCHIVOS: WINRAR, WINZIP y 7ZIP

Un archivo comprimido es como una caja en la que puedes guardar cualquier tipo de información (imágenes, documentos, música...), esta información se codifica y se comprime para ocupar un menor espacio, por lo que resulta mucho más fácil transportar tus archivos, enviarlos a través de internet o incluso almacenarlos.

Debes pensar en el símil de la caja: **puedes ver lo que hay dentro, pero para trabajar con ello antes tendrás que sacarlo.**

En esta unidad solo pretendemos que aprendas a utilizarlo, pues adquieren mucha importancia cuando navega por internet (descargas, correo electrónico,...).

Los programas más utilizados son WinRAR, Winzip y 7Zip. Busca siempre la versión gratuita.

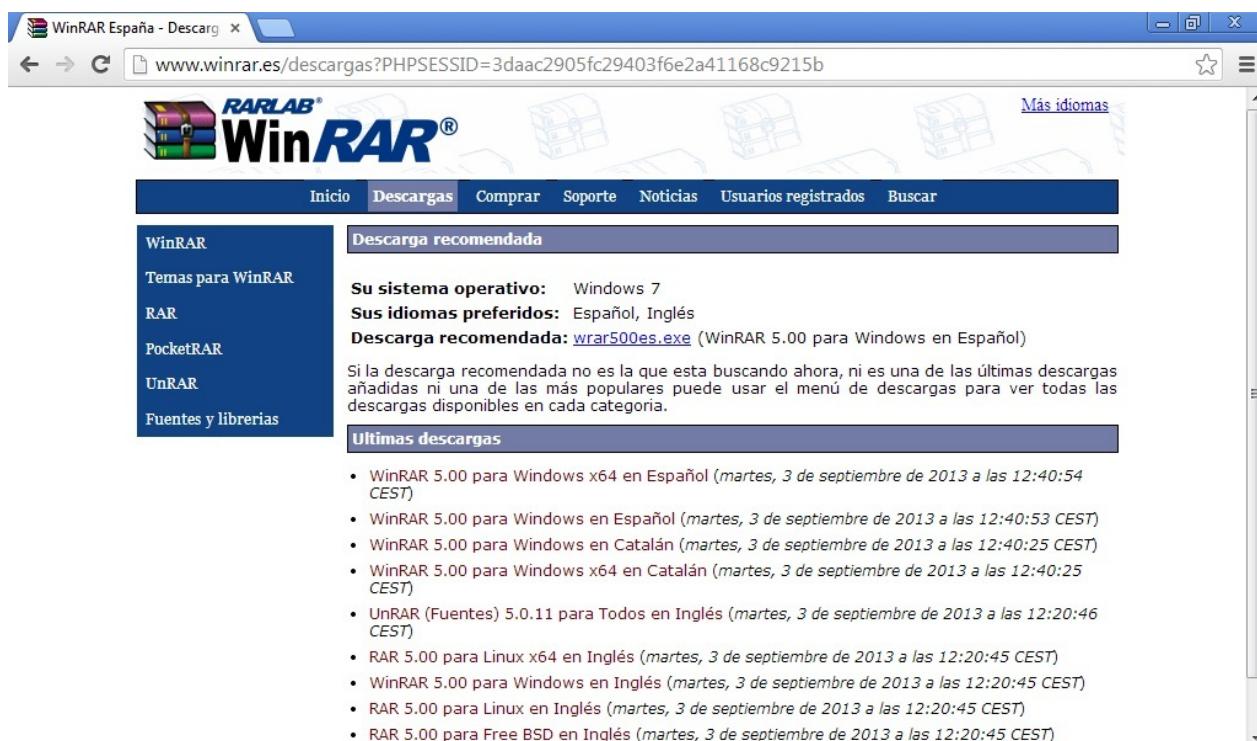


Imagen - 1.37. WinRar. Captura de pantalla.

WinRAR se trata de una herramienta bastante completa, te da opción a comprimir en un archivo .ZIP (compatible) o alcanzar un mayor grado de compresión almacenando tus archivos en un .RAR. En cualquier caso, la apariencia de ambos programas es muy similar, por lo que el tutorial te servirá para los dos, pero me voy a apoyar en Winrar. Ten en cuenta que al instalar el programa compresor, Windows asocia el tipo de archivo comprimido al programa, por lo tanto cada vez que intentes abrir un archivo se abrirá la ventana del programa mostrando el contenido del archivo.

Winzip comprime tus archivos en formato .ZIP, un formato muy cómodo pues no te hará falta ningún programa complementario para descomprimirlo, ya que Windows XP soporta este tipo de archivos y gestiona su descompresión automáticamente (únicamente deberás decirle en qué carpeta ubicar tus archivos tras descomprimirlos). WinRAR, sin embargo, soporta dos tipos de compresión diferentes: .ZIP y .RAR.

7ZIp es un programa libre para la compresión de datos que usa el nuevo formato de compresión 7z. Este alcanza porcentajes de compresión mejores que el resto de programas sin perder en calidad ni velocidad. Además, 7-Zip soporta otros más comunes como ZIP, CAB, RAR, ARJ, GZIP, TAR y otros, de manera que lo puedes usar con prácticamente cualquier fichero comprimido que encuentres.

4.1. WINRAR

Winrar es un programa cuya función es comprimir y descomprimir carpetas y archivos .rar. Este programa suele ser de pago y del cual existen multitud de opciones, si bien en la red encontrarás versiones de evaluación que podrás descargar y utilizar durante un tiempo. Todas las versiones tienen un manejo muy parecido, además, las explicaciones te serán útiles para Winzip.

Este programa tiene multitud de opciones y posibilidades, sin embargo, de cara a la utilidad del curso vamos a explicar el manejo básico de este software basándome en el uso del botón derecho, pero debemos saber que hay el programa tiene muchas más opciones.

Compresión

Para comprimir un archivo nos situamos sobre el archivo o la carpeta que queremos comprimir y hacemos **click derecho**, obteniendo el siguiente menú contextual.

Con la opción "**Anadir a (nombre del archivo o carpeta que queremos comprimir).rar**", creamos un archivo comprimido con el **mismo nombre y localización** del archivo o la carpeta que queríamos comprimir.

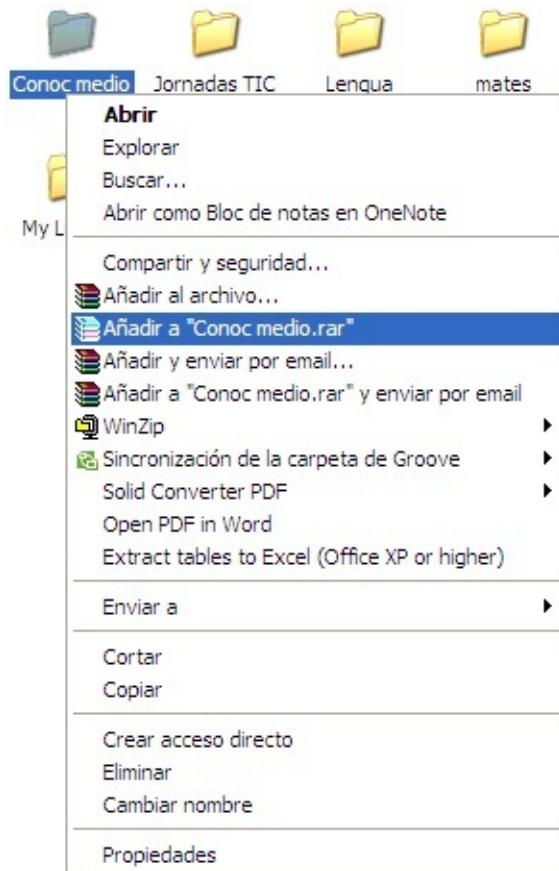


Imagen - 1.38. Añadir archivo. Captura de pantalla.

Con la opción "**Añadir al archivo...**" nos sale el cuadro de diálogo que aparece más abajo. Nos permite crear un archivo comprimido con el **mismo nombre y la misma localización** del archivo o la carpeta que queremos comprimir, pero además, podremos:

- Determinar que el archivo comprimido sea **.zip o .rar** (círculo rojo).
- Determinar el tipo **(grado) de compresión** (elipse azul).

- **Fraccionar el archivo** en partes iguales de un tamaño que podemos fijar nosotros mismos (elipse amarilla). Es importante tener en cuenta que la **unidad** que se emplea es el **byte**. Si hemos usado esta función anteriormente winrar memoriza los tamaños que ya hemos usado, de manera que si queremos emplear una tamaño anterior no es necesario escribirlo, es suficiente con picar en el triángulo invertido que indica que es una **lista desplegable**.
- Crear un **archivo autoextraíble**, que puede a su vez estar **partido** o bien ser **un solo archivo**. Para ello hay que hacer clic en la casilla “Crear un archivo SFX” con le objeto de marcarla. Si no hemos seleccionado ningún tamaño de archivo creará un ejecutable. Si determinamos el tamaño nos creará el ejecutable y varios archivos en función del tamaño que hayamos determinado. En la pestaña “Avanzado” podemos determinar el tipo de SFX picando en el botón “**Opciones SFX**”.
- Establecer una **contraseña**. Para ello hacemos clic en la pestaña “Avanzado”. Dentro de ella picamos sobre el botón “Establezca la contraseña”.

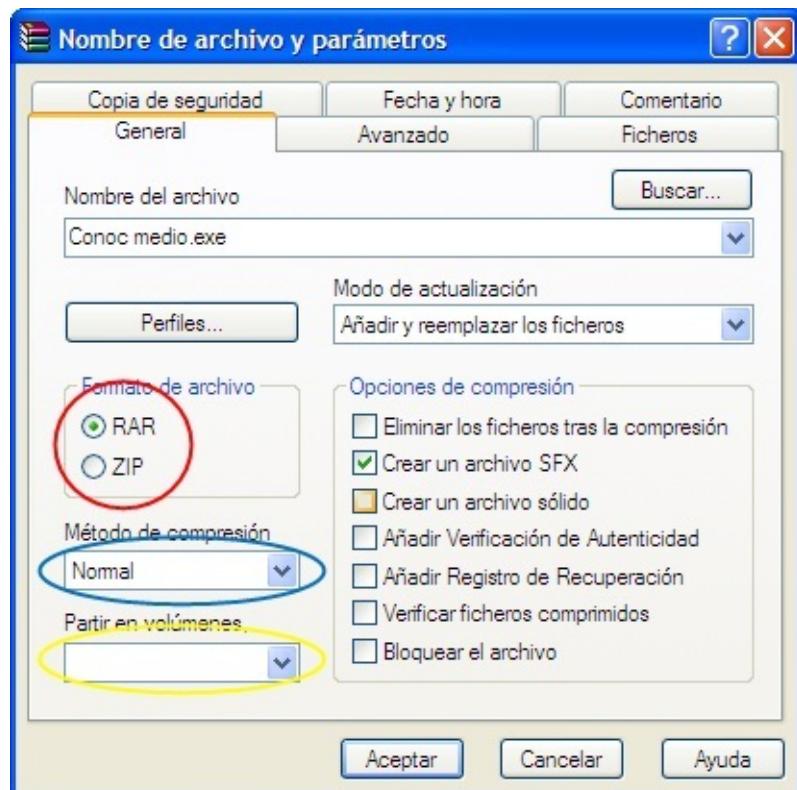


Imagen - 1.39. Nombre y parámetros. Captura de pantalla.

Descompresión

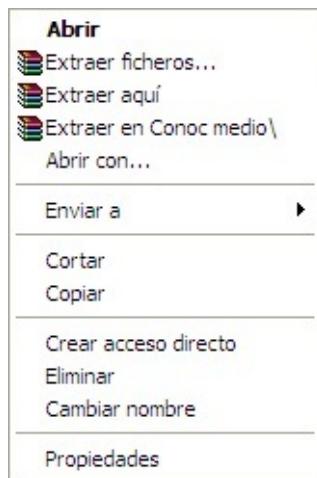
Winrar puede **descomprimir varios tipos de archivos**, además de los .rar, siendo el proceso el mismo en todos los casos.

Los archivos .rar se representan por el siguiente ícono.



Imagen - 1.40. Ícono. Captura de pantalla.

Para descomprimir nos situamos sobre el ícono del archivo que queramos descomprimir, hacemos **click derecho** y nos saldrá el siguiente menú contextual.



1.41. Descomprimir. Captura de pantalla.

- Con la opción "**Extraer en (nombre del archivo que queremos descomprimir)**" descomprimiremos el archivo **en lugar en el que estamos** y winrar **creará una carpeta con le nombre del archivo** en cuyo interior se encontrará este descomprimido.
- Con la opción "**Extraer aquí**" descomprimiremos el archivo en el lugar en el que estamos, con el mismo nombre que el archivo que el documento .rar, pero sin incluir dentro de ninguna carpeta, es decir, **suelto**.
- Con la opción "**Extraer ficheros...**" podremos determinar:
 - El **lugar en el que queremos descomprimir** los archivos. Para ello nos iremos a la zona señalada por un círculo amarillo. **Si picamos en las cruces se desplegarán las subcarpetas contenidas**. Así iremos siguiendo la ruta adecuada hasta llegar a la carpeta en la que queramos guardar el archivo.
 - La **acción** que debe realizar el programa al descomprimir los archivos.

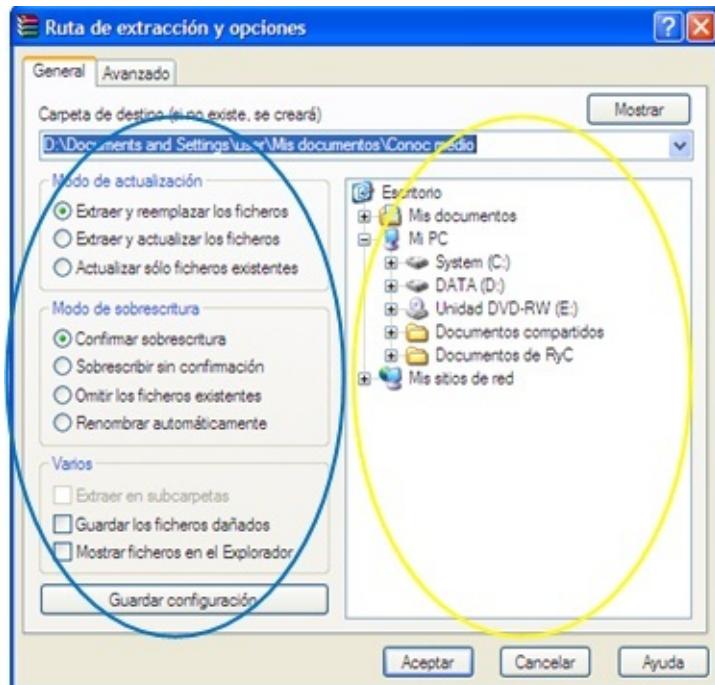


Imagen - 1.42. Extracción de ficheros. Captura de pantalla.

Para descargar WinRAR pincha en: <http://www.winrar.es/descargas>

Puedes consultar el siguiente manual de WinRAR: <http://www.winrar.es/soporte/manual>

4.2. WINZIP

Puedes descargar la versión de prueba gratuita en:

http://winzip.com/win/es/prodpagewz-landing.htm?sccid=go_es_b_search_es--winzip_search

Para instalarlo en tu ordenador visualiza el siguiente video.



[Video link](#)

4.3. 7ZIP

Puedes descargar 7Zip pinchando en el siguiente enlace: <http://7-zip.com.mx/>

Para conocer su funcionamiento observa el siguiente video.



[Video link](#)

Actividad

1. Familiarízate con la compresión/descompresión de archivos utilizando Winrar, Winzip, 7Zip y pregunta a tu tutor aquellas dudas que te surjan o que no te hayan quedado debidamente claras con los apuntes.
2. Envíate un correo a ti mismo en el que el asunto sea “Prueba curso” y adjunta un archivo sin comprimir; a continuación, envíate otro correo idéntico, pero con el archivo comprimido usando Winrar, Winzip, o 7Zip y observa las diferencias. Una vez los hayas recibido, prueba a descomprimir y guardar ese archivo en algún lugar de tu PC. Por último, cierra tu programa de correo.

MÓDULO 4: BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

Antes de comenzar el módulo 4 sobre **búsqueda de información**, visualiza el siguiente vídeo.



[Video link](#)

Objetivos

Al finalizar el módulo 4, seremos capaces de:

- Conocer la utilidad de los buscadores a la hora de encontrar contenidos en Internet.
- Conocer las diferencias (y sus consecuencias) entre los distintos tipos de buscadores.
- Aprender el manejo básico de un buscador
- Aprender a utilizar un gestor de búsquedas.
- Aprender a descargar materiales de la red.

Contenidos

UNIDAD 1: CONCEPTO DE BUSCADOR

1.1. La necesidad de los buscadores.

1.2. Tipos de buscadores.

- Índices de búsqueda.
- Motores de búsqueda.
- Metabuscadores.

1.3. Algunas preguntas en el aire.

1.4. Los buscadores más conocidos.

UNIDAD 2: UTILIZACIÓN BÁSICA DE UN BUSCADOR

2.1. Posibilidades generales de Google.

2.2. Búsqueda de páginas web.

2.3. Búsqueda de imágenes.

2.4. Personalización del buscador y búsquedas avanzadas.

2.5. Trucos y consejos para agilizar tus búsquedas.

2.6. Otros productos y utilidades.

- Traductor de Google.
- Google Maps.
- Google Earth.
- Gmail.
- Blogger.
- Google Calendar.
- Google Docs.
- Google Sites.
- Picasa.

UNIDAD 3: DESCARGA DE MATERIALES

3.1. Imprimir parte de una página.

3.2. Capturar una página web en archivo.

3.3. Captura de imágenes.

U1. CONCEPTO DE BUSCADOR

En el módulo 2 hemos visto el manejo básico del navegador, y cómo acceder a una página a partir de su dirección o de un vínculo que nos conduzca a ella desde otra. Sin embargo, cuando necesitamos de **Internet**, normalmente **buscamos información sobre un tema concreto**, y es difícil acceder a una página que la contenga, simplemente pinchando vínculos. Como solución a este problema surgieron los **buscadores**. Un buscador es una página web en la que se ofrece consultar una base de datos en la cual se relacionan direcciones de páginas web con su contenido. Su uso facilita enormemente la obtención de un listado de páginas web que contienen información sobre el tema que nos interesa.



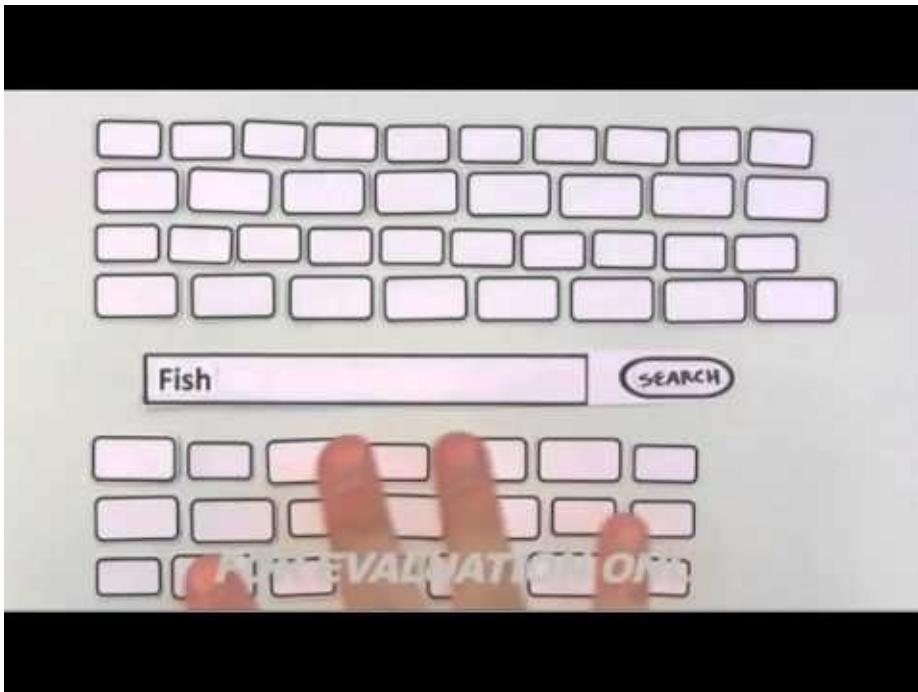
Imagen - 4.1. Lupa. Autor: Kuba. <http://openclipart.org/detail/169660/earth-and-magnify-glass.-by-kuba>. OpenClipArt.

1.1. LA NECESIDAD DE UN BUSCADOR

Existen **varios tipos de buscadores**, en función del modo de construcción y acceso a la base de datos, pero todos ellos tienen en común que permiten una consulta en la que el buscador nos devuelve una lista de direcciones de páginas web relacionadas con el tema consultado.

El **origen** de los buscadores se remonta a la **década de los 90** donde una pareja de universitarios norteamericanos decidieron crear una página web en la que se ofreciera un directorio de páginas interesantes clasificadas por temas, pensando siempre en las necesidades de información que podrían tener sus compañeros de estudios. Había nacido Yahoo! El éxito de esta página fue tan grande que una empresa decidió comprarla y convertirla en el portal que hoy conocemos. Además del buscador, hoy Yahoo! ofrece muchos más servicios.

Visualiza el siguiente vídeo donde comprobarás lo importante que es el uso de los buscadores.



[Video link](#)

Actividad

Entra en la versión española de la página de **Yahoo!** Verás la página principal de un portal típico: noticias, oferta de ocio, etc. Pero observa que, a partir de ella, hay dos maneras de buscar páginas relacionadas con un tema. Prueba a utilizarlas para encontrar información sobre un mismo tema. Por ejemplo, sobre el lobo.

1.2. TIPOS DE BUSCADORES

Los buscadores se pueden clasificar en **tres tipos**, según la **forma de obtener las direcciones** que almacenan en su base de datos. Cada tipo de buscador tiene sus propias características. Conocerlas puede ayudarnos a decidir cuál utilizar en función de las necesidades de nuestra búsqueda. No obstante, hoy en día todos los buscadores tienden a ofrecer el mayor número de servicios posible, con lo que sus ofertas de búsqueda se asemejan cada vez más, siendo difícil adivinar de qué tipo de buscador estamos hablando.

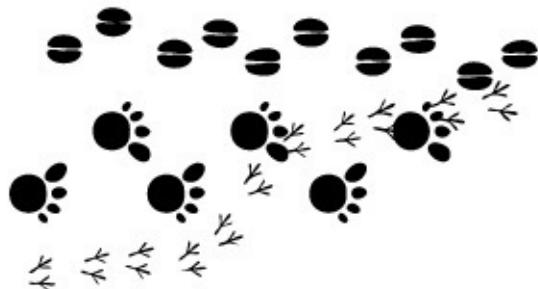


Imagen - 4.2. Huellas. Autor: Anonymous. <http://openclipart.org/detail/34681/architetto---tante-orma-sulla-neve-by-anonymous>.

OpenClipArt.

Índices de búsqueda

Es el primer tipo de buscador que surgió. En los índices de búsqueda, la base de datos con direcciones la construye un **equipo humano**. Es decir, un grupo de personas va rastreando la red en busca de páginas. Vistas éstas son **clasificadas por categorías** ó temas y subcategorías en función de su contenido. De este modo, la base de datos de un índice de búsqueda contiene una lista de categorías y subcategorías relacionadas con un conjunto de direcciones de páginas web que tratan esos temas.

El primer índice de búsqueda que apareció fue Yahoo! que sigue ofreciendo sus servicios. La ventana de su versión en castellano tiene el aspecto de la imagen.



Imagen - 4.3. Yahoo. Captura de pantalla.

Se puede observar que, a pesar de tratarse de un índice de búsqueda, ofrece también un espacio para introducir palabras clave. Esto se debe a que todos los buscadores que ofrecen servicios en la red tienden a satisfacer al máximo las necesidades de los navegantes, de forma que intentan abarcar toda la gama de posibilidades.

Motores de búsqueda

Temporalmente, los motores de búsqueda son posteriores a los índices. El concepto es diferente: en este caso, **el rastreo de la web lo hace un programa**, llamado **araña** ó motor (de ahí viene el nombre del tipo de buscador). Este programa va visitando las páginas y, a la vez, creando una base de datos en la **que relaciona la dirección de la página con las 100 primeras palabras que aparecen en ella**. Como era de esperar, el acceso a esta base de datos se hace por palabras clave: la página del buscador me ofrece un espacio para que yo escriba la ó las palabras relacionadas con el tema que me interesa, y como resultado me devuelve directamente un listado de páginas que contienen esas palabras clave. Por ejemplo, si utilizo un motor de búsqueda para localizar información sobre el Museo del Prado, simplemente tendré que escribir "Museo del Prado" en el espacio de búsqueda y pinchar en el botón Buscar. A continuación se me devolverá otra página con los resultados de la búsqueda: un listado con enlaces a las páginas solicitadas.

Un buen ejemplo de motor de búsqueda es Google. En la próxima unidad veremos con detalle cómo realizar búsquedas con él. De momento, aquí tenemos el aspecto de su página principal.

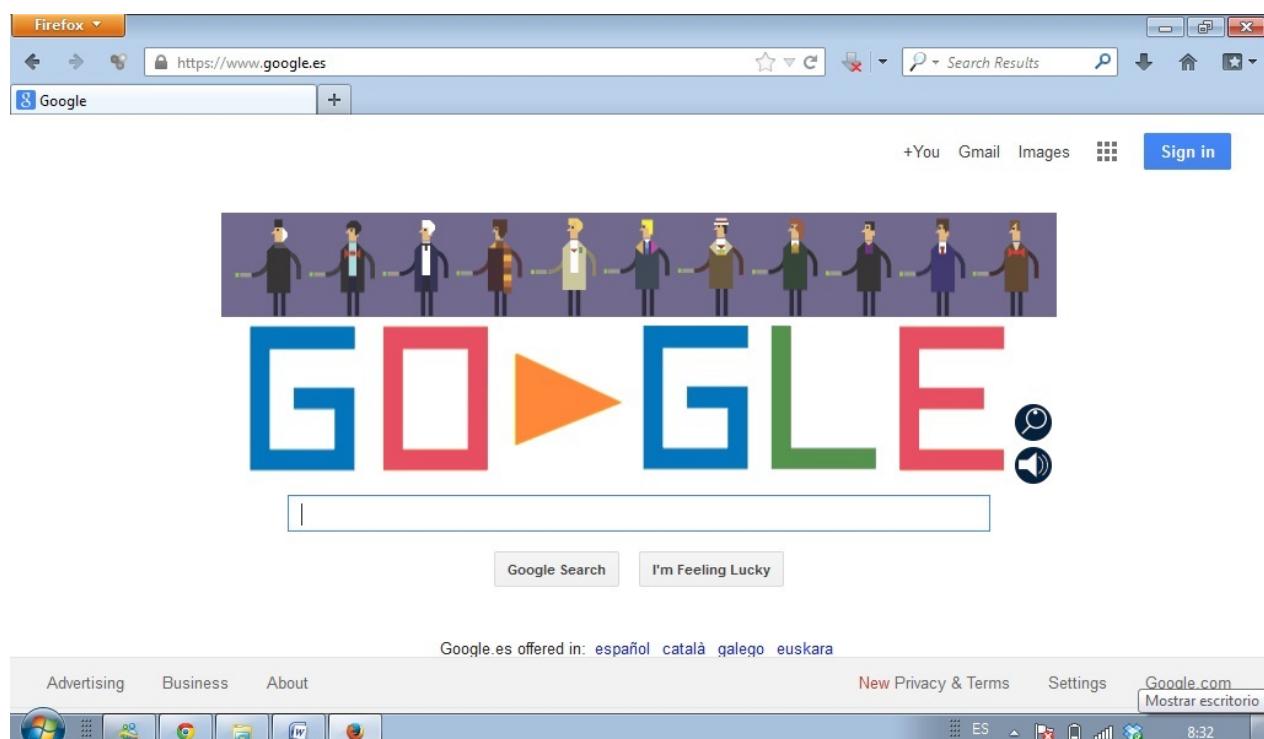


Imagen - 4.4. Google. Captura de pantalla.

Metabuscadores

Los **metabuscadores** son páginas web en las que se nos ofrece una búsqueda sin que haya una base de datos propia detrás: utilizan las bases de varios buscadores ajenos para ofrecernos los resultados. Un ejemplo de metabuscador es **Metacrawler**.

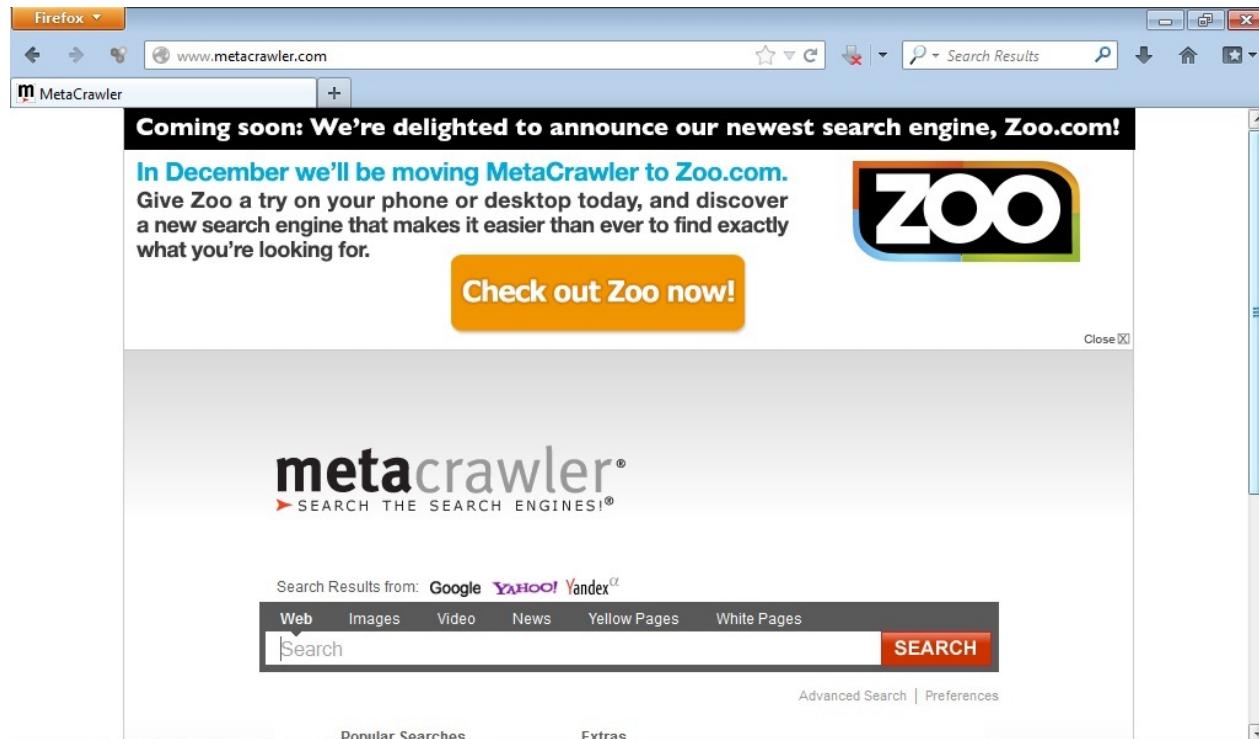


Imagen - 4.5. Metacrawler. Captura de pantalla.

Pregunta Verdadero-Falso

Di si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones.

Todos los buscadores tienen las mismas características.

VerdaderoFalso

El primer tipo de buscador que surgió fueron los índices de búsqueda.

VerdaderoFalso

Google es un índice de búsqueda.

VerdaderoFalsoGoogle es un motor de búsqueda

Los metabuscadores buscan las bases de varios buscadores ajenos para ofrecernos los resultados.

VerdaderoFalso

1.3. ALGUNAS PREGUNTAS EN EL AIRE

Ahora que ya hemos visitado las webs de buscadores de todos los tipos, por su aspecto podemos pensar que no hay diferencias entre ellos. Y surgen algunas preguntas:

Pregunta	Respuesta
¿Un buscador es un programa que reside en mi ordenador?	No. Un buscador es una página web, con la particularidad de que, el servidor que la contiene dispone en su disco de una base de datos con direcciones de páginas web, que pone a nuestra disposición.
En las bases de datos de los buscadores ¿Están todas las páginas existentes en la web?	Por supuesto que no. La cantidad de páginas existentes es tan grande que esto sería imposible. Los buscadores van incorporando las páginas que encuentran con sus sistemas de rastreo. Además, cuando alguien coloca en la red una página nueva, puede enviar los datos a distintos buscadores para que éstos los incluyan en sus bases.
Si con cualquier buscador puedo realizar una búsqueda indistintamente por palabras clave y por categorías, ¿dónde está la diferencia?	En la forma de construir la base de datos y en su estructura. No olvidemos que, en el caso de un índice, la base de datos relaciona temas con direcciones, mientras que un motor relaciona palabras clave.
Si se realiza la misma búsqueda con un índice y con un motor, ¿cuál de los dos me devolvería más resultados?	La base de datos de un motor siempre es más amplia que la de un índice, ya que su método de rastreo (automatizado por una araña) le permite más incorporaciones a la base que un método manual.
Hemos visto varios tipos de buscadores ¿cuál me conviene más utilizar al realizar una búsqueda?	Depende del tipo de datos que se le pide. Si estamos buscando información sobre un tema genérico, por ejemplo, sobre antropología en Aragón, sería mejor usar un índice de búsqueda, ya que el contenido de las páginas que me ofrezca va a estar muy relacionado con la categoría, es decir, con el tema de la búsqueda. Si el motivo de la búsqueda es más concreto, por ejemplo, un autor ó un título de una obra, el motor de búsqueda va a resultar más eficaz, ya que su base de datos es más amplia.
Utilizar un buscador ¿es la única manera de realizar búsquedas en internet?	No. Hay otra posibilidad. Son los llamados gestores de búsquedas. En este mismo módulo veremos el manejo de uno de ellos: Copernic.
¿Puedo estar seguro de que todas las páginas que se me indiquen tratarán el tema buscado?	En un índice sí. En un motor no, ya que al realizar la búsqueda por palabras clave podemos encontrar páginas que, aunque contengan las palabras indicadas, traten de temas muy diferentes al trabajado. Por ejemplo, si en un motor introducimos la palabra Zeus tratando de obtener información sobre el dios griego, es posible que nos salga también la página de un local de fiestas con ese nombre. No obstante, los motores ofrecen técnicas para afinar las búsquedas y eliminar, en lo posible, este tipo de resultados. Es lo que se conoce como búsquedas avanzadas.

1.4. LOS BUSCADORES MÁS CONOCIDOS

Aquí tenemos algunos de los **buscadores más conocidos**:

GOOGLE www.google.com Castellano	YAHOO! www.yahoo.es Castellano	CARROT search.carrot2.org/stable/search Inglés
BING www.bing.com Castellano	TERRA www.terra.es Castellano	WOLFRAM ALPHA www.wolframalpha.com Inglés
FOOFIND foofind.com Castellano	RTBOT rtbot.net Castellano	CC SEARCH search.creativecommons.org/ Inglés
LYCOS www.lycos.es Castellano	MUNDO LATINO www.mundolatino.org Castellano	OZÚ www.ozu.es Castellano
DUCK DUCK GO duckduckgo.com Castellano	CHACHA chacha.com Inglés	ACCOONA www.accoona.com Inglés

Actividad

Utiliza tres buscadores diferentes de la lista que te presentamos para realizar una misma búsqueda por palabras clave. Compara los resultados obtenidos atendiendo al número de páginas encontradas.

U2. UTILIZACIÓN BÁSICA DE UN BUSCADOR

Cualquier buscador de entre los vistos hasta ahora, seguramente nos proporcionará información sobre las páginas que deseamos. Vamos a elegir uno para desarrollar las técnicas de búsqueda. No obstante, éstas son muy similares en cualquiera de ellos. Trabajaremos con Google. Se trata de un potente buscador con una amplia base de datos. Además, tiene versión en castellano. Su dirección URL es www.google.com y la vemos directamente en este idioma, ya que el buscador lo detecta en la versión de Windows en funcionamiento.



Imagen - 4.6. Google. Captura de pantalla.

2.1. POSIBILIDADES GENERALES DE GOOGLE

La página principal de este buscador es extremadamente sencilla y clara. Su aspecto es el siguiente:

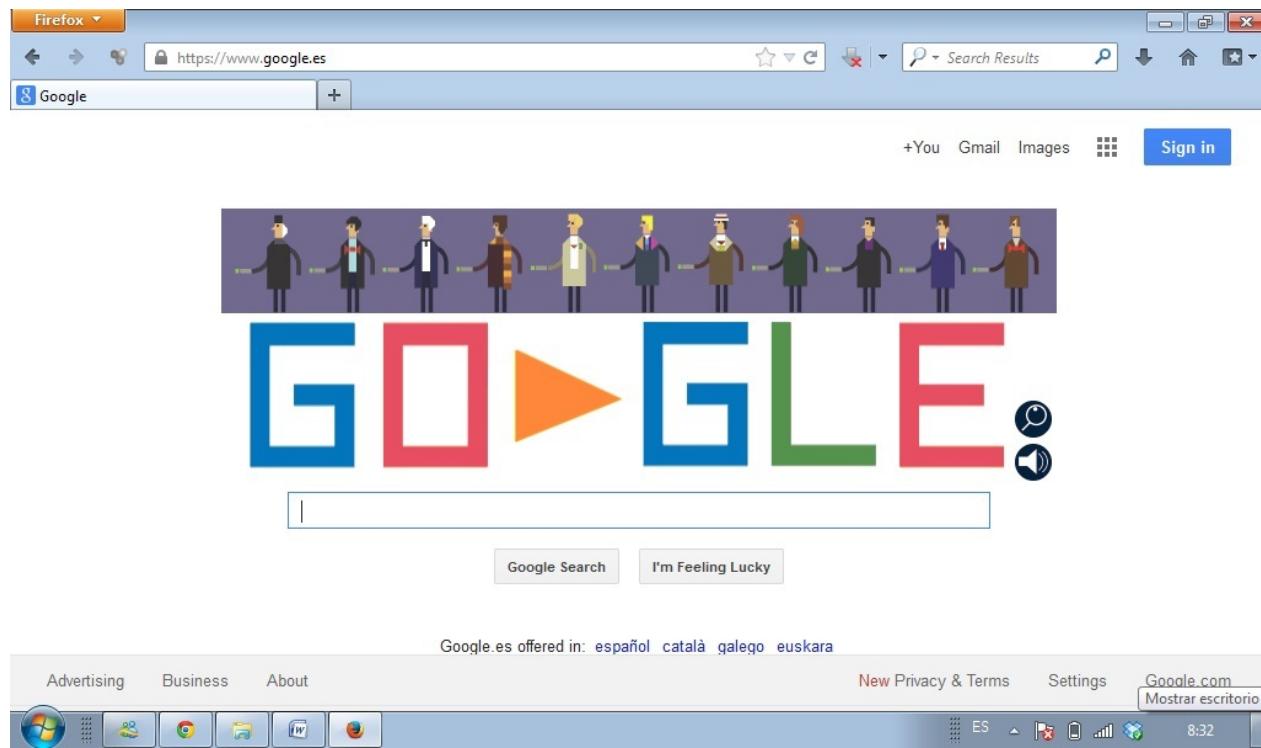


Imagen - 4.7. Google. Captura de pantalla.

Podemos consultar en la ayuda del buscador google si tenemos alguna duda sobre su uso: <https://support.google.com/websearch/?source=g&hl=es#topic=3378866>

2.2. BÚSQUEDA DE PÁGINAS

Es la que nos va a proporcionar resultados más numerosos, siempre que el objeto de la búsqueda sea concreto. Para realizar este tipo de búsqueda de forma elemental se deben seguir **los siguientes pasos**:

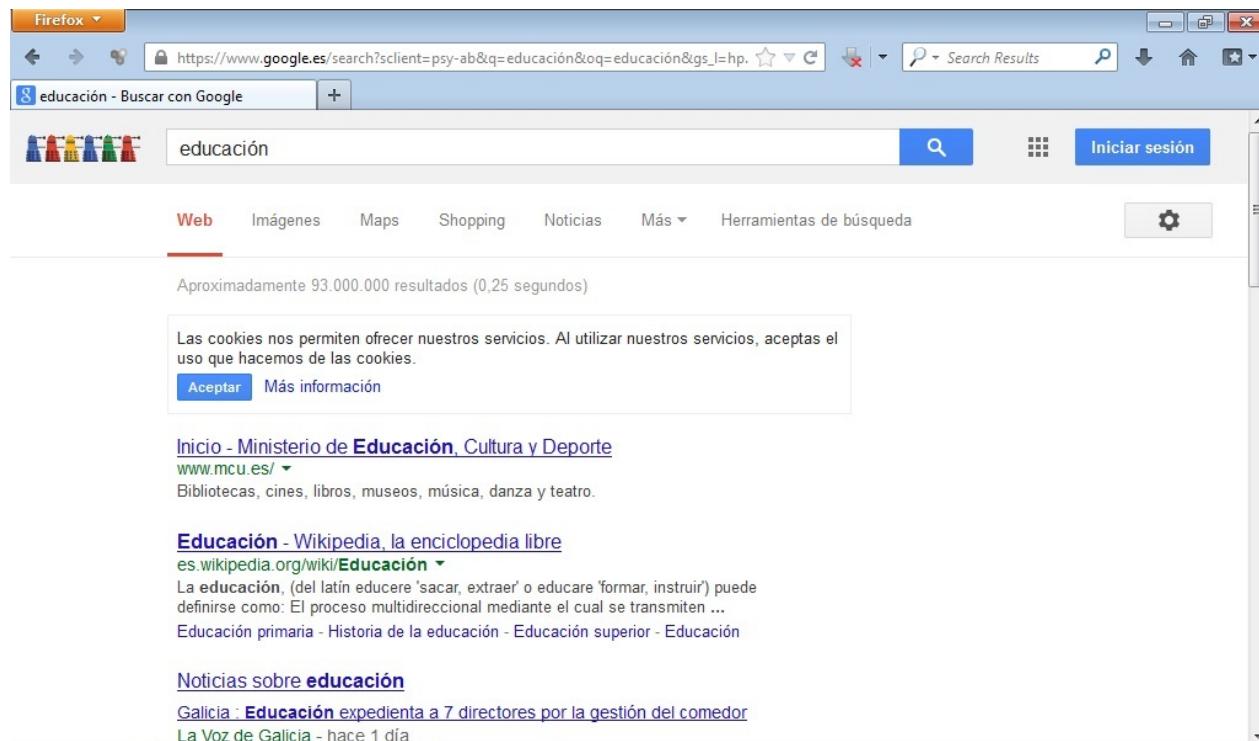


Imagen - 4.8. Búsqueda. Captura de pantalla.

1.- **Introducir las palabras relacionadas con el tema deseado** en el espacio en blanco colocado a tal efecto en la parte central de la ventana. En este caso, hemos puesto educación.

2.- **Pinchar** en la lupa.

3.- Si pinchamos en **Herramientas de búsqueda** se nos ofrecen las siguientes posibilidades: buscar por país, idioma, fecha o todos los resultados.

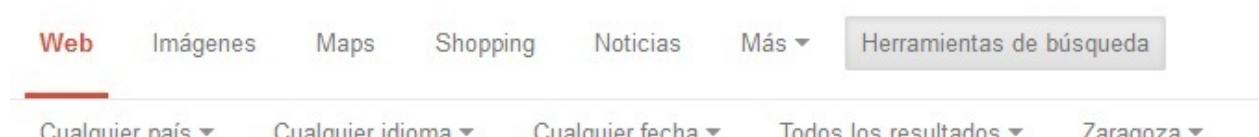


Imagen - 4.9. Herramientas de búsqueda. Captura de pantalla.

Observamos que se muestran gran variedad de páginas relacionadas con la palabra que acabamos de buscar. Si **bajamos hacia abajo**, justo al final de la página, podemos ver que hay **varias páginas** podemos pinchar en ellas para observar todos los **resultados de la búsqueda**.

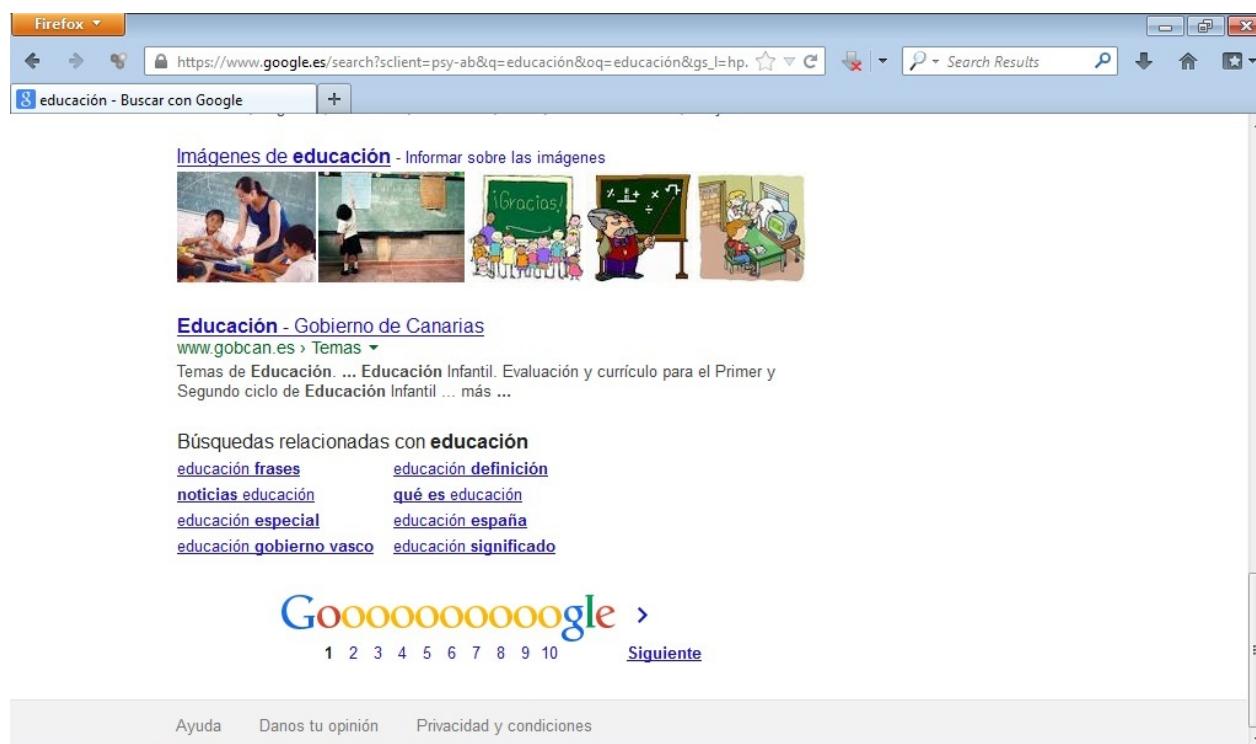


Imagen - 4.10. Búsqueda 2. Captura de pantalla.

Podemos observar que se nos muestran otras posibilidades para buscar sobre el tema elegido "Búsquedas relacionadas con educación". Si pinchamos en las diferentes posibilidades se nos mostrarán otras páginas web relacionadas con el tema.

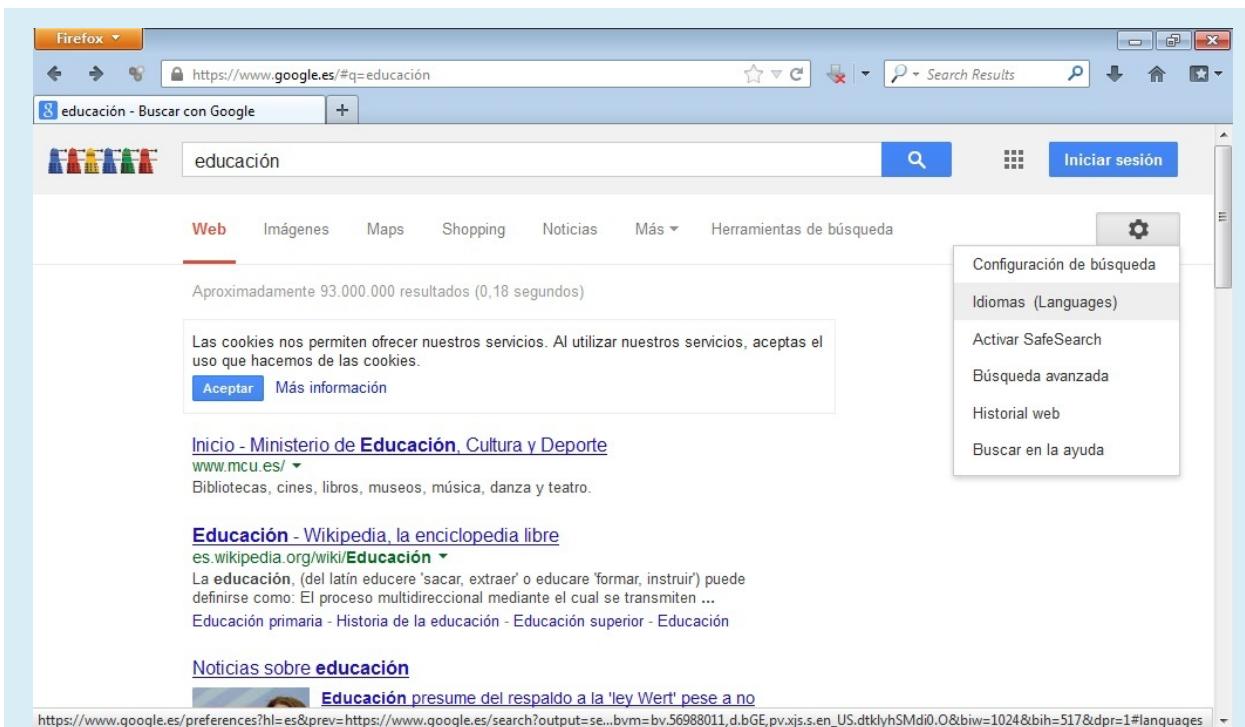
Búsquedas relacionadas con **educación**

educación frases	educación definición
noticias educación	qué es educación
educación especial	educación españa
educación gobierno vasco	educación significado

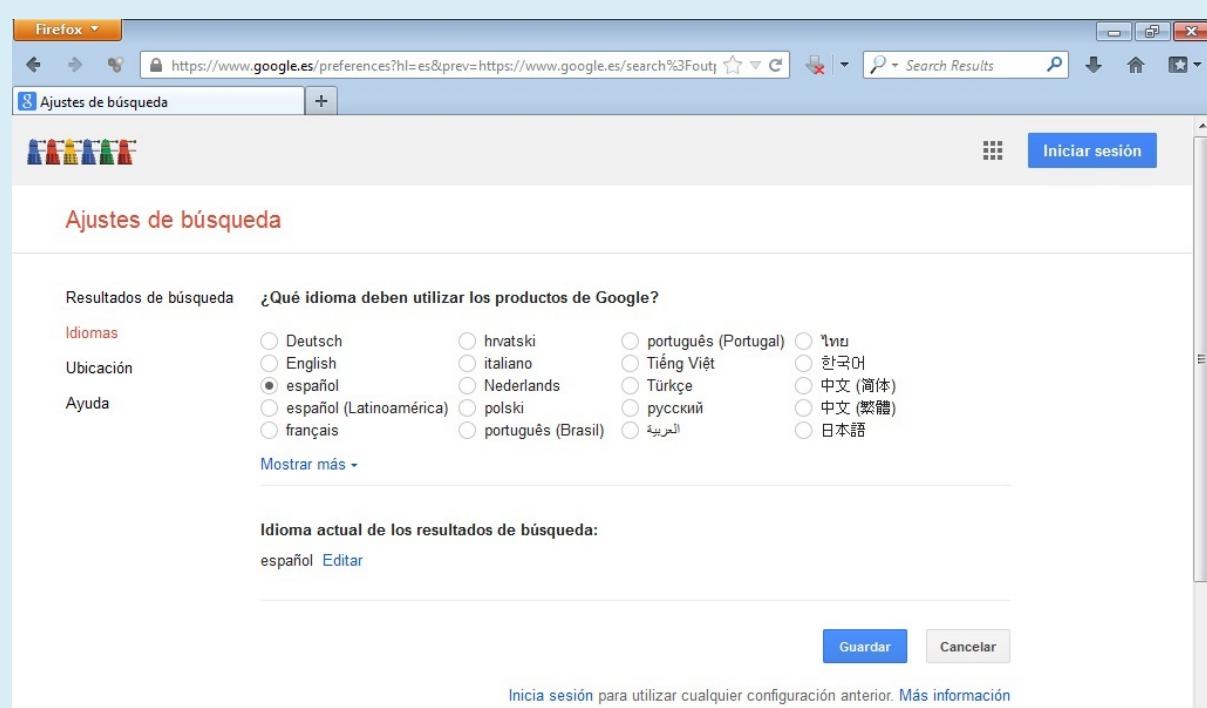
Imagen - 4.11. Búsqueda 3. Captura de pantalla.

Importante

Si el buscador no está en el idioma deseado puedes cambiarlo. Para ello, debes pinchar en el siguiente ícono y seleccionar idioma.



Tras pinchar en idioma se nos abre la siguiente pantalla.



Seleccionamos el idioma deseado y pinchamos en guardar.

2.3. BÚSQUEDA DE IMÁGENES

Esta es una opción que nos brinda Google que resulta extremadamente útil. A partir de una **palabra clave** que nosotros introducimos nos proporciona un **conjunto de imágenes relacionadas** con esas palabras y que están contenidas en páginas web de su base de datos.

Para acceder a esta opción debemos pinchar sobre la pestaña Imágenes de la página principal de Google. Supongamos que utilizamos esta opción para hacer una búsqueda de imágenes sobre seres vivos. Escribimos seres vivos y pinchamos en la lupa.

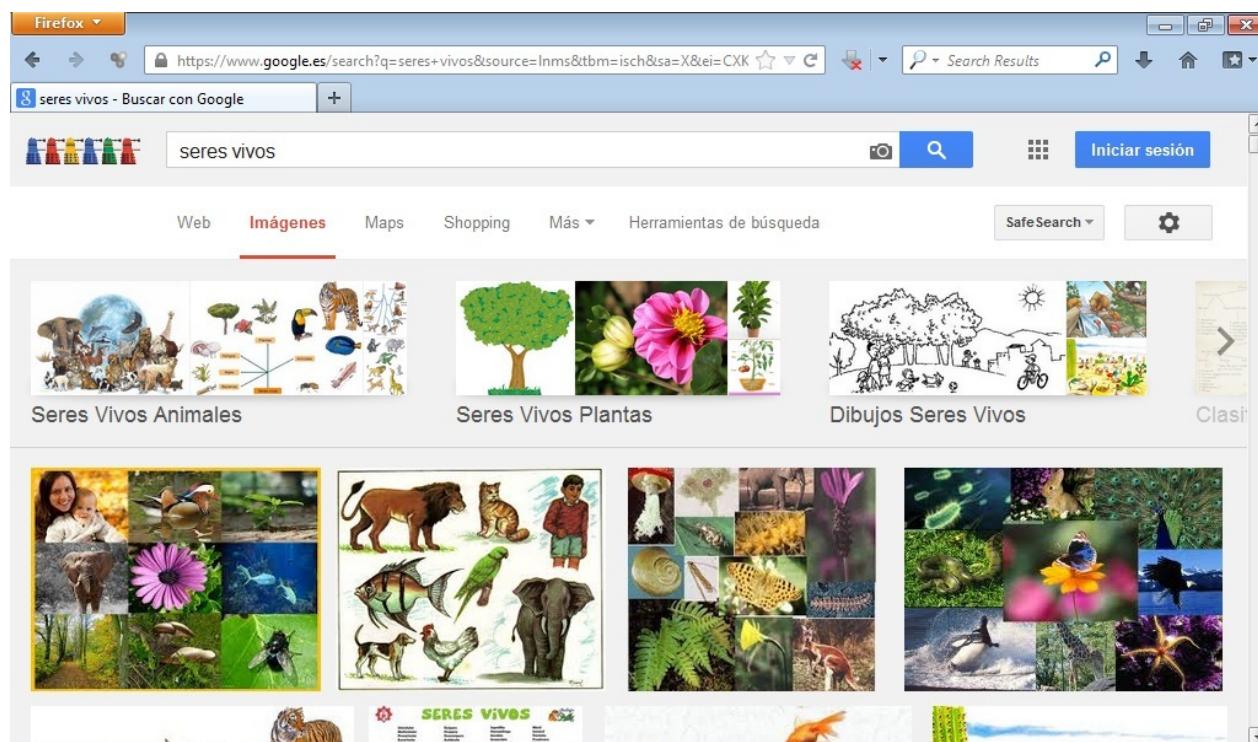


Imagen - 4.14. Imágenes. Captura de pantalla.

Como resultado de la búsqueda se nos devuelve una **colección de imágenes**, en modo de vista previa, cuyo número dependerá de lo acotada que hayamos realizado la búsqueda.

Si ponemos el puntero del ratón sobre la imagen aparece el tamaño de la misma y el nombre de la página web que la alberga.



Imagen - 4.15. Imagen. Captura de pantalla.

En esta vista previa decidiremos cuál es la imagen que nos interesa. Cuando hayamos elegido la imagen que queremos pincharemos sobre ella para verla en tamaño completo.

Una vez en tamaño completo si hacemos un clic sobre ella con el botón derecho del ratón nos aparece la siguiente pantalla:

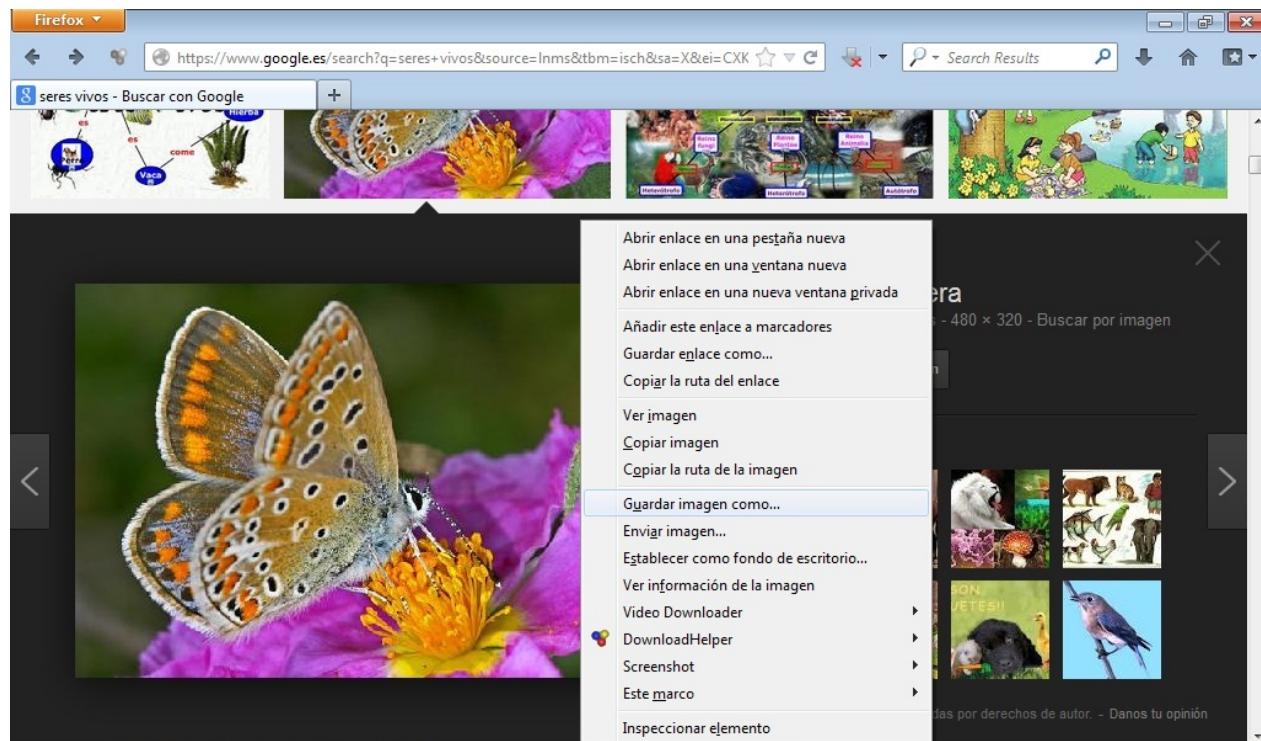


Imagen - 4.16. Imagen 2. Captura de pantalla.

Desde aquí tenemos la posibilidad de copiar la imagen o guardar la imagen en nuestro ordenador.

Importante

Cuando vayamos a descargar y utilizar imágenes u otros archivos de la web tenemos que tener en cuenta la normativa sobre la propiedad intelectual y derechos de autor.

Visualiza el siguiente documento:

http://issuu.com/rosagarzat/docs/navegar_y_buscar_en_internet._gesti_n_de_archivos./1?e=0/1234498

2.4. PERSONALIZACIÓN DEL BUSCADOR Y BÚSQUEDAS AVANZADAS

Cuando realizamos una búsqueda simple con Google, este localiza automáticamente páginas que contengan todas las palabras clave introducidas en la caja. Por ello, la forma de acotar la búsqueda, es decir, de reducir el número de páginas obtenido, es añadir más **palabras clave**. Si deseamos que encuentre páginas que lleven alguna de las palabras clave, o una expresión exacta (es decir, con las palabras en el orden que nosotros ponemos e incluyendo artículos, determinantes, etc...) debemos recurrir a la opción **Búsqueda avanzada**.

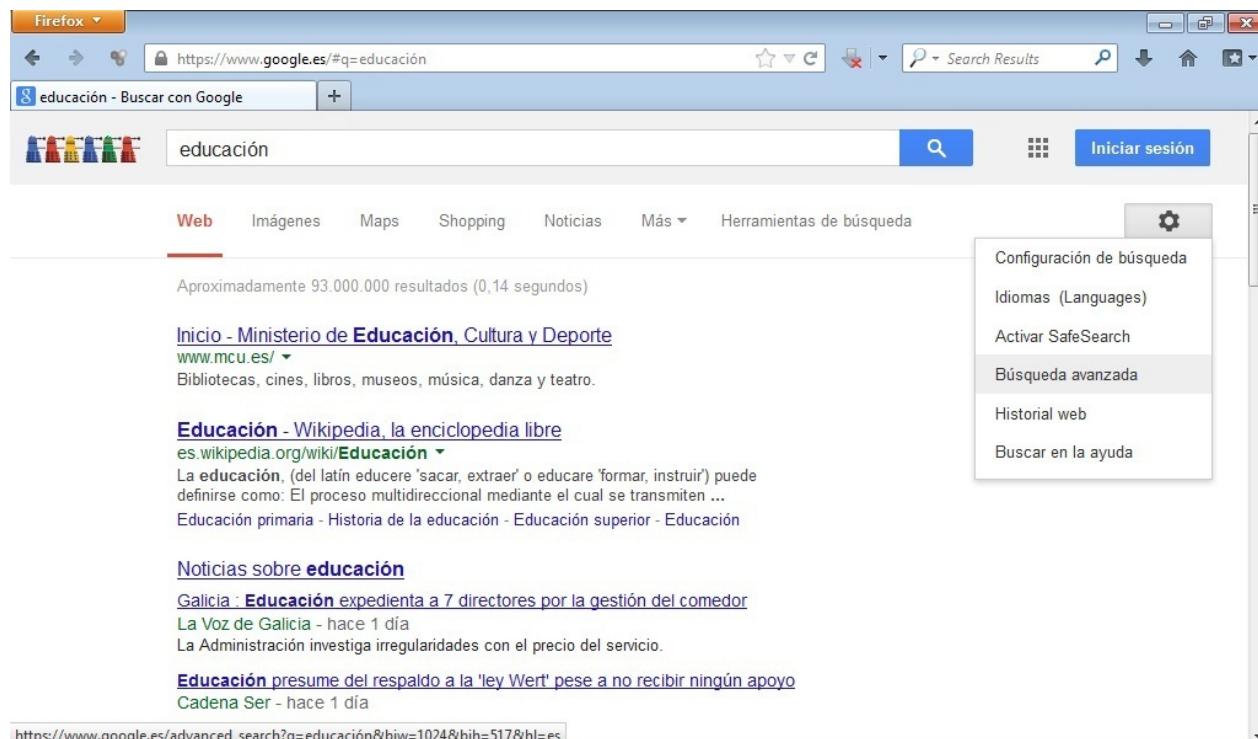


Imagen - 4.17. Búsqueda avanzada. Captura de pantalla.

Si seleccionamos búsqueda avanzada obtenemos la siguiente pantalla de búsqueda.

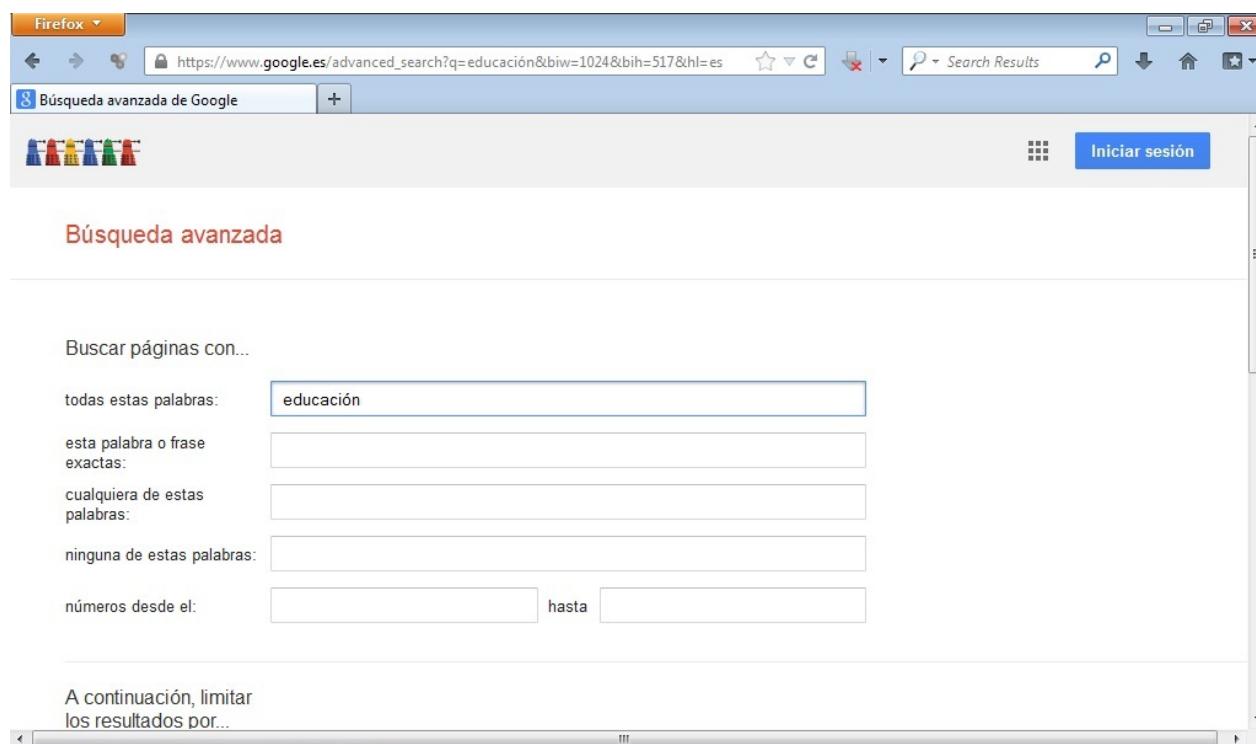


Imagen - 4.18. Búsqueda avanzada 2. Captura de pantalla.

Utilizaremos la opción de búsqueda que nos resulte más apropiada: tipo de archivo, idioma, región, etc.

Una de las opciones de búsqueda que nos ofrece google y es muy interesante es la de **derechos de uso**. Nos ofrece la posibilidad de filtrar los archivos en función de las siguientes opciones.

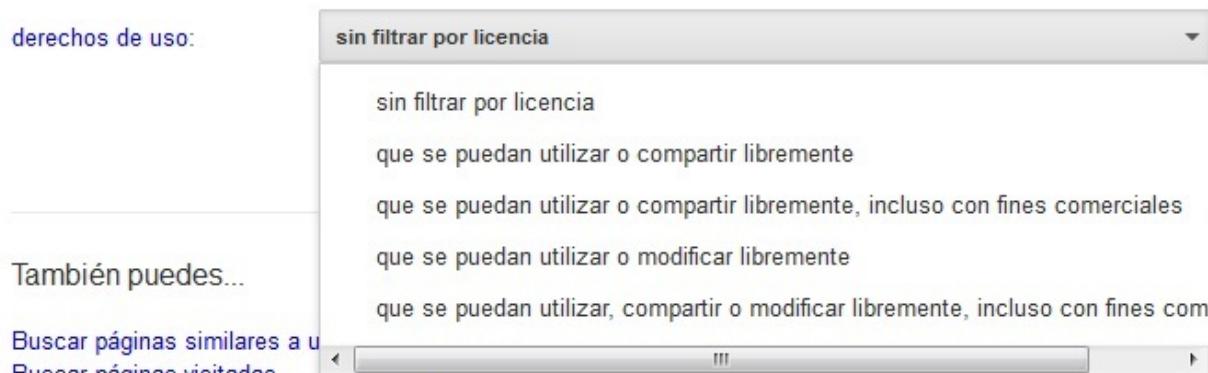


Imagen - 4.19. Derechos de uso. Captura de pantalla.

2.5. TRUCOS Y CONSEJOS PARA AGILIZAR TUS BÚSQUEDAS

Aunque este buscador siempre se está optimizando para que cada vez sea más fácil encontrar aquello que deseas, existen algunos **consejos** que pueden facilitarte la localización de aquello que buscas. Hemos de decirte que hay muchos, pero aquí te adelantamos algunos de los más utilizados por su sencillez y operatividad.

Utilidad	Descripción
Buscar frase exacta	- Si quieres buscar una frase exacta, introduce la entre comillas (""). Por ejemplo: "diarios deportivos"
Encontrar páginas que incluyan determinadas palabras	Para encontrar páginas que incluyan determinadas palabras, pero no otras, deberemos incluir el signo '-' delante de las que no queremos buscar. Por ejemplo, para descubrir webs que incluyan la palabra 'tienda', pero no la palabra 'online': tienda -online
Encontrar páginas que incluyan una determinada palabra u otra	Si pretendemos encontrar una determinada palabra u otra, usaremos 'OR' (o bien el símbolo ' ') Por ejemplo, para buscar webs de en los que aparezca 'tienda' y 'zapatos', o bien 'tienda' y 'pantalones': tienda (zapatos OR pantalones) tienda (zapatos pantalones)
Forzar palabras para su búsqueda	Hay numerosas palabras (en español: 'a', 'de', 'el',...; en inglés: 'to', 'of', 'the',...) que Google no tiene en cuenta en sus búsquedas, a no ser que lo indiquemos. Para ello, escribiremos el signo '+' delante de estas palabras. Por ejemplo, estas dos búsquedas no generan los mismos resultados: el mundo / +el mundo
Mayúsculas y minúsculas	No es necesario distinguir las mayúsculas de las minúsculas. Estas dos búsquedas generan los mismos resultados: NoTiCiAs / noticias
Búsquedas en Google a través del e-mail	Hay ocasiones en que no se tiene acceso a navegar por Internet pero sí al e-mail, y un buen modo de adelantar trabajo es poder realizar una búsqueda en Google a través del correo electrónico. Para esto sólo hay que enviar un mensaje a google-DE-capeclear.com, poner en el asunto las palabras clave de tu búsqueda y al poco tiempo recibirás los resultados de la búsqueda en tu buzón de correo electrónico.
Haz una búsqueda previa, y afinala después.	Antes de empezar una búsqueda, haz una aproximación rápida para ver cuánta información disponible hay en la red. Prueba con diferentes palabras clave y mira cuántos links obtienes. Por ejemplo, si te apetece saber qué estrenos de cine puedes ver este fin de semana, prueba buscando cine, estrenos, cartelera..., y mira los resultados que consigues. Así podrás utilizar mejor los consejos que vienen a continuación.
Elegir los términos de búsqueda más específicos.	Si encuentras demasiados links que no te interesan (como te habrá pasado en el ejemplo anterior), trata de utilizar una combinación de palabras lo más concreta posible, que defina lo mejor posible aquello que estás buscando. Imagínate, por ejemplo, que te apetece saber algo sobre los próximos campeonatos de coches de carreras. Si utilizas la palabra coches en tu búsqueda, te aparecerán muchísimos links. Pero si utilizas coches carreras , encontrarás muchos menos porque estarás buscando en webs que incluyan ambas palabras. Y todavía puedes restringir más la búsqueda con campeonatos coches carreras . En una búsqueda, el espacio en blanco entre palabras significa que buscará las páginas web que incluyan todas esas palabras.
Excluir información	De la misma manera que utilizas las palabras que mejor definen lo que estás buscando, también debes pensar en cómo quitarte de en medio aquellos links que no te interesen para nada. Para ello utiliza siempre la palabra no entre dos palabras, lo que excluirá la segunda de la búsqueda. Pensemos que quieras hacer una búsqueda sobre cine, pero no tienes ningún interés en el cine español. Entonces la búsqueda debería ser cine no español.

Ampliar la búsqueda al máximo	Cuando no necesites afinar la búsqueda, sino por el contrario conseguir el máximo de links, utiliza el comando o, que colocado entre dos palabras permite encontrar links que incluyan la primera palabra, la segunda, o ambas. Así, si quieres conseguir muchos links sobre Estados Unidos, teclea "Estados Unidos" o EEUU o USA, y así seguro que consigues todos los webs que hablen de ese país.
Elimina las palabras que no aportan nada.	Si encuentras realmente pocos links, intenta introducir en el buscador el menor número de palabras, y si es posible sólo una y que sea lo menos concreta posible. Entonces, si buscas información sobre George Clooney y sus películas, y no consigues prácticamente nada, intenta utilizando sólo el apellido Clooney.
No permitas que una falta de ortografía te impida dar con lo que buscas.	Realmente cuesta escribir algunos nombres, eso está claro. Pero tenemos dos comandos que pueden ayudarnos en estos casos. Por un lado, ? que sustituye a una letra que no sabemos. De esta forma, podrás encontrar la capital de Japón sin saber si se escribe con i o con y, tecleando Tok?o. Y si lo que no sabes escribir es un grupo de letras, puedes sustituirlas por *, por ejemplo si no te acuerdas del apellido completo del famoso autor de 'Romeo y Julieta', puedes teclear Shakes*.
Combina todos los trucos anteriores.	Puedes utilizar varios trucos al mismo tiempo! Acuérdate de utilizar el paréntesis () para agrupar comandos y palabras. Por ejemplo, y retomamos los Estados Unidos, si quieras buscar webs sobre este país, pero dejando de lado la historia, podrías teclear ("Estados Unidos" o EEUU o USA) no historia.
Fiabilidad de la fuente	Puede ser difícil juzgar la exactitud o credibilidad de una información ofrecida en Internet. Piensa en la motivación que origino su creación. Mucha información NO tiene ningún carácter académico ni rigor científico y su propósito es solamente:promocional, comercial o personal. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">"No te creas todo lo que leas en la Web"</div> Busca en la información obtenida el nombre de la persona o institución responsable y también la fecha de última revisión pues aún procediendo de una fuente fiable puede estar obsoleta

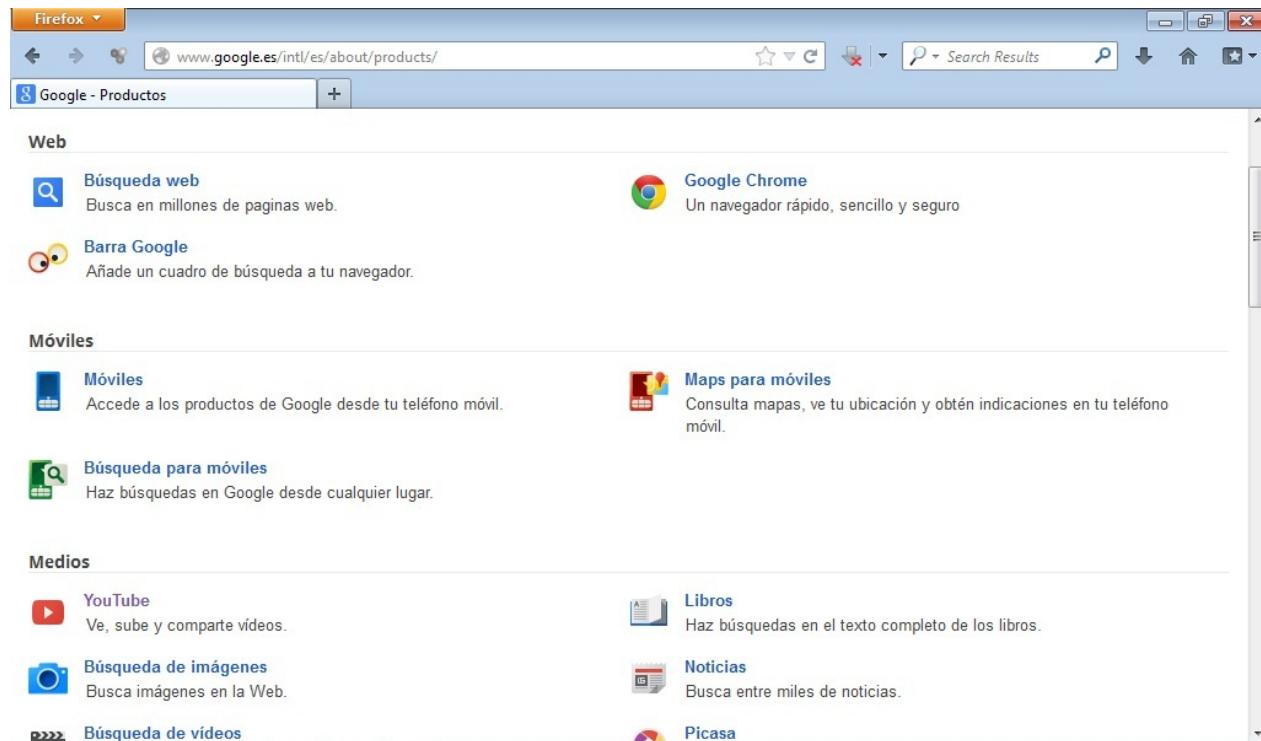
Actividad

Abre Google y realiza una búsqueda tal y como la solías realizar antes de llegar a esta unidad y observa los resultados obtenidos, luego realiza otra sobre el mismo tema pero tratando de afinar lo máximo posible utilizando algunos de los consejos y trucos que acabas de estudiar. Compara ambos resultados y saca tus conclusiones.

2.6. OTROS PRODUCTOS Y UTILIDADES

Como habrás podido comprobar a lo largo de la unidad, los ámbitos de búsqueda de **google** son muy diversos, pues bien, para completar este pequeño repaso solo nos queda dar una vuelta por aquellos **productos y aplicaciones** que nos van a permitir realizar un gran número de cosas casi sin necesidad de utilizar otros programas más complicados; para el uso de algunos de ellos el único requisito es registrarse como usuario.

Pinchando en este cuadrado  tendremos acceso a todos ellos.



Web

-  **Búsqueda web**
Busca en millones de páginas web.
-  **Barra Google**
Añade un cuadro de búsqueda a tu navegador.
-  **Google Chrome**
Un navegador rápido, sencillo y seguro

Móviles

-  **Móviles**
Accede a los productos de Google desde tu teléfono móvil.
-  **Maps para móviles**
Consulta mapas, ve tu ubicación y obtén indicaciones en tu teléfono móvil.

Medios

-  **YouTube**
Ve, sube y comparte vídeos.
-  **Búsqueda de imágenes**
Busca imágenes en la Web.
-  **Búsqueda de videos**
-  **Libros**
Haz búsquedas en el texto completo de los libros.
-  **Noticias**
Busca entre miles de noticias.
-  **Picasa**

Imagen - 4.20. Productos de Google. Captura de pantalla.

Traductor de Google

El traductor de Google permite traducir texto, páginas web y archivos a más de 50 idiomas de forma instantánea. Podemos decir que es un traductor de idiomas muy útil.

Además, puede ser una herramienta de trabajo muy interesante en el aula puesto que podemos trabajar de manera intercultural aprendiendo a decir palabras u oraciones en diferentes idiomas, facilitando la integración de nuestros alumnos y el conocimiento de otras culturas.

Lo podemos utilizar pinchando en: <http://translate.google.es/?hl=en>

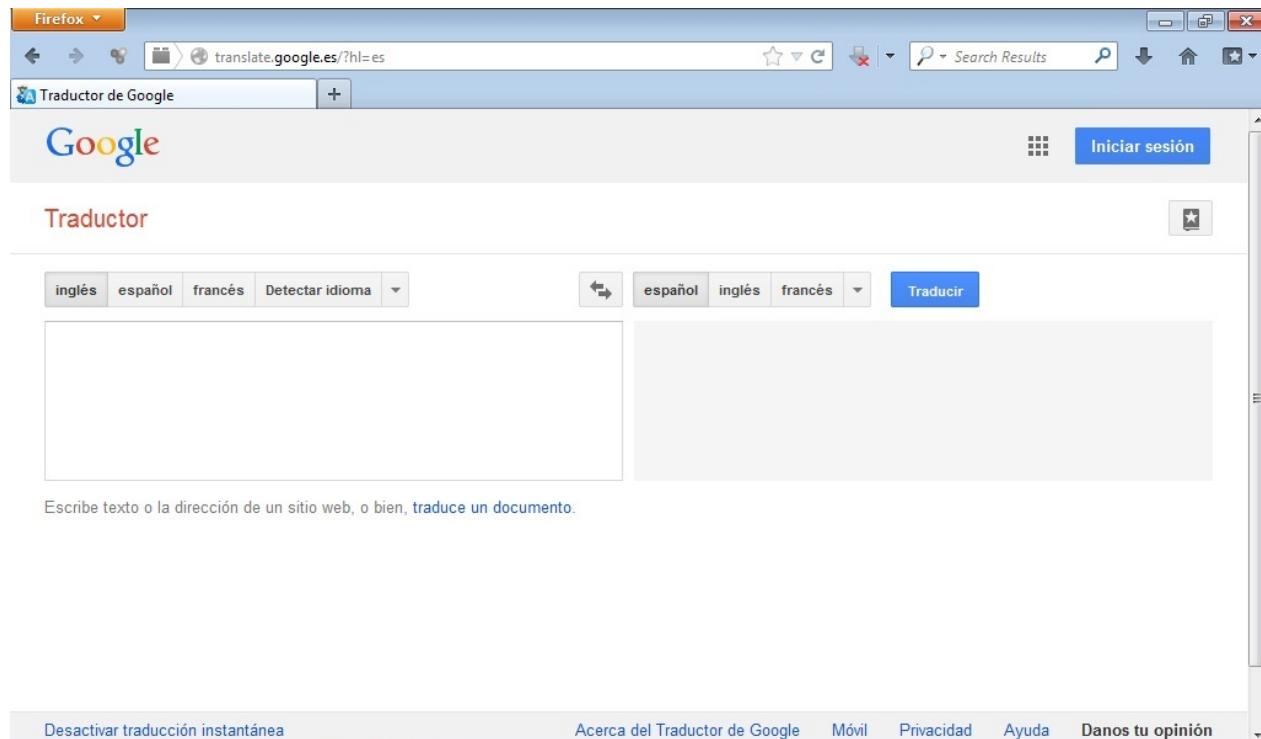
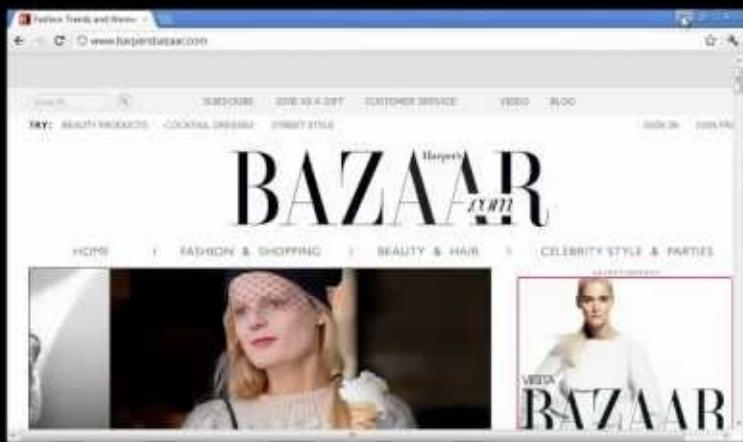


Imagen - 4.21. Traductor de Google. Captura de pantalla.

Para Saber Más

Podemos ver el siguiente videotutorial para conocer el funcionamiento del traductor de Google.



[Video link](#)

Google Maps

Podrás calcular distancias kilométricas, preparar rutas y disfrutar del servicio Street View para tener una mejor orientación en las poblaciones urbanas.

Puede ser una herramienta de gran utilidad en el aula puesto que podemos trabajar la apreciación y el cálculo de distancias y la orientación en el mapa. Con Street View los alumnos pueden explorar las calles de diferentes ciudades. Además podemos ver imágenes de diferentes lugares del mundo.

Puedes acceder a Google Maps pinchando en: <https://maps.google.es/?hl=en>

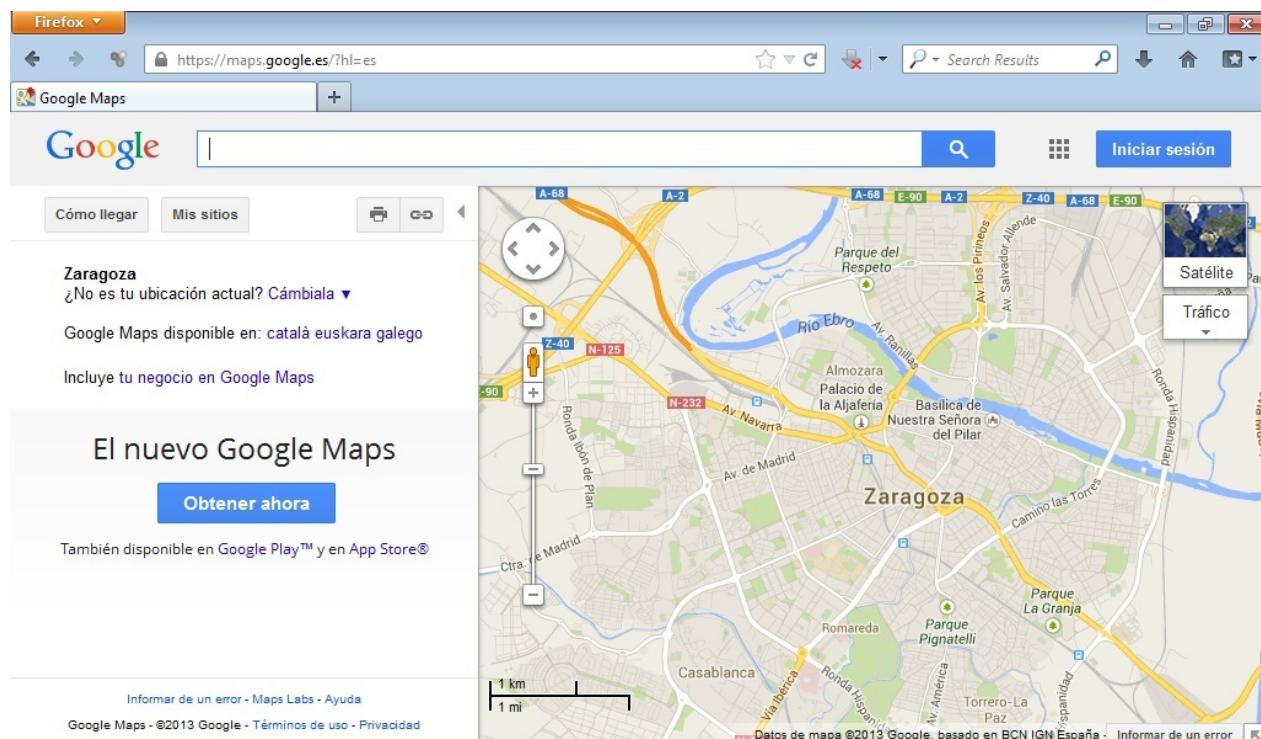
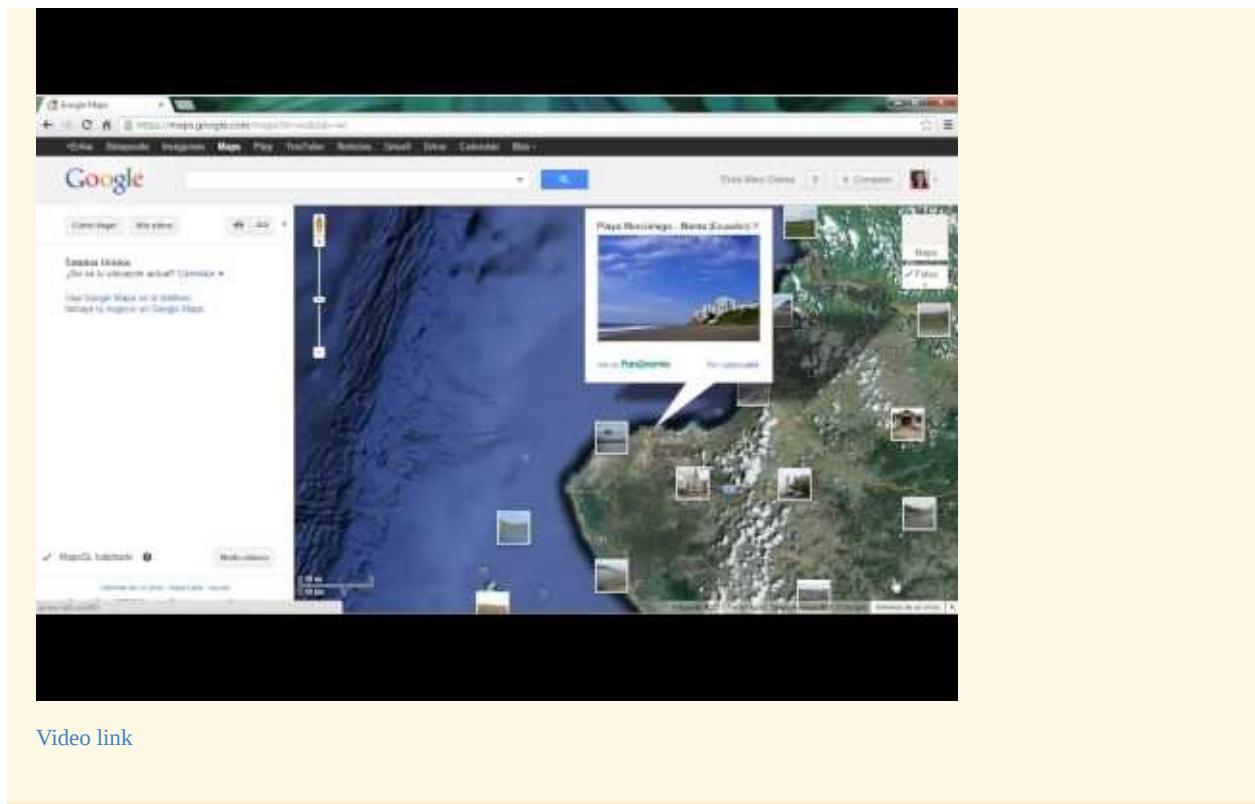


Imagen - 4.22. Google Maps. Captura de pantalla.

Para Saber Más

Para aprender a utilizar Google Maps visualiza el siguiente videotutorial.



[Video link](#)

Google Earth

Permite realizar un viaje virtual a cualquier lugar del mundo.

Es una herramienta de gran utilidad en el aula puesto que nos permite conocer diferentes países, ciudades, paisajes, etc.

Podemos descargar Google Earth desde: <http://earth.google.es/intl/en/>

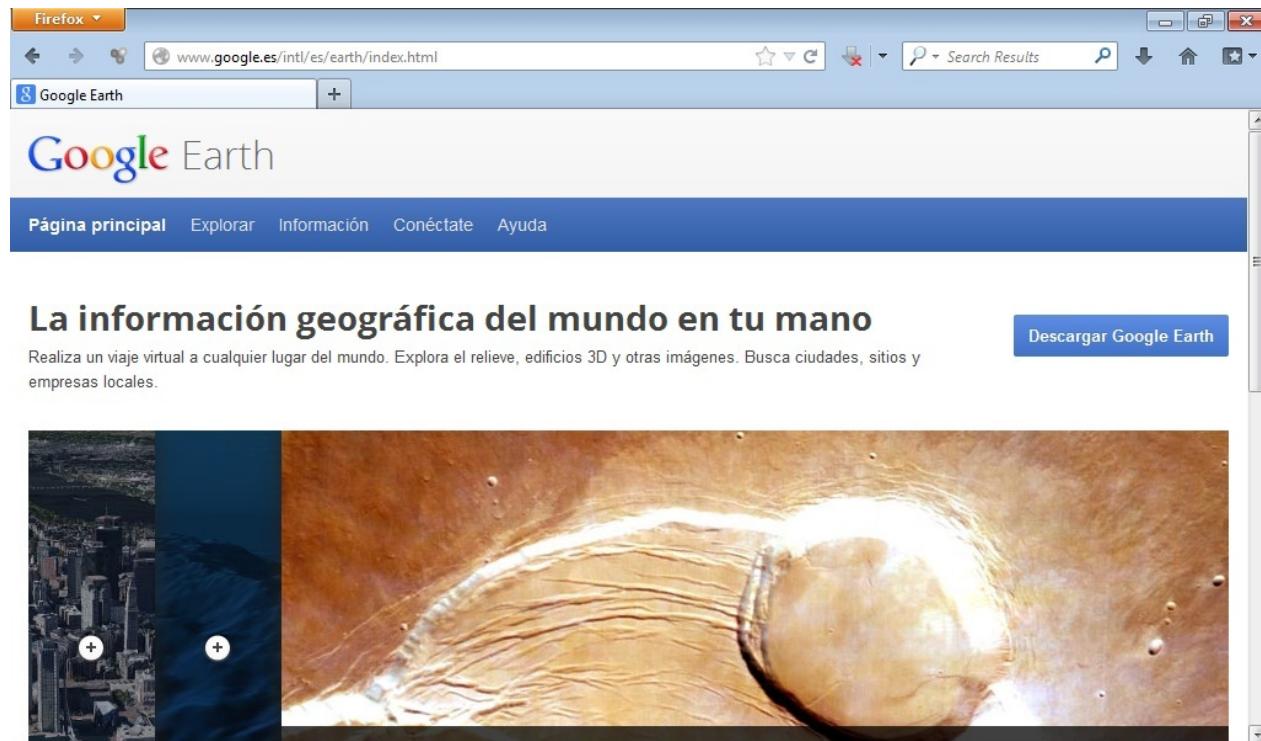
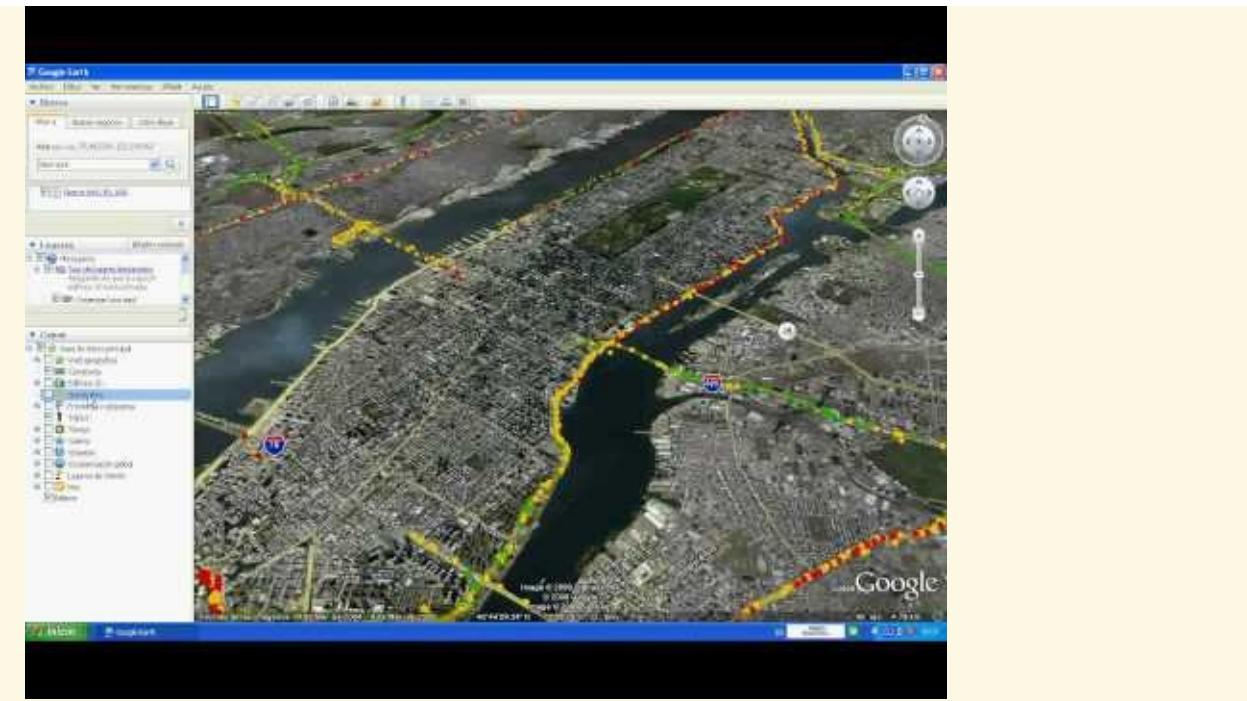


Imagen - 4.23. Google Earth. Captura de pantalla.

Para Saber Más

Para aprender a utilizar Google Earth podéis visualizar el siguiente videotutorial.



[Video link](#)

Gmail

Gmail nos permite crear una cuenta de correo rápido, con menos spam y con función de búsqueda.

Para crear la cuenta de correo debemos acceder a la siguiente página: <https://accounts.google.com/>

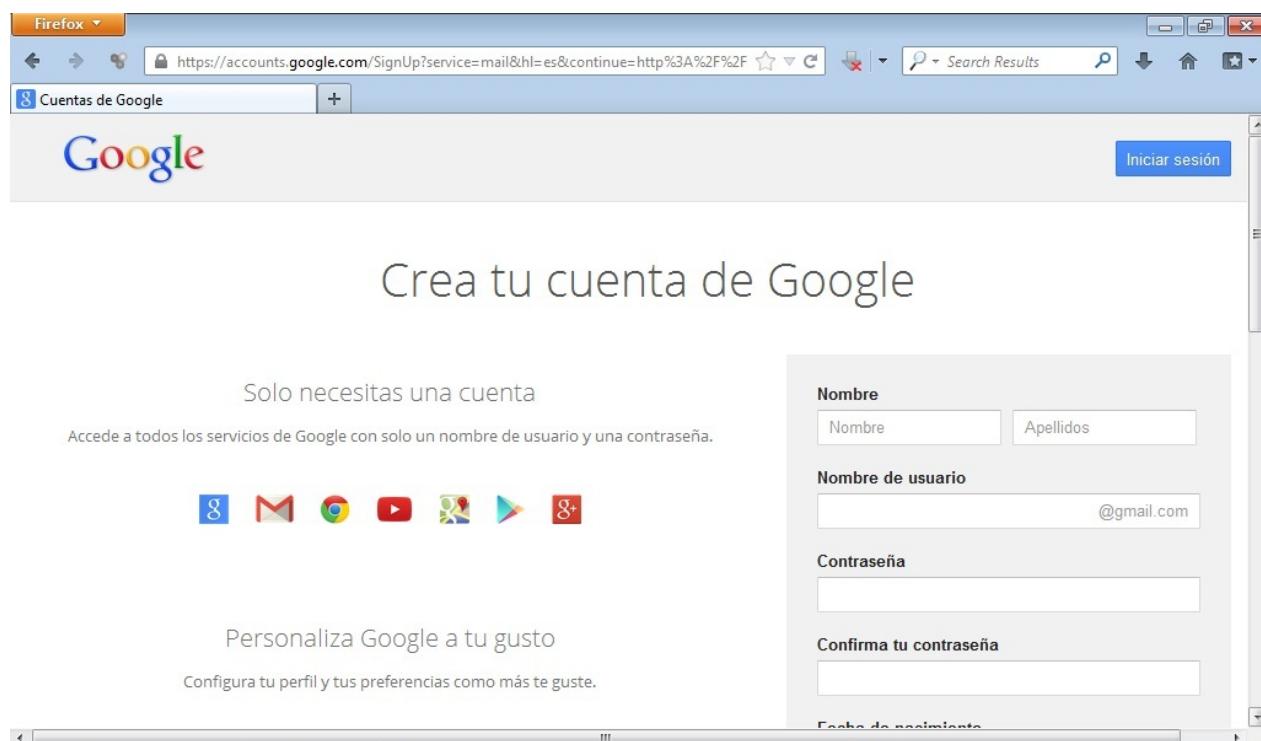


Imagen - 4.24. Gmail. Captura de pantalla.

Blogger

Blogger nos permite crear un blog de forma gratuita y sencilla.

El uso del blog en el aula es muy interesante puesto que supone un medio de comunicación extra con nuestros alumnos y familias. Además, mejora la motivación del alumnado hacia el aprendizaje. Podemos introducir tareas, fotos, comunicaciones, etc.

Para acceder a blogger debéis pinchar en: <https://accounts.google.com/>

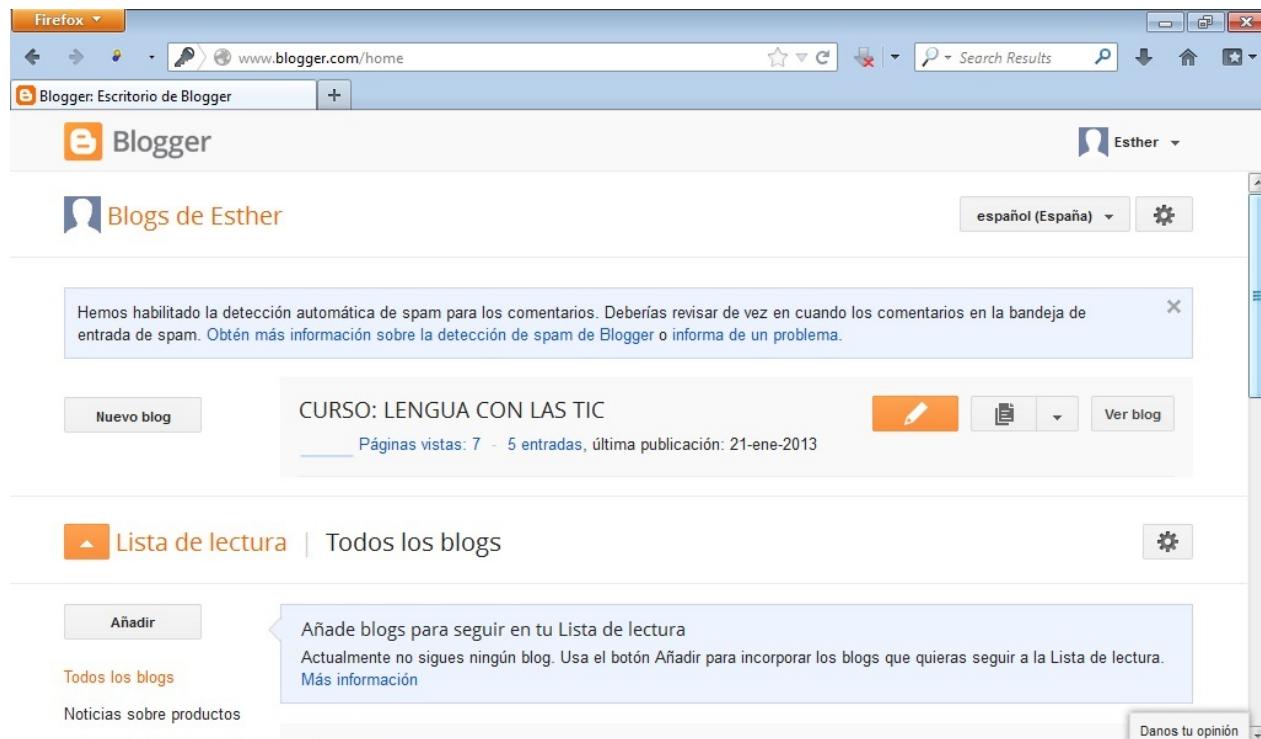


Imagen - 4.25. Blogger. Captura de pantalla.

Google Calendar

Una agenda electrónica para verla on line desde cualquier ordenador con conexión a Internet y poder publicarla en una web para hacerla pública o privada.

Podemos acceder a Google Calendar pinchando en: <https://accounts.google.com/>

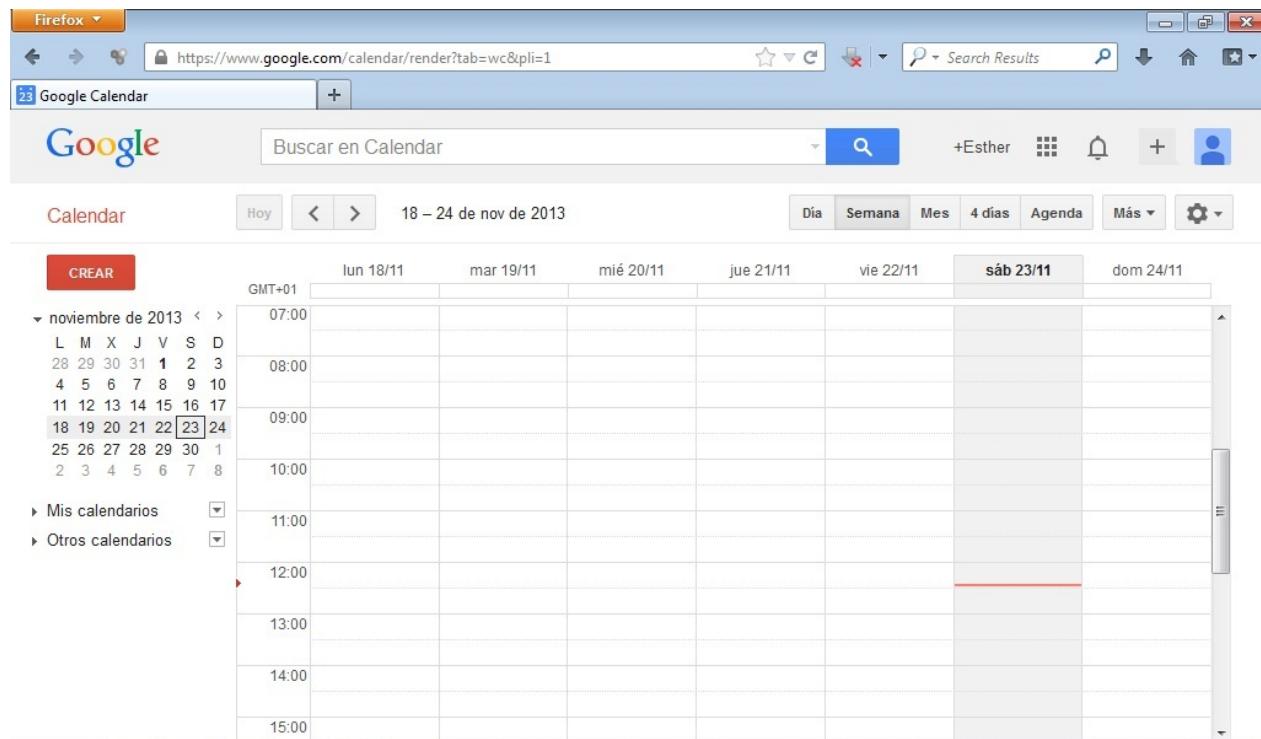
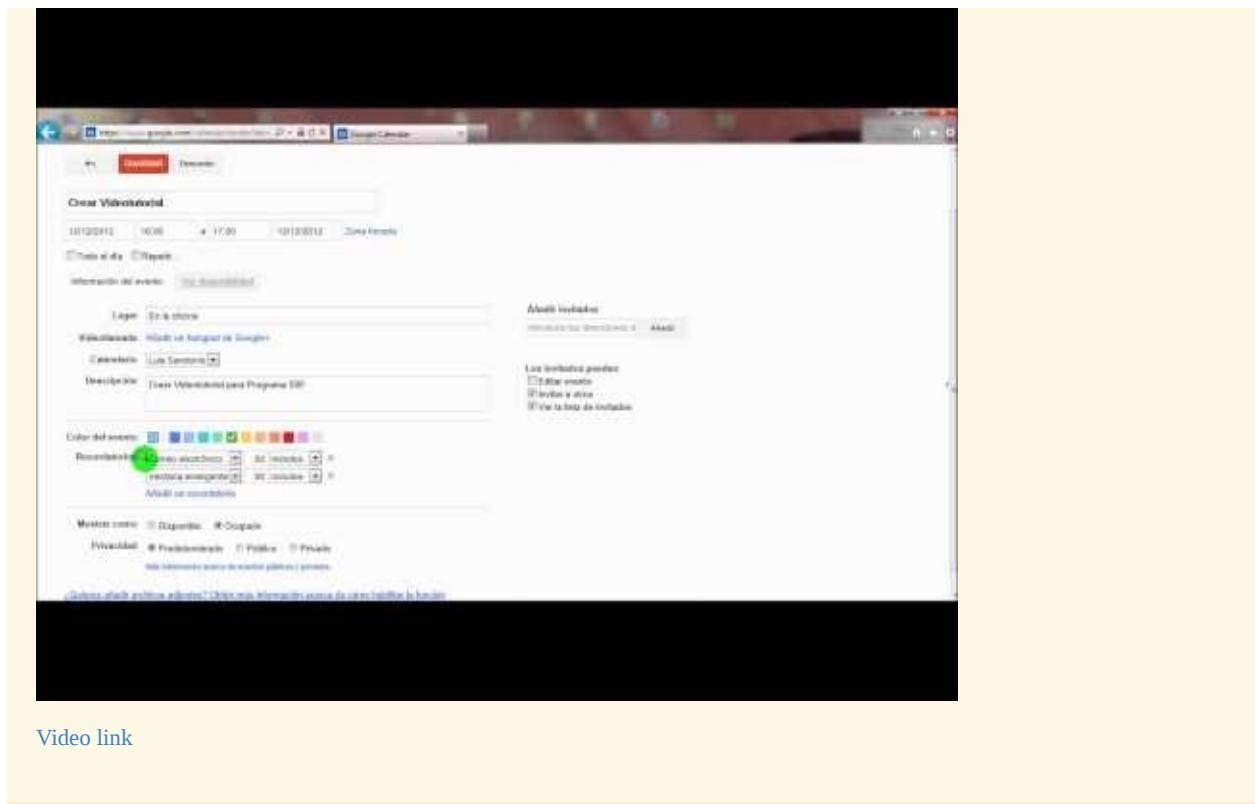


Imagen - 4.26. Google Calendar. Captura de pantalla.

Para Saber Más

Para conocer el funcionamiento de Google Calendar visualiza el siguiente videotutorial.



[Video link](#)

Google Docs

Google docs permite crear y compartir tus hojas de cálculo, tus presentaciones y tus documentos online.

Es una herramienta muy interesante para el trabajo cooperativo en el aula ya que nos permite crear documentos de manera compartida.

Para acceder a Google Docs pincha en: <https://accounts.google.com/>

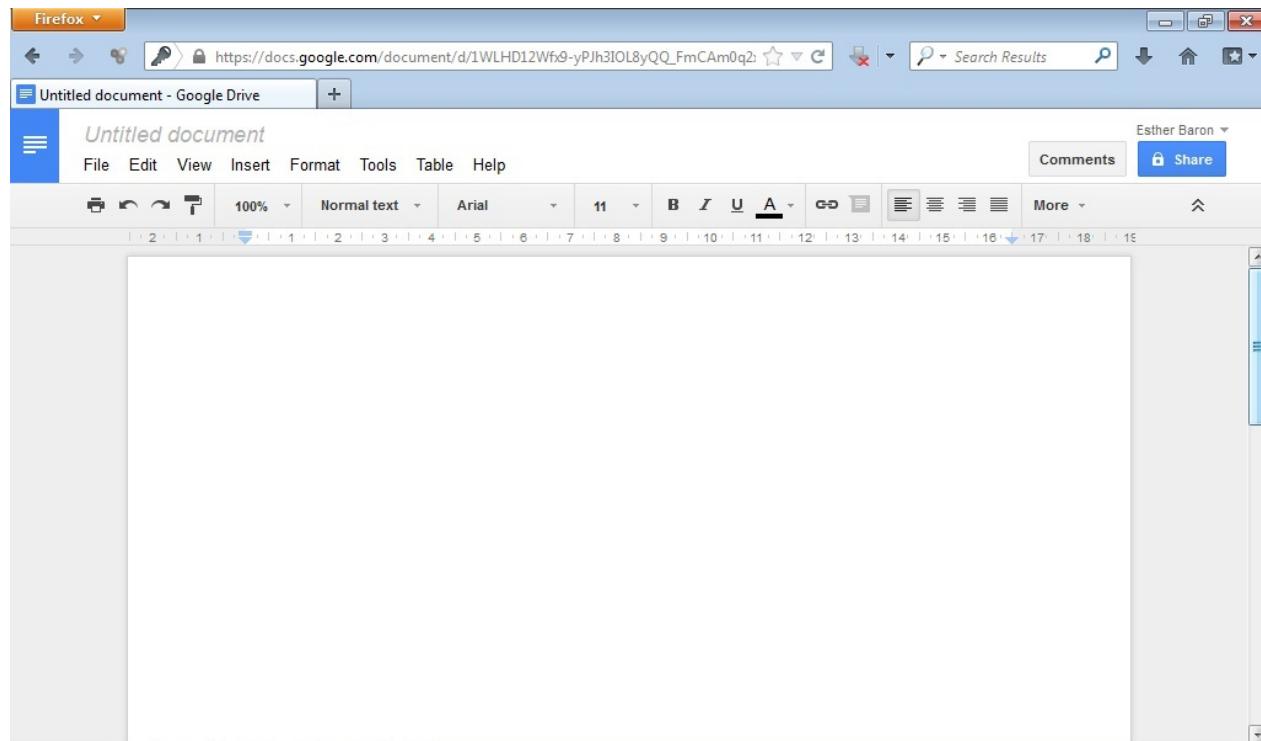


Imagen - 4.27. Google Docs. Captura de pantalla.

Google Sites

Un espacio web muy fácil de editar.

Puedes acceder a Google Sites pinchando en: <https://accounts.google.com>

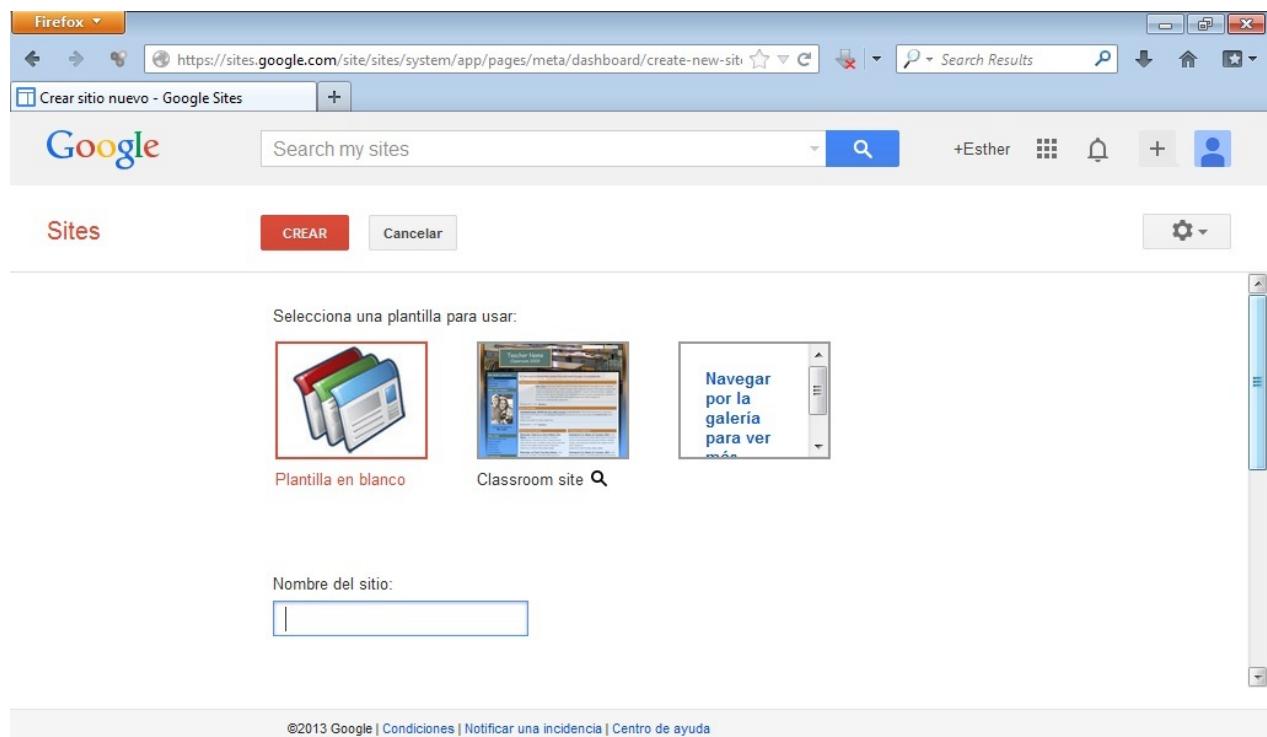


Imagen - 4.28. Google Sites. Captura de pantalla.

Picasa

Picasa nos permite buscar, editar y compartir fotografías.

Es una herramienta muy útil para editar las fotografías que hagamos con nuestros alumnos y para poder compartirlas con ellos.

Para acceder a Picasa pincha en: <http://picasa.google.com/>

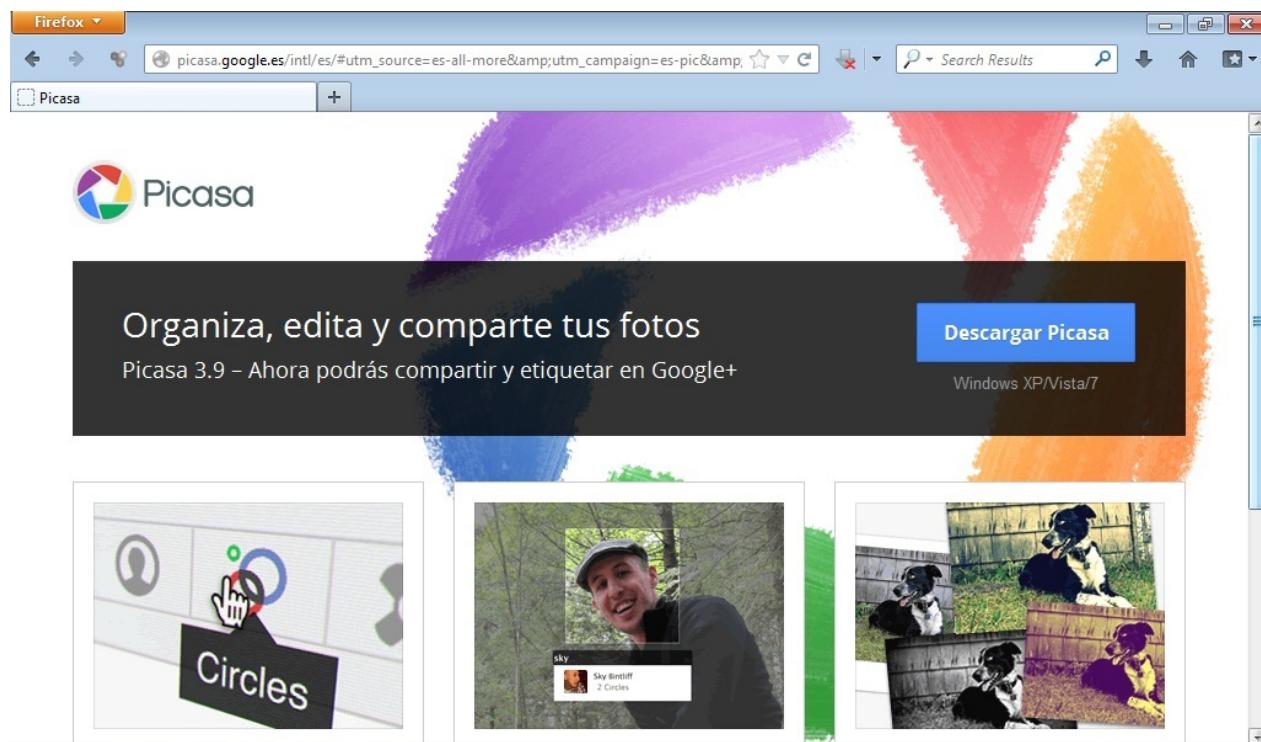
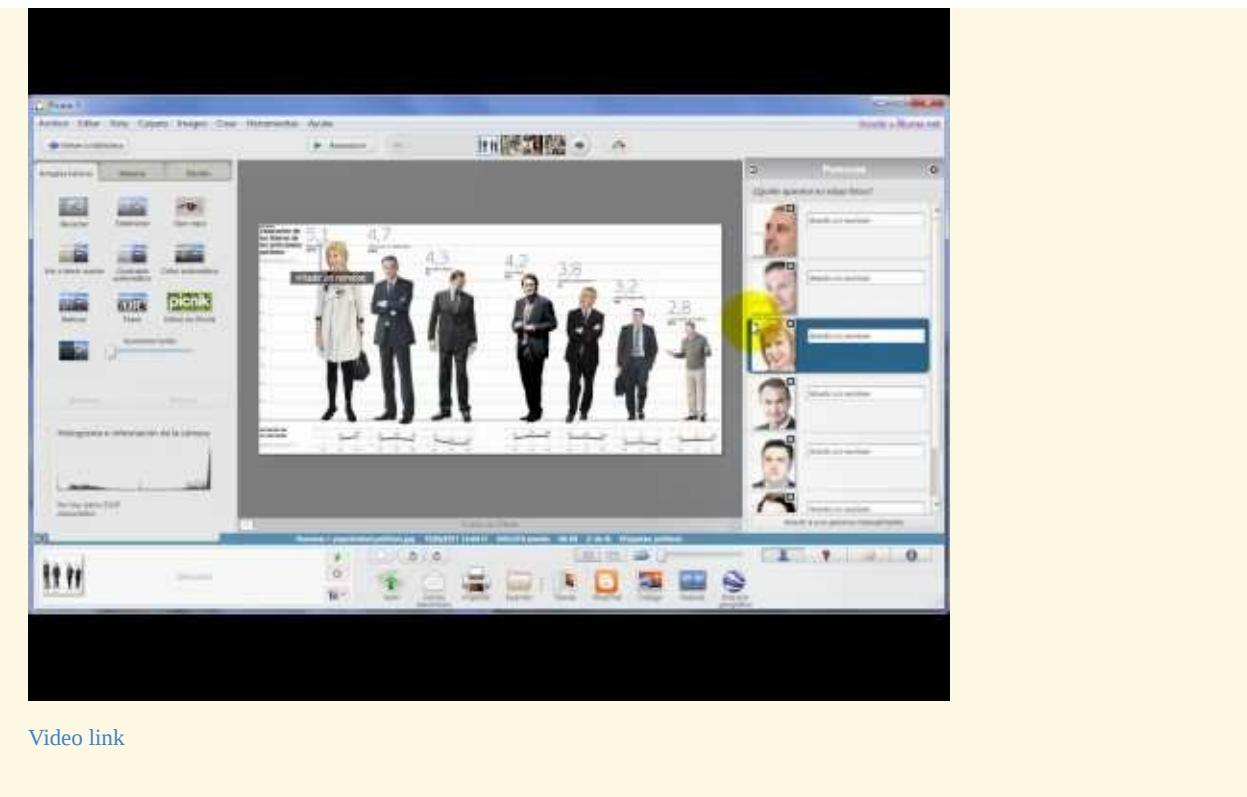


Imagen - 4.29. Picasa. Captura de pantalla.

Para Saber Más

Si te interesa conocer el funcionamiento de Picasa visualiza el siguiente videotutorial.



Video link

U3. DESCARGA DE MATERIALES

Una de las funciones más habituales que podemos realizar al visitar páginas web es **descargarnos** aquellos **materiales** que nos interesen para nuestro trabajo. En lo que llevamos de curso, hemos visto cómo descargarnos programas de la red. Por eso, nos vamos a dedicar ahora a explicar cómo descargarnos **imágenes y páginas web desde Internet**.



Imagen - 4.30. Download. Autor: Kuba. <http://openclipart.org/detail/87799/download-package-by-kuba>. OpenClipArt.

3.1. IMPRIMIR PARTE DE UNA PÁGINA

Cuando visitamos una página web no sólo tenemos acceso a ver la información que en ella se presenta. Podemos «capturar» el contenido de la página y así aprovechar toda o parte de la información que contiene para uso personal.

A veces nos puede interesar imprimir sólo una determinada parte de la página web. Para seleccionar una determinada zona de la página se procede de manera análoga a como lo haríamos en un procesador de textos: seleccionar, con el botón izquierdo del ratón, la zona que queremos dentro de la página web (veremos que la zona seleccionada cambia de color). A continuación, picamos con **el botón derecho del ratón** sobre la selección --> **Imprimir** y en la ventana de Imprimir elegimos Selección.

En la imagen inferior aparece la página web de **Heraldo de Aragón**. Hemos seleccionado con el ratón una determinada noticia (se puede apreciar que la zona seleccionada está en color azul).

Soltamos el ratón, hacemos clic con el botón derecho del ratón y seguidamente Imprimir.



Imagen - 4.31. Heraldo de Aragón. Captura de pantalla.

En la ventana de **Imprimir**, en la zona de Intervalo de impresión, picamos la opción **Selección** y finalmente pulsamos **Aceptar**. De esta forma saldrá impresa una hoja que solo contendrá la noticia que habíamos seleccionado.

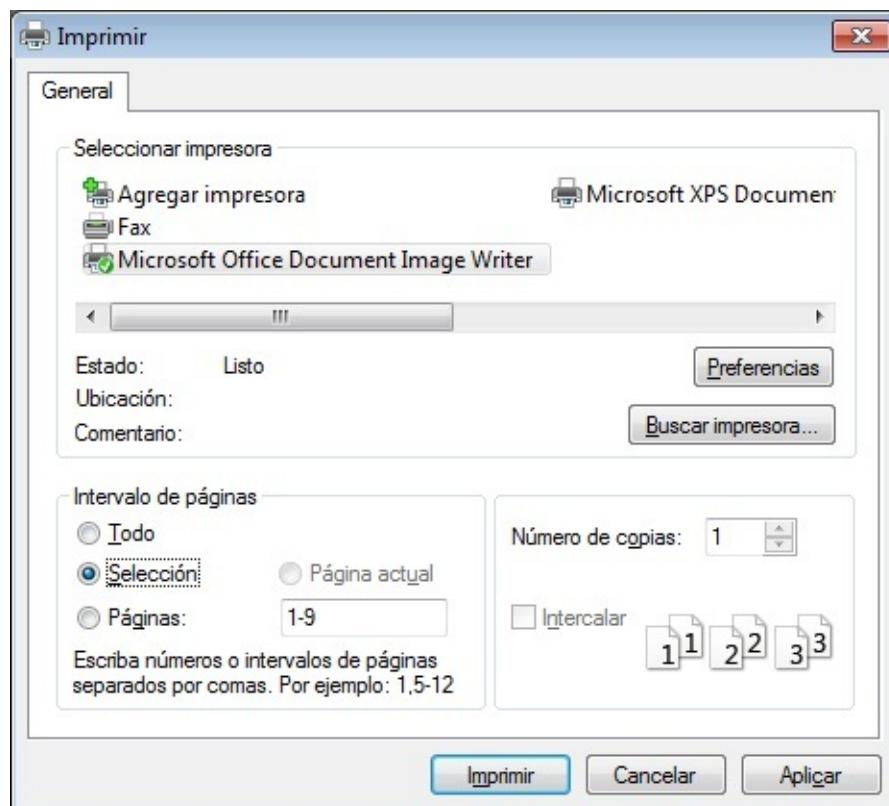


Imagen - 4.32. Imprimir selección. Captura de pantalla.

3.2. CAPTURAR UNA PÁGINA WEB EN ARCHIVO

Del mismo modo que se puede imprimir una página web, **podemos guardar**, en forma de fichero o archivo, todo el contenido de la misma. Veamos cuáles son los pasos a seguir:

1. Iniciamos el navegador y entramos en la página web que nos interese capturar: por ejemplo, vamos a la página de educación del Gobierno de Aragón (<http://www.educaragon.org>). Una vez se haya cargado toda la página, picamos con el botón derecho del ratón y seleccionamos Guardar como...



2. Entraremos en la ventana Guardar página web. Seleccionamos la carpeta del disco duro C: donde queremos guardar la página.

Habitualmente se suele guardar en una carpeta dentro de la carpeta **Documentos**. Lo primero que vamos a hacer es crear dicha carpeta que la llamaremos **Paginasweb**.

Para ello basta picar sobre el botón de crear nueva carpeta tal y como aparece en la imagen inferior.

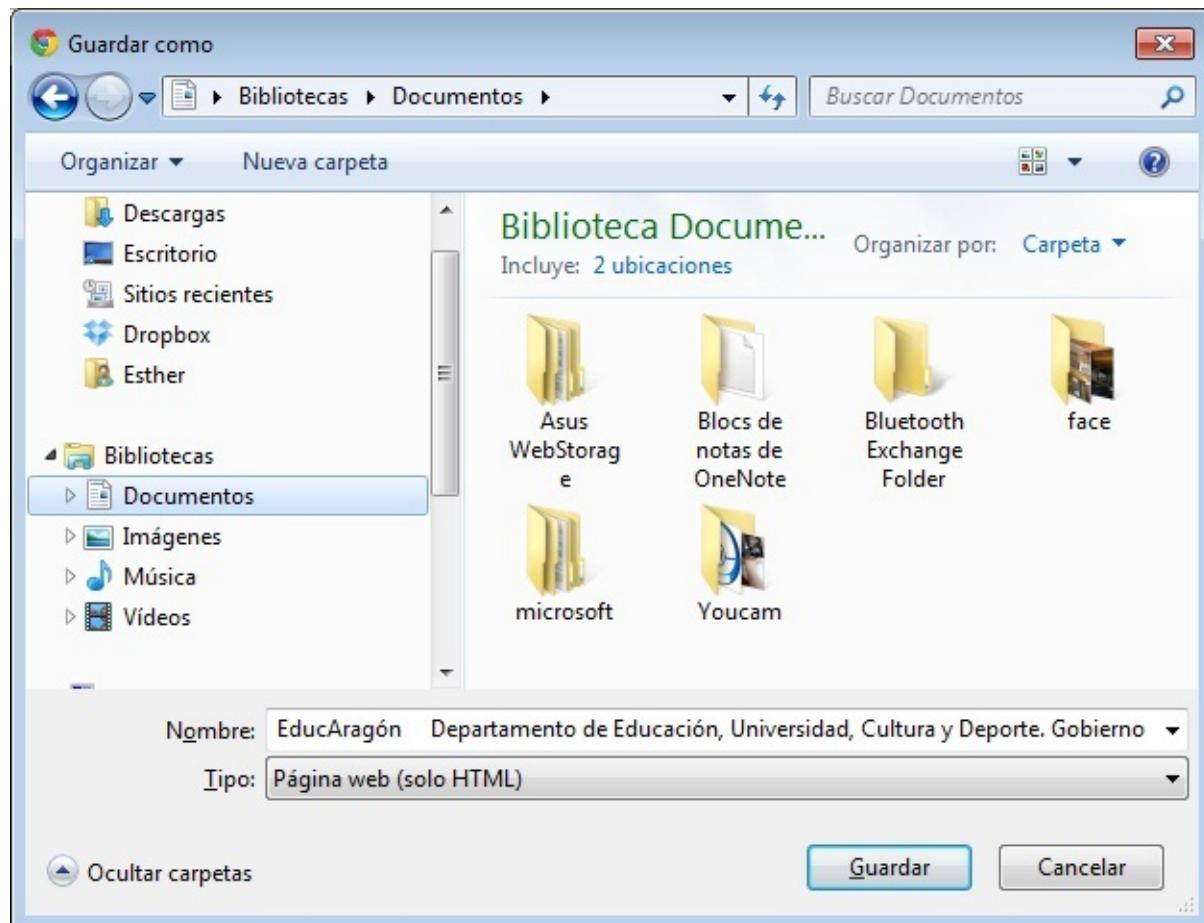


Imagen - 4.34. Guardar como. Captura de pantalla.

Aparecerá una nueva carpeta. Elimina el nombre **Nueva carpeta** y escribe el nombre **Paginasweb**.

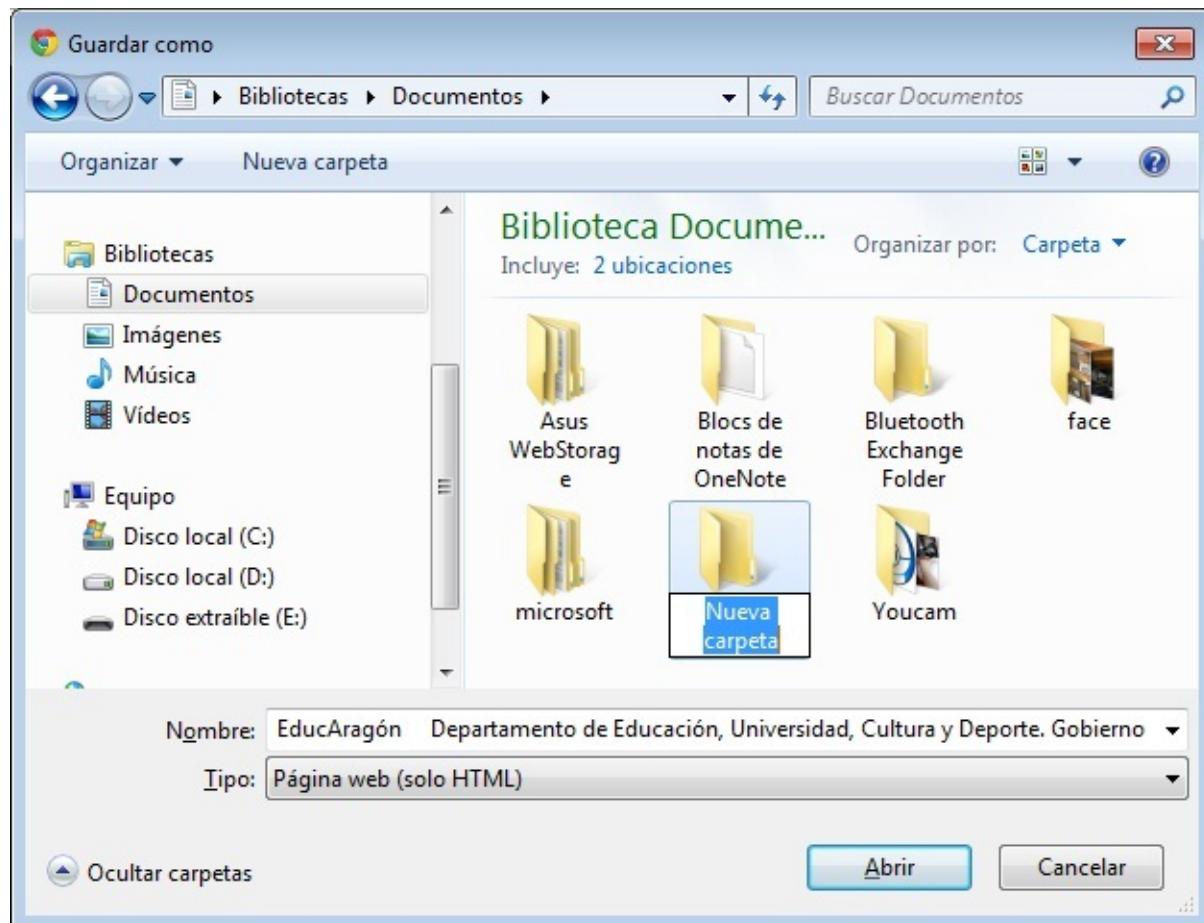


Imagen - 4.35. Nueva carpeta. Captura de pantalla.

Vuelve a seleccionarla y a continuación pulsa el botón **Abrir**. De esta forma, nos situaremos dentro de esa nueva carpeta.

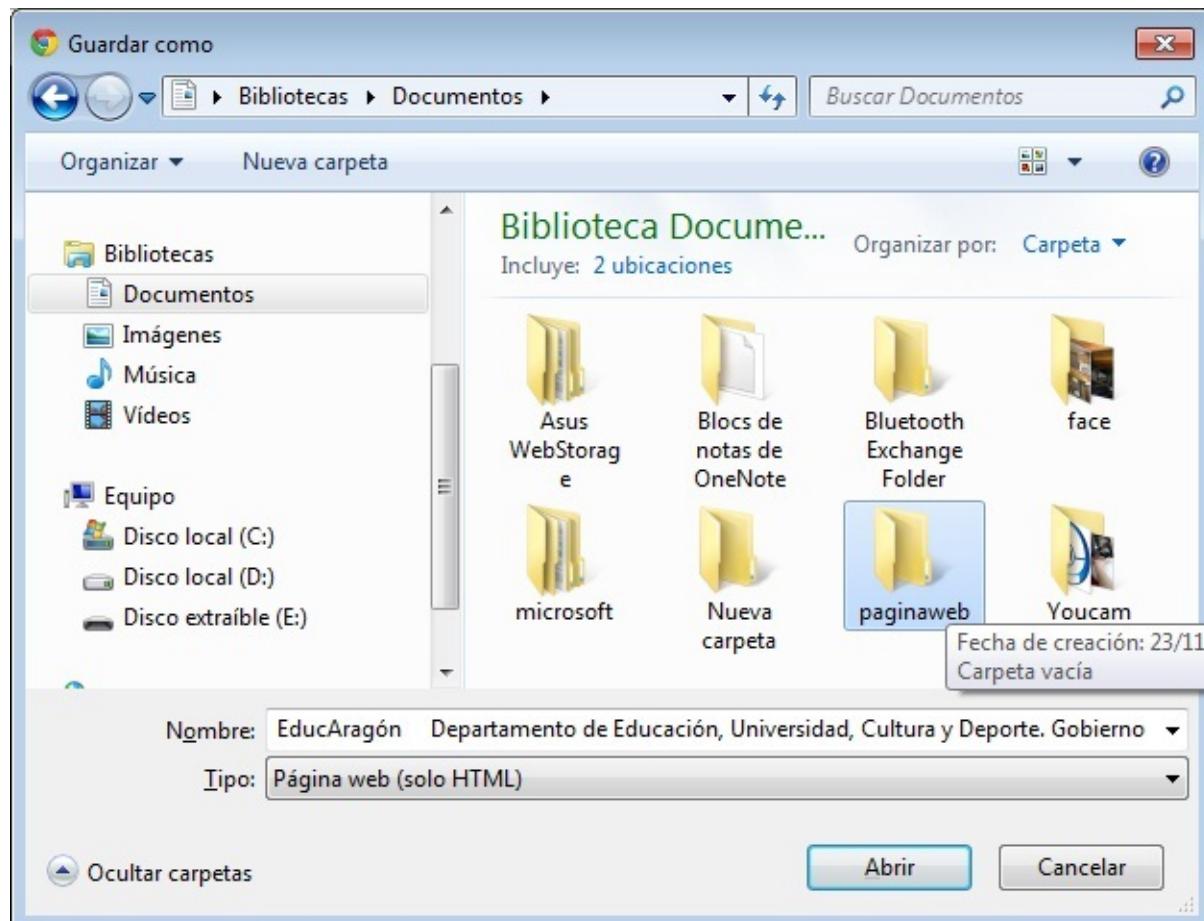


Imagen - 4.36. Carpeta página web. Captura de pantalla.

La zona donde se muestra el contenido de la carpeta. Evidentemente, como la acabamos de crear está vacía (no tiene ningún archivo).

En la línea Nombre de archivo aparece el nombre del archivo que contendrá nuestra página web. Ese nombre lo podemos cambiar si queremos.

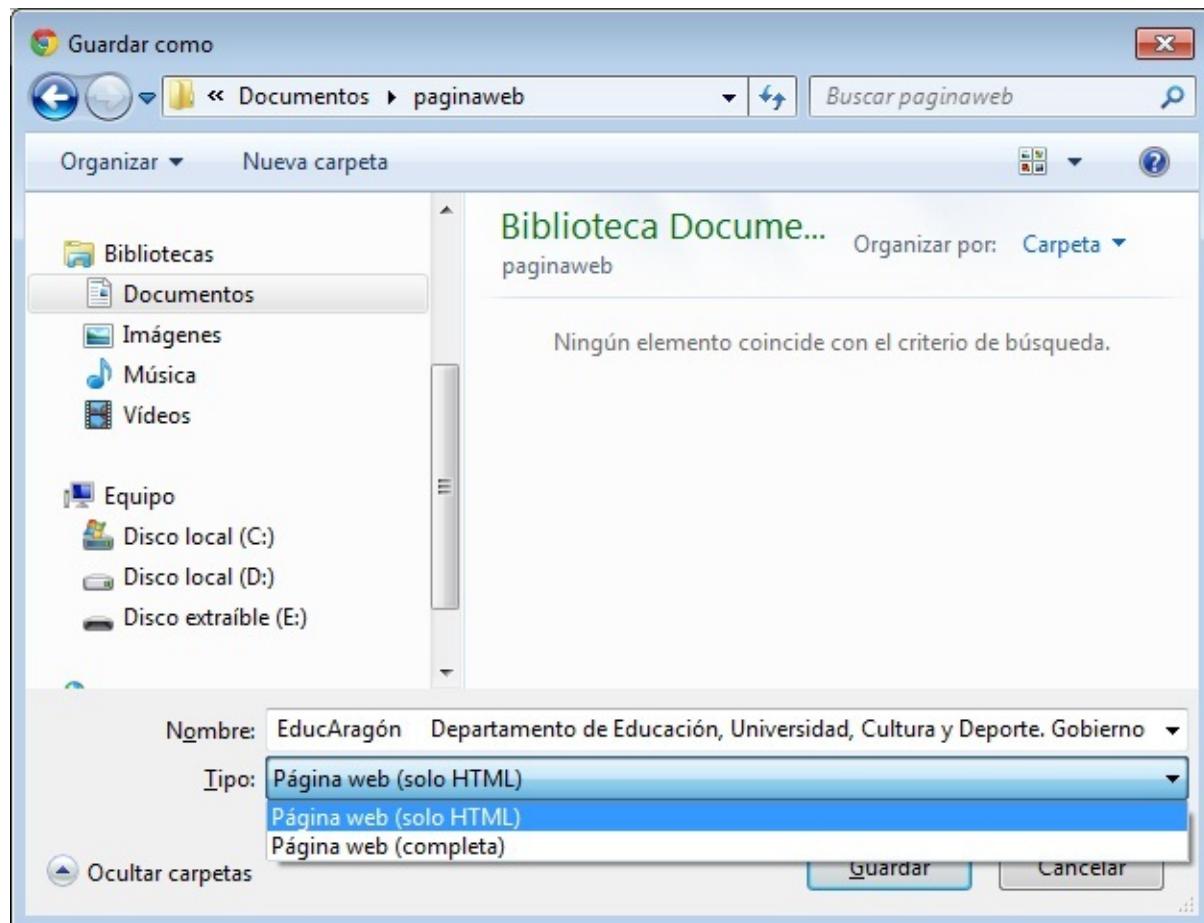


Imagen - 4.37. Guardar página web. Captura de pantalla.

En la línea Guardar como archivos de tipo se nos pide que indiquemos cómo deseamos guardar nuestra página web. Por defecto se guarda como página web, completa (solo html). Si picamos sobre la flecha que está a su derecha (tal y como se muestra en la imagen de arriba), veremos el resto de las opciones de formato:

- Como una **página web, completa** (en cuyo caso el archivo llevará extensión **.htm o .html**): se utiliza para guardar todos los archivos necesarios para mostrar esta página, incluidos los gráficos, los marcos y las hojas de estilos. Esta opción guarda todos los archivos en su formato original.
- Como **página web, solo HTML** (la extensión será **.html o .htm**): se utiliza para guardar únicamente la página HTML actual. Esta opción guarda la información de la página web, pero no guarda los gráficos, sonidos ni otros archivos.

Una vez seleccionado el tipo de archivo, basta pulsar el botón Guardar.

Se recomienda guardar la página como **página web completa**, ya que de esta forma podrás ver el contenido de toda la página sin necesidad de estar conectado a Internet.

Por último, para abrir la página previamente guardada, fuera de conexión, lo haremos haciendo doble clic sobre el archivo de extensión **.htm o .html** que habrá dentro de la carpeta **Paginasweb**.

3.3. CAPTURA DE IMÁGENES

Las imágenes que podemos encontrar en la Web, tales como las fotografías y los dibujos, son digitales es decir, guardadas en forma de una secuencia de bits y que pueden ser modificadas en diferentes aspectos, como la medida y el color.

Las imágenes son almacenadas en archivos de gráficos, siendo los formatos más comunes en la Web los de extensión: **.jpg** y **.gif**.

Hay otros tipos de formato que corresponden a archivos de gráficos, tales como **.bmp**, **.tif**, **.pcx**, etc...

Todos estos tipos de formato de gráficos responden a la tipología de formato de **Mapa de bits o Bitmaps**. Los bitmaps están compuestos por un **conjunto de bits** en la memoria del ordenador que definen el color y la intensidad de cada pixel de una imagen. Un **pixel** es cada una de las casillas o celdas en que se puede descomponer una imagen digital. Los bitmaps son típicamente usados para reproducir imágenes que contienen muchos detalles, sombras y colores: fotografías, negativos de películas y otras ilustraciones. Las herramientas usadas para crear bitmaps son los editores gráficos, que permiten pintar pixel a pixel con el color adecuado. Destacamos entre otros: Paint Shop Pro, Photoshop, Paintbrush, Corel Photopaint...

Como verás a continuación el proceso de la **captura de imágenes desde la Web** es tan simple como hacer **clic con el ratón**. Entramos en la página Web que queramos. Por ejemplo en la página principal del heraldo: <http://www.heraldo.es>. Elegimos una imagen (cuálquiera de las fotografías) y nos situamos sobre ella con el ratón. Hacemos clic con el **botón derecho** del mismo y entraremos en un menú desplegable con varias opciones, algunas de las cuales están desactivadas. A continuación se describen algunas de las opciones más interesantes.

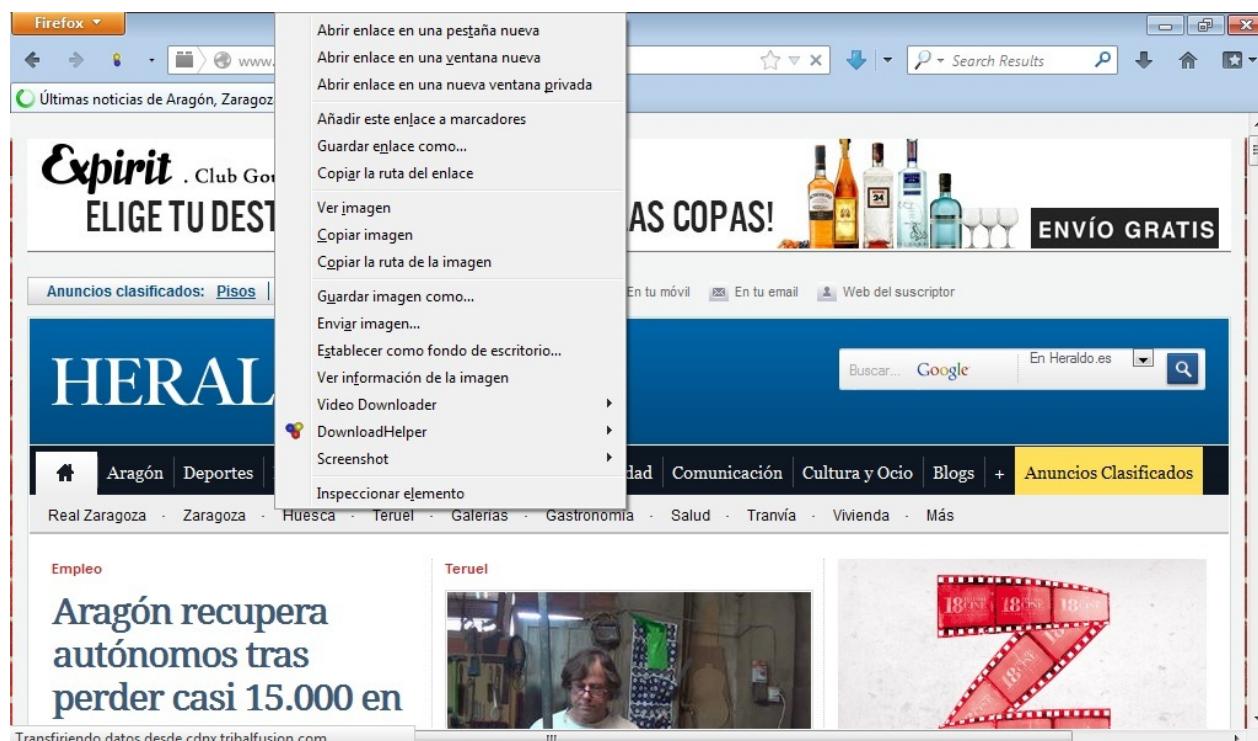


Imagen - 4.38. Heraldo de Aragón. Captura de pantalla.

Guardar imagen como... es la opción que se utiliza para capturar una imagen. De esta forma se guarda la imagen como un archivo de gráficos en nuestro ordenador o un disco externo.

Establecer como fondo de escritorio nos permite colocar la imagen como fondo en nuestro escritorio.

Copiar imagen almacena temporalmente en el portafolios esta imagen para luego pegarla sobre cualquier documento de texto que tengamos abierto (opción Pegar)

Ver información de la imagen nos permite ver la propiedades del archivo imagen que tenemos seleccionado. Esta opción es interesante porque nos dice el tipo de formato que tiene el archivo.

Para capturar la imagen, basta con seleccionar la opción **Guardar imagen como...**. A continuación se abrirá la ventana **Guardar imagen** desde la cual elegimos el lugar donde queremos guardar el archivo, así como el nombre del archivo y la extensión o tipo de formato. Por último pulsamos el botón **Guardar**.

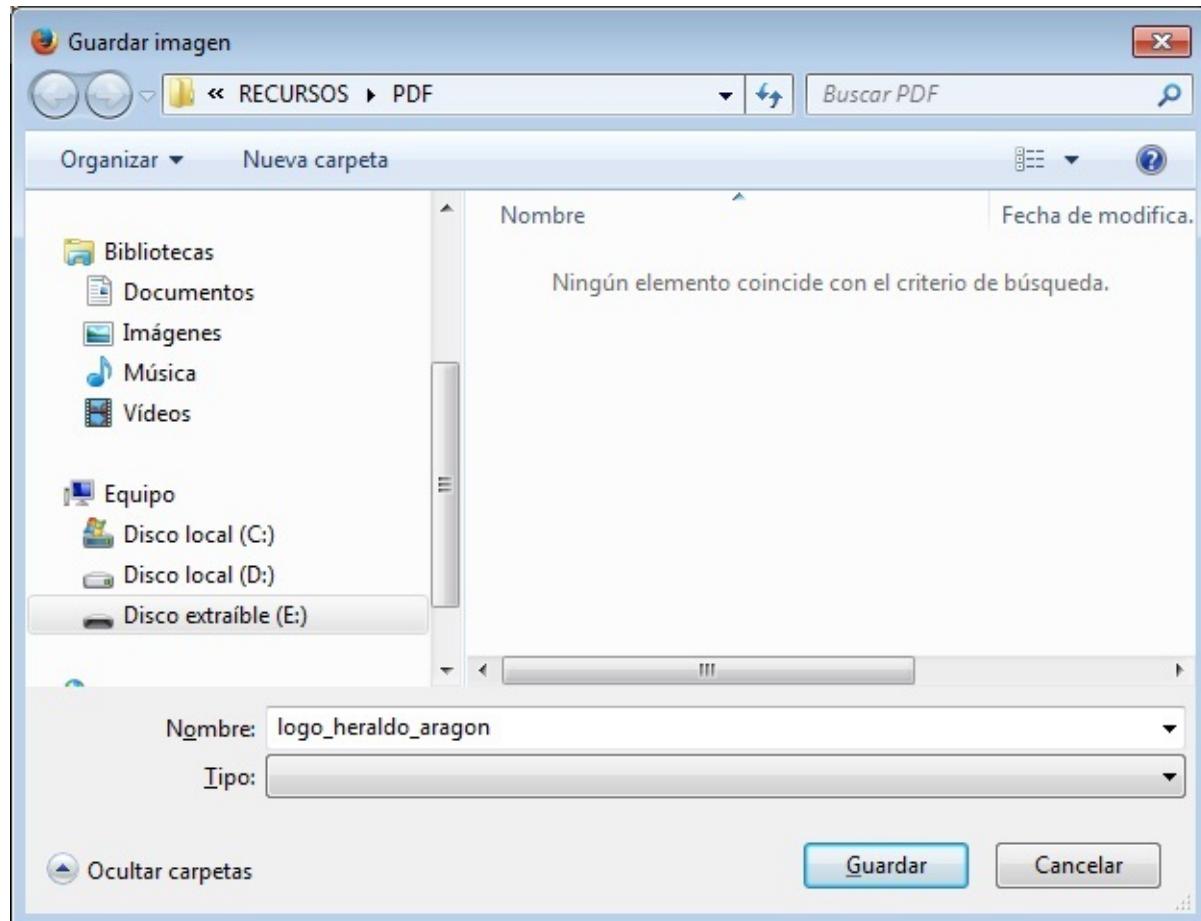


Imagen - 4.39. Guardar imagen. Captura de pantalla.

MÓDULO 5: NAVEGACIÓN EDUCATIVA

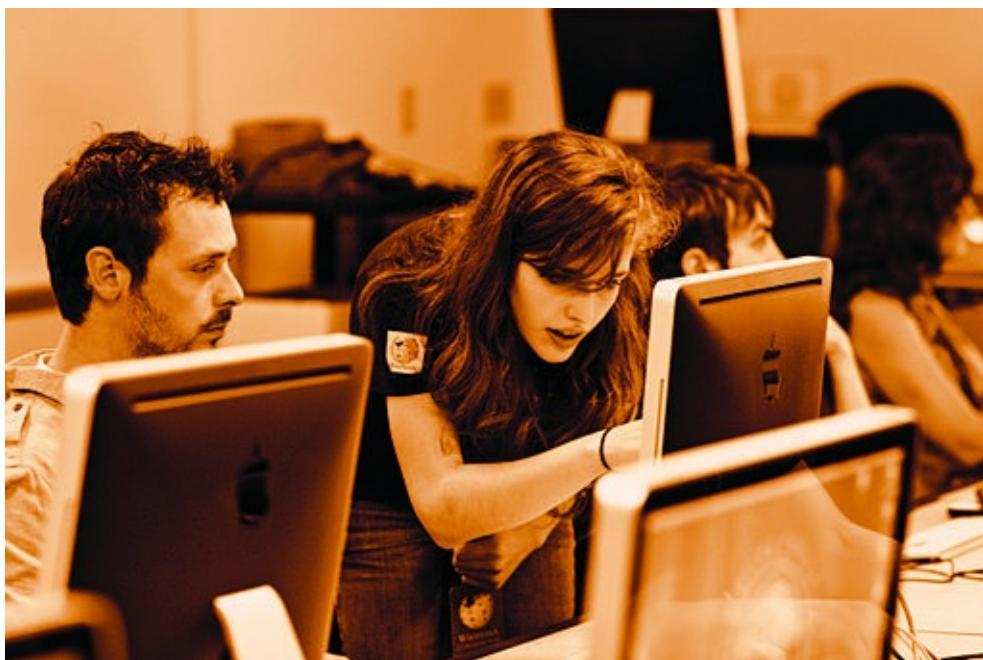


Imagen - 5-1- Advanced editing workshop at Wikipedia in Higher Education Summit, 2011-07-09 - retouch for WMF annual report

2010-11 Fuente: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Advanced_editing_workshop_at_Wikipedia_in_Higher_Education_Summit,_2011-07-09_-_retouch_for_WMF_annual_report_2010-11.jpg CC

Como hemos visto la **cantidad de contenidos y recursos que existen en Internet es inmensa**, de ahí, que una de las principales retos que nos encontramos cuando se utiliza la red es **buscar, saber encontrar, filtrar y seleccionar de forma crítica y analítica la información** o herramientas que necesitamos. Este es un aspecto fundamental que debemos manejar y enseñar a nuestros alumnos.

La importancia de este módulo radica ahí, en comenzar a orientar los pasos para acceder a recursos educativos recomendando algunas webs de referencia para comenzar a indagar en todo lo que nos ofrece Internet. Los primeros pasos los vamos a dar, por tanto, conociendo **portales, webs y blogs educativos**. Se ha tratado de presentar recursos con características variadas para que además, sirvan como modelo de qué tipo de webs podemos gestionar y cómo podemos aplicarlas en nuestra práctica profesional.

Por último, aunque la tendencia es a trabajar online, se hace referencia al **software educativo**, pues también es importante conocer y manejar algunos programas offline que nos permiten integrar las TIC en las aulas.

Objetivos

Al finalizar el Módulo 5 seremos capaces de:

- Reconocer y movernos por algunos portales educativos.
- Localizar recursos educativos en la web.
- Utilizar un blog y conocer los distintos usos didácticas que nos ofrece.
- Conocer y descargar software educativo.

Contenidos

UNIDAD 1: PORTALES EDUCATIVOS

1.1. PORTAL DEL INTEF

- Menú
- Blogs

1.2. PORTAL DEL CATEDU

- Menú
- Servicios destacados

1.3. OTROS

UNIDAD 2: PÁGINAS WEB EDUCATIVAS

2.1. PÁGINAS WEB DE INTERÉS EDUCATIVO

2.2. ANÁLISIS

UNIDAD 3: LOS BLOGS EN EDUCACIÓN

3.1. BLOGS DE DOCENTES

3.2. BLOGS DE AULA

UNIDAD 4: SOFTWARE EDUCATIVO

4.1. DESCARGAS DE SOFTWARE GRATUITO

UNIDAD 1: PORTALES EDUCATIVOS

Un portal es una página web en la que se intenta ofrecer al usuario todo aquello que puede buscar cuando accede a Internet.

Lógicamente, cada "internauta" tiene unas necesidades y gustos diferentes. Por ello los portales abarcan cada vez más temas en la oferta que presentan. Por otra parte, también existen portales temáticos, que ofrecen información y enlaces sobre un tema concreto.

La página principal de un portal intenta acercar al usuario enlaces a los sitios y servicios que pueda necesitar cuando entra en la web. Por ejemplo, temas habituales en esta páginas son: acceso a páginas de ocio, carteleras de espectáculos, directorios de tiendas para realizar compras en Internet, buscadores por palabras clave y temáticos, páginas sobre economía y finanzas, chats, envío de correos y postales, noticias, el tiempo atmosférico, la programación de TV, envío de mensajes a móviles, descarga de software, callejeros, encuestas, concursos... todo lo que pueda hacer que la Web resulte atractiva para el usuario, ya que el objetivo de los portales es que accedan a ellos el mayor número de usuarios posibles. ¿Financiación?: están cargados de publicidad.

Un portal educativo es aquél que nos ofrece enlaces y servicios referidos a educación. En él encontraremos noticias que nos pueden afectar, recursos educativos, páginas de centros, materiales, ayudas para el profesorado, etc...

Bucea en los portales educativos:

Los portales educativos sólo se pueden conocer bien si se navega por ellos. Consulta los portales que te presentamos buscando información acorde a tus intereses profesionales.

Este consejo te servirá también para el resto de apartados de este módulo: webs, blogs,...

1.1.- PORTAL DEL INTEF

El **Instituto Nacional de Tecnologías de la Educación y Formación del Profesorado** ([INTEF](#)) es el organismo dependiente del Ministerio de Educación Cultura y Deporte responsable de la integración de las TIC en las etapas educativas no universitarias.



Imagen - 5-2- INTEF (<http://www.ite-educacion-es/> Captura de pantalla)

En el portal del INTEF podemos diferenciar varias partes:

El **menú horizontal** desde el que podemos acceder a los apartados más importantes: INTEF, congresos, formación, recursos, mediateca, agenda, contacto, usuarios INTEF y buscador.

La **presentación**: Justo debajo del menú, se explica qué es INTEF y de quién depende.

De interés: Sección que queda en la columna de la izquierda, desde donde nos enlazan con algunas convocatorias o anuncios destacados.

Últimas noticias: También a la izquierda, debajo del apartado anterior, está la sección donde se recogen las últimas noticias publicadas en esta web.

Blogs: En la columna superior derecha hay un apartado "Educalab" que enlaza con los blogs de INTEF, INEE (Instituto Nacional de Evaluación Educativa) y CNIIE (Centro Nacional de Investigación e Innovación Educativa). En todo ellos podremos encontrar artículos (posts)muy interesantes y también podemos seguirles en Twitter (@edicalab).

Vídeos: Debajo de los blogs, nos muestra una selección de vídeos relacionados con educación.

Twitter: Abajo a la derecha, aparecen los tweets de las cuentas que sigue @edicalab.

Abajo del todo aparecen las páginas de los programas o **plataformas más importantes de INTEF**: Agrega, Leer.es, eTwinning, banco de imágenes y sonidos, CEDEC, etc. más adelante veremos algunos de ellos.



Imagen - 5-3- Portal INTEF- Captura de pantalla

Menú

Bienvenidos a la página web del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado es la unidad del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte responsable de la integración de las TIC en las etapas educativas no universitarias. Tiene rango de Subdirección General integrada en la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial que, a su vez, forma parte de la Secretaría de Estado de Educación, Formación Profesional y Universidades.

Imagen - 5-4- Menú INTEF- Captura de pantalla

- INTEF:** Se explica qué es INTEF y cuales son sus objetivos. En el menú de la izquierda podemos encontrar enlaces a: becas de formación, convocatorias de premios a Materiales Educativos, webs de algunos centros educativos, y enlaces a los servidores de educación de las comunidades autónomas.
- Congresos:** Enlaces a diferentes congresos en los que participa el MECD.
- Formación:** Este es uno de los apartados más interesantes del portal. Sobre todo, porque dentro de los sitios de formación con los que enlaza (AulaMentor, CIDEAD, formación permanente) está el de [Formación en Red del Profesorado](#).

Convocatoria de cursos de Formación en red del INTEF

Consulte el estado actual de la convocatoria en este enlace.

El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) realiza la segunda convocatoria de 2013 de cursos de Formación en Red. Estos cursos están destinados a profesores de niveles no universitarios de centros educativos sostenidos con fondos públicos de todo el territorio nacional y centros destinados a la acción educativa española en el exterior. Cada curso va dirigido a unos destinatarios específicos, que vienen detallados en su ficha descriptiva. Se desarrollarán entre el 7 de octubre y el 9 de diciembre de 2013.

El Martes 10 de septiembre hemos añadido la convocatoria adicional independiente del curso de eTwinning 2.0, que ofrece 400 plazas asociadas al proyecto eTwinning (ver más abajo)

El plazo de inscripción de ambas convocatorias (cursos del INTEF y curso eTwinning) se iniciará el viernes 13 de septiembre a las 09:00 y terminará el viernes 20 a las 09:00 (GMT+1). ofertados.

Pulse aquí: [Acceso a la preinscripción de cursos de Formación en Red del INTEF y de eTwinning](#)

Imagen - 5-5- Formación en Red- Captura de pantalla

Como vemos, se organiza en 3 columnas, la de la izquierda es el menú de contenidos de la página, en la central nos aparecen las informaciones generales y a la derecha las últimas noticias.

Esta web es importante porque desde ella se accede a la [plataforma de Formación en Red del Profesorado](#), desde la que se realizan los cursos on-line que ofrece el INTEF en sus diferentes convocatorias a lo largo del curso. En esta plataforma podemos acceder (esquina superior derecha) con nuestro usuario y contraseña al curso que estemos realizando.

Además, en el menú de Formación en Red tenemos acceso a otros materiales formativos para autoaprendizaje (relacionados con las TIC) y al apartado de **RECURSOS**, del que destacamos, por un lado, "[Experiencias educativas](#)" con muchísimos enlaces a materiales que se han empleado en las aulas y se han compartido desde diferentes portales, programas o repositorios (AGREGA, eTwinning, JClic, Internet aula abierta, Joomla, Moodle, TIC en Ed. Infantil, PDI, Webquest,...), y por otro, el "[Banco de imágenes y sonidos](#)" donde encontraremos fotos, ilustraciones, sonidos y vídeos para utilizar libremente.

- **Recursos:** Nos lleva a una página donde podemos acceder a miles de [recursos](#) educativos clasificados en áreas curriculares o materiales complementarios (en el menú de la izquierda) o por etapas educativas (en el menú de la derecha). También tenemos enlaces a recursos para la formación del profesorado y a otros de cooperación internacional.
- **Mediateca:** Nos da acceso a todos los vídeos, imágenes sonidos que nos ofrece INTED, además de a su canal de emisiones.
- **Otros apartados son:** Agenda (calendario con los eventos y fechas importantes), Contacto (con un formulario para realizar consultas) y Usuarios INTEF (para por ejemplo, solicitar una cuenta de usuario para inscribirse en la plataforma de formación).

Blogs

Resultan muy interesantes los blogs que aparecen en la portada del portal del INTEF:

- [Blog de INTEF](#): Con interesantes artículos, estudios, reflexiones, consejos, orientaciones, recursos, etc. sobre la integración de las TIC en las aulas, el papel y competencias del profesorado, etc.



Imagen - 5-6- Blog INTEF- Captura de pantalla

- [Blog INEE](#): En él podemos encontrar información sobre evaluación educativa: indicadores, análisis o conclusiones de los informes de evaluación internacionales (PISA, OCDE), estudios y correlaciones entre diferentes variables educativas, estadísticas, etc.
- [Blog CNIE](#): En este blog hallaremos artículos sobre competencias básicas, calidad educativa, convivencia, apoyo educativo, emprendimiento,...

1.2. PORTAL DEL CATEDU

El Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación ([CATEDU](#)) tiene su centro en Alcorisa (Teruel). Su misión principal es investigar, desarrollar y difundir los recursos tecnológicos y de comunicaciones que aporten beneficios para cualquier nivel del ámbito educativo aragonés. Para ello, realiza trabajos de investigación, experimentación, desarrollo, evaluación, publicación y difusión de productos y servicios cuyo destinatario último será el Sistema Educativo Aragonés en toda su amplitud, sin perjuicio de que, al mismo tiempo, se favorezca su difusión en otros entornos educativos.

La captura de pantalla muestra la página principal del portal. En la parte superior izquierda, el logo del CATEDU y el texto "CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN". En la parte superior derecha, el logo del "GOBIERNO DE ARAGÓN" y la bandera de Aragón. El menú principal incluye enlaces a "Inicio", "Recursos didácticos" (que se despliega para mostrar "Catálogo sitios web", "Recursos Libres", "Obras de consulta", "Infantil", "Primaria", "Secundaria", "E. Inclusiva", "E. Permanente", "Universidad", "FacilyTIC"), "Servicios" (que se despliega para mostrar "Información", "Gestión servicios", "Servicios Web 2.0"), "Jornadas TIC" (que se despliega para mostrar "Jornadas 2001 - 2010", "II Jornadas TIC-EE"), y "Descargas" (que se despliega para mostrar "Software", "CD's publicados", "Herramientas Autor"). La sección central titulada "BIENVENIDOS" informa que el CATEDU depende del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón y ofrece servicios destinados a incentivar y facilitar el uso de las TIC en la educación. Se menciona una incidencia técnica el viernes 22 de Noviembre 2013, y se informa sobre la suspensión temporal de servicios el fin de semana. La sección "PROYECTO VERSICOS" no tiene contenido visible. La sección "CENTRO DE AYUDA" incluye enlaces a "INFORMACIÓN /INCIDENCIAS" (que se despliega para mostrar "Convocatorias" y "Portal AraBlogs"), "ARA SAAC" (que se despliega para mostrar "EDUCACIÓN PARA LA SALUD Recursos para la comunidad educativa GOBIERNO DE ARAGÓN") y "EDUCACIÓN PARA LA SALUD Recursos para la comunidad educativa GOBIERNO DE ARAGÓN".

Imagen - 5-7- Catedu- Captura de pantalla

Como vemos, el portal se encuentra dividido en 3 columnas. A la izquierda encontramos un amplio menú sobre el que volveremos más adelante, en la central están los artículos de los temas e informaciones más importantes en ese momento y a la derecha encontramos enlaces a algunos de los portales y servicios más interesantes del CATEDU.

Este portal es un sitio muy dinámico, de modo, que es posible que algunas de las descripciones o explicaciones que recogemos en este curso hayan variado y no se encuentren exactamente donde indicamos aquí. En cualquier caso, la forma de conocer y manejarse en cualquier portal educativo es navegando por él e investigando todos los recursos y opciones que pone a nuestro alcance, así que anima a probar, seguro que descubres cosas muy interesantes.

Menú



DESTACAMOS

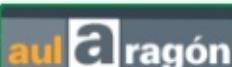


Imagen - 5.8. Menú CATEDU. Captura de pantalla.

El menú del CATEDU destaca por la sección **RECURSOS DIDÁCTICOS**, desde la que se tiene acceso a muchísimos recursos clasificados por contenidos o etapas. El "Catálogo sitios web" nos lleva a los [recursos propios del CATEDU](#) (con casi 3000 recursos publicados) y a otros externos a éste, lo cual nos brinda la oportunidad de localizar infinidad de materiales didácticos que nos ayuden en nuestra práctica docente.

En este apartado también son muy recomendables sus enlaces a [recursos libres](#) y a [obras de consulta](#) (enciclopedias, RAE, GEA, museos, bibliotecas, atlas, SIGPAC,...).

Y además de los recursos clasificados por áreas, destacar el blog [FacilyTIC](#), en el que se ponen a disposición de la comunidad educativa ayudas y tutoriales de distintas herramientas para poder trabajar en el aula con las TIC de forma sencilla.



Imagen - 5-9- facilyTIC- Captura de pantalla

Otro apartado importante del menú son los **SERVICIOS**. El CATEDU ofrece a los centros y profesores de Aragón una enorme variedad de servicios TIC para llevar a cabo la integración de las TIC en sus aulas. Entre ellos podemos encontrar: creadores web, aulas virtuales, alojamiento, actividades en el aula y aplicaciones.

Finalmente, destacar el apartado de **FORMACIÓN PROFESORADO**, desde el que se accede, entre otros sitios, a [Aularagon](#), el portal de formación on-line del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón.

Imagen - 5-11- Aularagon- Captura de pantalla

Para Saber Más

En la [plataforma Aularagón](#) se alojan muchísimos cursos de formación del profesorado. Puedes acceder al contenido o parte teórica de los cursos en <https://legacy.gitbook.com/@catedu>. Utiliza su buscador para encontrar el libro que más te interese. También puedes descargar los libros para leerlos en formato pdf, epub o mobi.

The screenshot shows a GitBook page for a project titled "Programa arduino con echidna". The page has a header with the GitBook logo (1), navigation links (WE ARE HIRING!, Pricing, Explore, About, Blog), and user options (Sign In, Sign Up). Below the header, the title "Programa arduino con echidna" (2) is displayed with a red circle around it. A red arrow points from this circle down to a red box (3) highlighting the download options in the top right corner. The download options include "Download PDF", "Download Mobi", and "Download ePub". The main content area features a section titled "Programa arduino con Echidna" and a list of bullet points detailing the project's features.

Programa arduino con Echidna

- 1. **Cómo utilizarlo**, veremos que está adaptado a la programación en primaria o primeros cursos de secundaria con programación gráfica
- 2. **Salidas** De forma fácil y sin electrónica ya podemos jugar
- 3. **Entradas** El joystick, acelerómetro y el LDR son elementos motivadores para la programación y la imaginación.
- 4. **Makey Makey** tienes dos placas en una. Se abre otra puerta a las capacidades de nuestros pequeños genios.
- 5. **Extensiones** no nos quedamos cortos, podemos construir sencillos robots y proyectos con poco cableado.

Todos los programas de este curso se encuentran en este repositorio: <https://github.com/JavierQuintana/Echidna>

Sin embargo, si quieres **los cursos y sus actividades** puedes acceder como invitado a [Aularagón](#) sin necesidad de contraseña alguna.

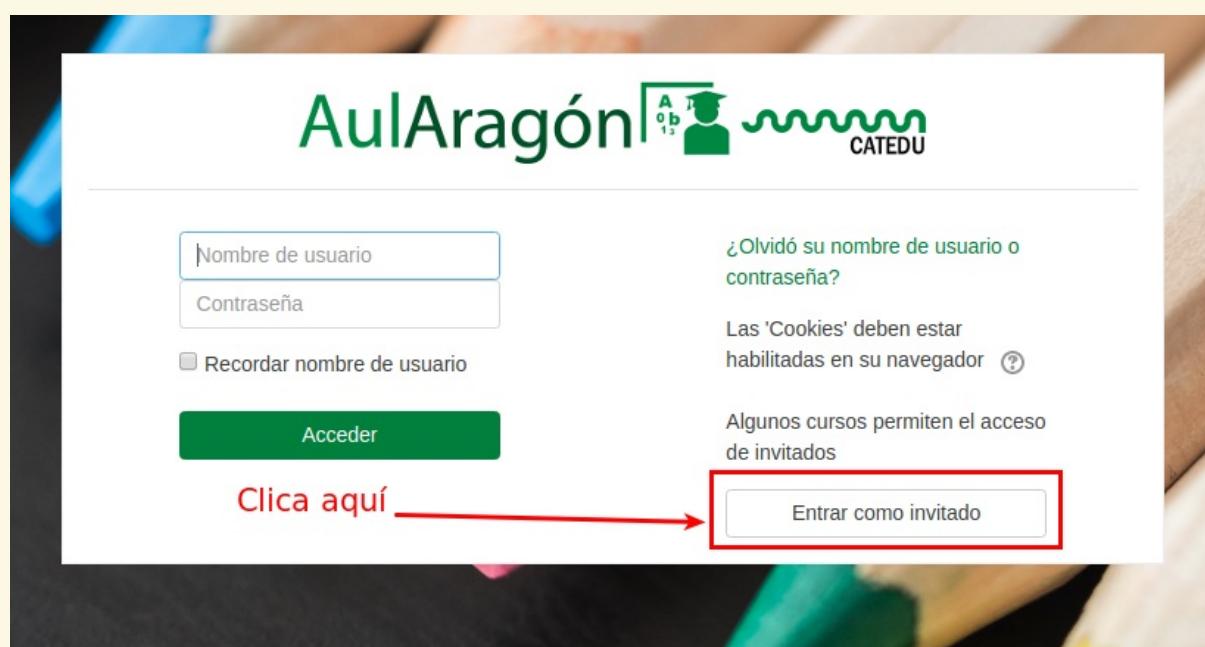


Imagen - acceso a Aularagón como invitado

1.3. OTROS



Imagen - 5-17- Aplicaciones portables- Autor: Nestor Alonso- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/nestoralonso/2613100984/> CC

Existen otros portales educativos interesantes que podéis consultar:

- [Averroes](#): Portal educativo de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. Aloja gran cantidad de recursos educativos.
- [Edu365](#): Portal del Departament de Ensenyament de la Generalitat de Catalunya. Tiene muchos juegos, recursos para todas las etapas, actividades, animaciones, etc. Se puede seleccionar el idioma (español, catalán o inglés).
- Portal de [Educación de la Junta de Castilla y León](#): Tiene diferenciadas las Zonas de [Infantil](#), [Primaria](#) y [Secundaria](#) con juegos, recursos y actividades muy interesantes y resulta interesante el portal de fomento a la lectura "[Hoy libro](#)".
- [Educarex](#): Banco de recursos de la Consejería de Educación y Cultura de Extremadura. Cuenta con muchos recursos organizados por etapas, destacando entre ellos los digitales. Además, como es habitual en esta comunidad, se presta mucha atención al software libre, linux,...
- [Wikisaber](#): Es una plataforma que incluye diferentes servicios: contenidos, recursos, experiencias, noticias, wiki, blogs de autores destacados en el campo de la educación,... pero también la opción de pertenecer a esta comunidad a través de una red social.
- [Orientación Andújar](#): Es un portal que ofrece infinidad de materiales educativos, principalmente en formato de fichas, para todas las etapas educativas. Muy orientado a la atención a la diversidad.
- [Educaguia](#): Es un portal con información sobre educación formal para las distintas etapas de la vida, e-learning, recursos educativos, software,... Además ofrece otros servicios como aula virtual, red social educativa, web,...

UNIDAD 2: PÁGINAS WEB EDUCATIVAS

En la red **podemos encontrar infinidad de páginas web** que recogen distintos aspectos **que tienen que ver con la educación**. Como todo lo que tienen que ver con Internet, el problema no está en la cantidad de información a la que podemos acceder, sino en la selección y tratamiento que hacemos de ella.

En este apartado vamos a proponer algunas páginas web que pueden ser interesantes para nuestra práctica docente, para ampliar conocimientos, para acceder a recursos, para conocer experiencias, etc.



Imagen - 5.18. Web building. Autor: Bogie Garry. Fuente: [<http://www.flickr.com/photos/bgarry/6132161194/>] (<http://www.flickr.com/photos/bgarry/6132161194/>) CC

2.1. PÁGINAS WEB DE INTERÉS EDUCATIVO



Imagen - 5-19- Internet1- Fuente: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Internet1.jpg> CC

Cuando hablamos de páginas web de interés educativo, queremos aclarar, que tal y como hemos dicho hasta el momento, **Internet nos ofrece infinidad de posibilidades pedagógicas a través de los diferentes tipos de contenidos que pone a nuestro alcance** (vídeos, periódicos, imágenes, sonidos, libros, opiniones, redes sociales, etc.). De modo, que el interés de esos contenidos dependerá del uso que hagamos de ellos y de cómo se ajusten a nuestros objetivos didácticos en cada momento, por tanto, muchos contenidos y páginas web pueden tener interés y uso didáctico, independientemente de que aparezcan o no en un portal educativo o en una web diseñada con esa intención.

Por otro lado, **Internet actualmente no se entiende ya cómo un sitio en el que buscar información, sino un lugar en el que compartir, intercambiar y elaborar de forma colaborativa distintos tipos de contenidos**. En este sentido, muchas aplicaciones y redes sociales fomentan esta nueva forma de explotar Internet y es lo que llamamos Web 2.0, que dadas sus características, encaja perfectamente en las actividades educativas. Por tanto, en el futuro, **no hablaremos tanto de página web educativa, como de Web 2.0** (ya se habla de 3.0 y 4.0). Profundizaremos en este tema en el siguiente módulo.

Sin embargo, en este apartado nos vamos a centrar en las web que aglutinan contenidos para ser utilizados por docentes o alumnos. También aquí resulta muy difícil seleccionar, dada la variedad, qué páginas tienen mayor interés... pues los criterios de cada uno pueden ser muy diferentes: por área, por temática, por etapa, por tipo de contenido, por su funcionalidad,...

Las webs propuestas a continuación, son sólo una muestra de lo que podemos encontrar en Internet:

- [educ@conTIC](#): Además de artículos y recomendaciones, nos ofrece muchos recursos agrupados por etapas o tipos de contenido. También hay experiencias, recursos TIC, etc.
- [Educasites](#): Es una web con muchos recursos organizados por materias o tipos de recursos (diccionarios, actividades, docentes, bibliotecas,...) a los que se accede principalmente por un menú de fácil navegación.
- [Scoop.it REDXXI](#): Es un sitio web donde su autor elabora y recopila artículos (scoops) con información sobre herramientas y usos de las TIC en los procesos educativos.
- [AreaTablet](#): Una web con muchísimos recursos organizados primero por etapas, y dentro de ellas por áreas. Además destacan sus secciones sobre: PDI, web 2.0 y tablets. Realizada por Javier Prado (Asesor TIC en Zaragoza).

Importante

Hay muchos sitios web que ofrecen materiales educativos. En general, todos los relacionados con editoriales, centros de profesores y recursos educativos, fundaciones (como la de Telefónica Educared), etc.

Y es recomendable no quedarnos sólo en la búsqueda de materiales, sino **emplear Internet como una vía para conocer experiencias de otros compañeros, opiniones, estudios, recomendaciones, presentaciones de recursos online, etc. pues resultarán mucho más enriquecedoras**.

2.2. ANÁLISIS

A la hora de seleccionar una web para emplear en el aula con los alumnos, podemos tener en cuenta las siguientes referencias:

ASPECTOS GENERALES	
Título de la página	Nos dan información general sobre el contenido de la página, el idioma en que está escrita y el país donde está ubicado el servidor que la ofrece (según el dominio de la URL)
Dirección URL	
ASPECTOS CURRICULARES	
Contenidos	Conviene recorrer la página para ver si los contenidos se ajustan a alguna parte del currículo, si permite trabajar temas transversales, si se puede utilizar para motivar a los alumnos proporcionándoles un rato de ocio formativo, si contiene materiales interesantes para el profesorado, etc...
Área	Podemos ver si la página se ajusta al trabajo con un área concreta o no
.	
Nivel	Es muy importante identificar el nivel de los alumnos que pueden trabajar con la página, aunque esto es relativo, ya que también dependerá de la profundidad con que se usa la página.
Temporalización	Hay que valorar, tanto el tiempo que se le va a dedicar al trabajo con la página como el momento del curso académico en el que se utilizará.
Interés para el profesorado	Hay que analizar si la página contiene materiales, artículos, u otros contenidos que, aunque no sirvan para que la visiten los alumnos, sí sean de utilidad para el profesorado. Ejemplos: www.profes.net
Interés para los alumnos galilei.iespana.es/galilei	Existen muchas webs que podemos integrar en el desarrollo del currículo como una herramienta más para los alumnos, aprovechando sus contenidos para que ellos alcancen los objetivos previstos.
Presencia de materiales para trabajar on-line	A veces, las páginas ofrecen cuestionarios, juegos u otro tipo de materiales que permiten que los alumnos obtengan respuesta a sus acciones de manera inmediata. Estas páginas resultan mucho más atractivas que las demás.
Presencia de materiales para descargar	En muchas webs, se ofrecen materiales que, para su correcto funcionamiento, deben ser instalados en el disco duro del ordenador. Estos materiales se descargan de la red y posteriormente se instalan. Puede tratarse de juegos, programas de generación de materiales, música, etc...
¿Permite que los alumnos incluyan sus creaciones?	Hay páginas que permiten que los alumnos envíen sus trabajos (dibujos, textos,...) y, tras pasar un filtro que depende de cada página, son colocados en la web, de forma que en una próxima visita se pueden observar. Este es un elemento muy motivador para ellos. Suelen aparecer, sobre todo en páginas dedicadas a Ed. Infantil y Primaria.
ASPECTOS GRÁFICOS	

Aspecto gráfico estático	El aspecto gráfico de una página es muy importante, ya que determinará en gran medida la actitud de los alumnos frente a ella. No lo es tanto si la página está dirigida al profesorado, aunque una página con un diseño agradable siempre facilita la tarea.
Aspecto gráfico dinámico	Las animaciones pueden conseguir que una página sea muy atractiva para grupos de alumnos de Ed. Infantil y Primaria. Sin embargo, pueden resultar contraproducentes para alumnos mayores, ya que les pueden resultar poco adecuadas. Debemos, pues, valorar su necesidad en cada caso concreto.
ASPECTOS TÉCNICOS	
Navegabilidad	Para que una página, sea para uso de los alumnos o del profesorado, resulte útil es imprescindible que técnicamente tenga una buena navegabilidad. Esto implica que sea fácil llegar a cualquier parte de la página, que no queden "callejones sin salida", es decir, páginas en las que no hay ningún enlace que nos permita pasar a otra zona de la web, que los botones de navegación sean claros. Algunas, incluyen un "Mapa del web", página en la que describen la estructura completa para facilitar el acceso completo. Otras proporcionan una "Guía de navegación rápida", que ofrece en una lista desplegable todas las secciones del web.
Interactividad	Es muy interesante que la página ofrezca posibilidades de interacción al usuario, tanto si los destinatarios son alumnos como si son profesores. Esta interactividad implica la posibilidad de participar de alguna manera en la página. Puede ser, desde algo tan simple como una dirección de correo a la que enviar opiniones, hasta cuestionarios, votaciones, juegos on-line, etc...

UNIDAD 3: LOS BLOGS EN EDUCACIÓN

Los [blogs](#) se han consolidado como una importante herramienta informativa, comunicativa y también didáctica. En este momento, su uso está muy extendido en el ámbito educativo y resulta muy variado: podemos encontrar blogs de aula, blogs elaborados solo por profesores donde cuentan su parecer sobre algunos temas, blogs que reúnen recursos e información para docentes, blogs gestionados por los alumnos, blogs de centros,... y en ocasiones blogs que mezclan varios de estos usos.



Imagen - 5-20- Blog iconiiiiiiii- Fuente: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blog_iconiiiiiiii-jpg CC

Los blogs en educación (edublogs) son una herramienta muy versátil y ofrecen muchas **ventajas y aplicaciones**:

- Su edición es sencilla.
- Permiten trabajar de forma transversal diversas competencias.
- Fomentan la expresión, la comunicación, la investigación, la creatividad y la interacción social.
- Facilitan el aprendizaje colaborativo (incluso con personas de otras aulas y centros escolares).
- Permiten prolongar el tiempo de aprendizaje de los alumnos más allá del aula.
- Son un soporte adecuado para compartir contenidos digitales educativos (web 2.0): vídeos, presentaciones, posters, podcasts, etc.
- Es una forma fantástica de abrirse a lo que ocurre fuera del aula y mostrar lo que ocurre en su interior (participación de familias y resto de comunidades educativas).

Tarea

A lo largo del tema hemos ido recomendando y visitando sitios, llegados a este punto, queremos recordar aquello de "**no están todos los que son, pero sí son todos los que están**", es decir, dado que es imposible abarcar todo lo que nos ofrece la red, estamos a citando algunos sitios interesantes y otros muchos se han quedado fuera de esta selección.

Por otro lado, sabemos que lo interesante de Internet y de la red en la actualidad, no es encontrar información, sino compartirla. También dentro de este curso disponemos de algunas vías para intercambiar conocimientos, contenidos, ideas y recomendaciones. Así que en este apartado vamos a hacer uso de ellas.

Crea una entrada en el blog donde compartas y recomiendes un artículo de un blog educativo, diferente a los que hemos visto en el curso, que trate sobre las TIC, explicando cómo es, por qué te parece interesante, qué aporta a tu práctica docente, etc.

¡Ánimo! Será una experiencia muy enriquecedora para todos.

3.1. BLOGS DE DOCENTES



Imagen - 5-21- Blog icon- Autor: photologue_np- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/44313045@N08/6240955859/> CC

En ellos los docentes cuentan experiencias, dan opiniones, comparten sus conocimientos sobre determinadas aplicaciones online y offline, se generan debates, se intercambian ideas a través de los comentarios, reunen materiales que ponen a disposición de los demás, etc. A veces lo hacen a nivel personal y otras a nivel de centro o de otra institución con carácter educativo. Veamos algunos ejemplos:

- [JR 2.0 - Guía de servicios web 2.0](#): El blog de Jose Ramón Olalla (asesor TIC del CIFE1 en la zona de Calatayud) es un referente para muchos de nosotros cuando buscamos **recursos y orientaciones sobre** cómo utilizar las **herramientas Web 2.0**.
- [Blog recurso web 2.0](#): Este blog ofrece también gran **variedad de recursos** web 2.0. Lo publica Francho Lafuente, maestro en Movera (Zaragoza).
- [Palabras Azules](#): **Blog creado de forma colaborativa** con las aportaciones de profesores y aulas de distintos niveles con el denominador común del fomento de la lectura y la escritura (funcional, narrativa, poética,... pero sobre todo creativa con y sin TIC). Ofrece recursos para todas las etapas y es otro blog importante de nuestra comunidad.
- [Valdespartera es cultura](#): Ejemplo de blog en el que se expone una **experiencia educativa innovadora** desarrollada en el CEIP Valdespartera II por Domingo Santabárbara. Se trata de un proyecto con alumnos de Ed. Infantil en el que se trabaja con aplicaciones de realidad aumentada para investigar y conocer mejor su barrio a través de sus esculturas, elaborar rutas, colocar marcadores en las distintas obras, etc. para darlo a conocer a todos los vecinos.

Blogs para profesores:

- [Educativa](#): Blog de Juan José de Haro en el que recoge sus reflexiones sobre el uso de las TIC en Secundaria, da orientaciones, propone herramientas, etc.

Blogs para profesores:

- [Aulablog](#): Blog con entradas sobre temas educativos, propuestas,...

3.2. BLOGS DE AULA



Imagen - 5-22- Children at school- Autor: Lucéila Ribeiro- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/lupuca/8720604364/> CC

Son blogs que nos hablan de las cosas que suceden en clase (o en el centro) y en general, **se llevan a cabo con la participación de los alumnos**. Normalmente, si los alumnos son más pequeños su temática es más global, mientras que a medida que la edad de los alumnos aumenta, suelen ir especializándose en un área o tema concreto.

Podemos encontrarlos en todas las etapas educativas y a través de ellos vemos las cosas que suceden en las aulas (desde el punto de vista del profesor y/o de los alumnos), se comparten las producciones de los alumnos, trabajan de forma colaborativa con otros, profundizan en un área o tema,... Veamos algunos ejemplos:

Blogs en Ed. Infantil:

- [La clase de Miren](#): Es un blog de aula en el que la maestra va contando las cosas que suceden en clase.
- [Pequeños Alhameños](#): Es un blog del CATEDU en el que los niños entran como usuarios de Ed. Infantil y pueden escribir sus propios artículos (después son transcritos por la maestra antes de su publicación). Se combinan los artículos escritos por los alumnos con otros publicados por los profesores.

Blogs de Primaria:

- [Escribir es importante](#): Blog elaborado con las producciones literarias de los alumnos del CEIP Gascón y Marín (Zaragoza).
- [Taller de prensa](#): En este blog de los alumnos de 5º del CP Tio Jorge de Zaragoza. Los post están redactados por ellos y cuentan a modo de noticias las cosas importantes que hacen o suceden en el colegio.

- [CEIP Valdespartera](#): Este blog está elaborado por los profesores del centro, bajo la coordinación de uno de ellos (Daniel Martín) y en él se explica lo que se va trabajando en cada aula, se muestran fotos, se suben trabajos,... Es además, una importante fuente de buenos recursos clasificados y organizados por etapas y áreas, juegos, aplicaciones, etc.

Blogs de Secundaria:

- [PROA IES Bajo Aragón \(Alcañiz\)](#): Blog en el que participan los alumnos del PROA escribiendo diferentes tipos de post en los que también incrustan presentaciones, vídeos,...
- [Lengua IES Joaquín Costa \(Cariñena\)](#): Blog aula para los alumnos de 4^a de la ESO en el que trabajan el área de lengua. Post con poesías, composiciones,... realizadas por ellos.

UNIDAD 4: SOFTWARE EDUCATIVO



Imagen - 5-23- Samsung WILLIAM-PC- Autor: Intel in Deutschland- Fuente: http://www.flickr.com/photos/intel_de/8517791513/ CC

Cuando hablamos de software educativo, al igual que pasaba con las páginas web, queremos señalar, que el adjetivo "educativo" se puede aplicar a cualquier software que emplea en general cualquier usuario si se hace con fines educativos. De hecho, programas habituales de paquetes como Office nos proporcionan muchas posibilidades en el aula: word, powerpoint, excel, publisher,... son programas que pueden o sobre los que pueden trabajar nuestros alumnos.

Sin embargo, en esta unidad, vamos a aproximarnos al otro tipo de **software educativo**, el que se ha creado pensando exclusivamente en su aplicación didáctica. En este momento, gran parte del software educativo al que podemos acceder, no está pensado para ser instalados en **equipos informáticos tradicionales** (ordenadores, portátiles,...) sino para **dispositivos móviles** (apps para tablets, móviles,...) y **Pizarras Digitales Interactivas (PDI)**.

A continuación veremos algunos enlaces a páginas donde nos recomiendan distintos programas educativos:

- **Observatorio tecnológico del MECD. Software Educativo:**
<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-educativo>
- **CATEDU. Catálogo de software educativo:** http://www.catedu.es/gestor_recursos/public/softlibre/
- **Escritorio del docente. Programas y software educativo (por áreas):**
http://escritoriodeprofesores.educ.ar/datos/programas_ciencias.html
- **Mi colegio en la nube. Software educativo gratis:** http://www.micollegoenlanube.co/index.php?option=com_content&view=category&id=123&Itemid=153

También hemos de tener en cuenta, que la tendencia actual, no es tanto a la descarga e instalación de programas en los equipos sino a **trabajar on-line**, utilizando para ello recursos que nos ofrece la **web 2.0** que veremos en el próximo módulo.

4.1. DESCARGAS DE SOFTWARE EDUCATIVO GRATUITO



Imagen - 5-24- 1328101811_Download- Fuente: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:1328101811_Download-png_CC

Existen muchas páginas web desde las cuales nos podemos descargar programas educativos de carácter gratuito. Cuando lo hagamos debemos asegurarnos de su gratuidad y qué implica, porque podemos estar bajando programas con diferentes características:

- **Freeware o Gratuito:** Significa que el programa es gratuito y no se cobra nada por la descarga. Una vez descargado, lo podemos instalar en nuestro ordenador y manejarlo sin ninguna limitación.
- **Evaluación:** Este tipo de programas son de descarga gratuito pero dejan de funcionar cuando ha pasado un determinado número de días (generalmente 30). Es una buena opción para probar un programa antes de lanzarnos a comprarlo.
- **Demo:** Como deja entrever su nombre es una versión que está limitada a un determinado número de usos o a un determinado número de días. Generalmente, tampoco se puede probar todo el programa completo sino solo alguna de sus partes.

Uno de los portales de descarga más importantes es [Softonic](#). Tiene un buscador de software (incluso si buscamos en Google un programa normalmente nos remite a este portal) y nos presenta una ficha de cada programa con la valoración que hacen del mismo los usuario y el equipo de softonic, las características, etc.

Para **realizar la descarga**, Softonic nos instala un programa de descarga y a partir de su ejecución comienza la descarga y después (si queremos) la **instalación** del programa descargado. Siempre durante estos pasos **debemos estar muy atentos** a las preguntas que nos va haciendo el asistente de instalación y analizar bien qué es lo que estamos aceptando en cada caso, pues en muchas ocasiones nos "invita" a instalarnos otros programas o barras de herramientas que no son de nuestro interés.

Otra forma de descargar el software gratuito es **ir directamente a la página del creador** de dicho programa (en el fondo, esto es lo que hacen páginas como softonic, evitándonos esa búsqueda).

MÓDULO 6: LA ESCUELA Y LA WEB 2.0



Imagen - 6-1- Web 2.0 y educación- Autor: Néstor Alonso- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/nestoralonso/2613103726/> CC

Este módulo es importante, porque como curso introductorio a Internet, hemos de saber que **la Web 2.0 es el presente de la red**. En módulos anteriores ya hemos ido dando pinceladas sobre qué es y qué papel tiene Internet en el aula y más concretamente el protagonismo que han cobrado las herramientas Web 2.0 en educación. En este módulo vamos a profundizar más en este recurso: cuáles son sus principios, qué nos ofrece, cómo se emplea, qué experiencias hay, qué herramientas hay....

Además, os vamos a mostrar algunas de los **servicios Web 2.0 más habituales** y prácticos que se emplean en el aula y os sugeriremos otras muchas que es interesante que sepáis que existen.

Objetivos

Al finalizar el módulo 6 serás capaz de:

- Comprender el concepto de Web 2.0 y su aplicabilidad en el ámbito educativo
- Conocer, seleccionar y manejar algunas herramientas web 2.0 con fines educativos
- Incluir los productos de servicios Web 2.0 en publicaciones como blogs

Conocimiento previo

Y si la Web 2.0 es el presente, ¿cuál es el futuro de Internet en educación? Web 3.0, Web 4.0,...

Bien, no somos adivinos, pero los [estudios sobre tendencias de Internet](#) en el campo de la educación hablan, a corto plazo, de realidad aumentada, informática en la nube y aprendizaje móvil. Y para más adelante, sus previsiones incluyen cosas como impresión en 3D y laboratorios virtuales y remotos... ¿Parece ciencia ficción? pues no, estamos hablando de tan solo 5 años...

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

intef Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

RESUMEN INFORME HORIZON 2013

Enseñanza Primaria y Secundaria

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Departamento de Proyectos Europeos
Junio 2013

<http://www.intef.educacion.es/> - [@educaINTEF](#)

<http://educalab.es/blogs/intef/>



[Horizon Report: 2013 K-12 Edition](#)

◀ 1 of 11 ▶ + - ↻ 

Para Saber Más

Si una vez terminado el módulo, te interesa el tema y sientes curiosidad por conocer más sobre la Web 2.0, puedes seguir profundizando con el curso de Aularagón: "[Herramientas Web 2.0](#)"

Contenidos

UNIDAD 1: WEB 2.0

1.1. PRINCIPIOS

1.2. WEB 2.0 EN EDUCACIÓN

- Recursos

UNIDAD 2: ALMACENAMIENTO

2.1. DROPBOX

2.2. GOOGLE DRIVE

UNIDAD 3: VÍDEO

3.1. YOUTUBE

3.2. VIMEO

UNIDAD 4: OTRAS UTILIDADES

4.1. IMÁGENES

4.2. DOCUMENTOS

4.3. MISCELÁNEA

UNIDAD 1: WEB 2.0



Imagen - 6-2- *Feel the power of web 2-0*- Autor: William xsp- Fuente: <http://williamxsp-deviantart.com/art/Fell-The-Power-Of-Web-2-0-142604496> CC

La [Web 2.0](#) o Web Social engloba un gran número de espacios web basados en el principio de una **comunidad de usuarios**. Es un término que se refiere a una segunda generación en la historia de los sitios web. Abarca una amplia variedad de redes sociales, blogs, wikis y servicios multimedia interconectados **cuyo propósito es el intercambio ágil de información entre los usuarios y la colaboración en la producción de contenidos**. Todos estos sitios utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en la red donde el usuario tiene control para publicar sus datos y compartirlos con los demás.



Imagen - 6-2- ¿Qué es la web 2.0? Nube de etiquetas- Autor: Guillermo Gómez- Fuente:

<http://www.flickr.com/photos/cometaysinembargo/5508535595/> CC

El uso que se hacía de Internet anteriormente (**Web 1.0**) estaba **orientado más a la búsqueda de información y consumo de contenidos ya elaborados y cerrados**. Con la aparición de determinadas herramientas web se ha pasado a elaborar el conocimiento y los contenidos (de calidad) de forma colectiva basándose en las **4 C: comunicarse, compartir, colaborar y confiar**. Ante la necesidad de evidenciar este cambio, surge en 2004 el concepto Web 2.0. y desde entonces, estas dinámicas y las herramientas que lo sustentan no han hecho más que multiplicarse y evolucionar, y ya se habla de **Web 3.0** (y incluso **Web 4.0!**).

Importante

- Concepto de Web 2.0:
http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/concepto_de_web_20.html
 - Herramientas generales de Web 2.0:
http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/ algunos_ejemplos_de_iniciativas_web_20.html

1.1. PRINCIPIOS



Imagen - 6.3. WEB 2.0. Autor: Didier Vidal. Fuente: <http://www.flickr.com/photos/didiervidal/384349474/>

Como se ha visto en el apartado anterior, fue **Tim O'Reilly** quien acuñó el término web 2.0, y apoyó su idea de un nuevo enfoque de la web a partir de la comparación con (a partir de entonces) la web 1.0. Entre sus conclusiones hablaba de los **7 principios de la Web 2.0**:

1. La Web como plataforma
2. Aprovechar la inteligencia colectiva
3. Los datos son el nuevo microprocesador
4. El fin de la etapa de lanzamiento de software- el beta permanente.
5. Modelos de programación ligeros
6. El software supera el límite de un único dispositivo
7. Una experiencia de usuario enriquecida

Estos **principios** vienen **desglosados y explicados** de una forma muy interesante en el siguiente enlace:

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/principios_generales_de_la_web_20.html

1.2. WEB 2.0 EN EDUCACIÓN



[Video link](#)

Si analizamos las características de **la Web 2.0**, entendemos que es una plataforma facilitadora de procesos como compartir, colaborar, crear conocimiento, relacionarse,... lo cual **encaja perfectamente con las dinámicas que se establecen en los procesos significativos de enseñanza-aprendizaje**. Esto, unido a la estrecha relación entre escuela y sociedad (lo que la sociedad demanda de la escuela y lo que la escuela ofrece a la sociedad), ha hecho que la implantación de la Web 2.0 en educación haya sido bastante natural y relativamente rápida, hasta el punto de que es complicado encontrar un centro en el que no haya algún blog, se usen plataformas de imagen o vídeo o se almacenen y comparten archivos en la nube.

Si bien es verdad, que estos cambios se comenzaron a introducir a través de iniciativas personales de algunos docentes (todavía en ocasiones siguen dependiendo de éstas), el cambio de perspectiva ha ido calando entre la comunidad educativa que reconoce las ventajas que ofrece la Web 2.0 a muchos niveles. Supone sobre todo **un cambio en la metodología**, en la forma de acceder a los contenidos, de elaborar el conocimiento, de compartirlo,...

En el siguiente vídeo, se explica cómo la Web 2.0 se ha ido haciendo un hueco en el ámbito educativo y qué herramientas son útiles en él:



Video link

Importante

Hasta ahora hemos visto cómo se **justificaba la integración de la Web 2.0 en las aulas**. Para reforzar la idea de que una **nueva sociedad necesita una escuela con planteamientos renovados** (metodología, herramientas, accesibilidad, conectividad,...) vamos a ver este vídeo que nos plantea algunos puntos importantes de reflexión:



[Video link](#)

Para Saber Más

Siquieres conocer más a fondo la Web 2.0 puedes consultar este artículo del ObservatorioTecnológico del MECD:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>

Recursos



Como se ha explicado anteriormente, y vamos a comprobar en el resto del módulo, si algo nos ofrece la Web 2.0 son **herramientas y aplicaciones que facilitan las tareas de intercambiar, compartir y elaborar contenidos**.

Algunas son muy conocidas: Youtube, Wikipedia, Facebook, Twitter, Flickr, Slideshare, Prezi,... y hablaremos de algunas de ellas más adelante.

Pero **hay otras muchas** con aplicaciones muy variadas y, en ocasiones, específicas que resultan muy útiles en las aulas.

Para acceder a ellas de una forma guiada, basada en el análisis y experiencia previa de otros docentes con ellas, te recomendamos algunos **enlaces** a catálogos de recursos Web 2.0 que, seguro, te serán de gran utilidad:

- [JR 2.0 - Guía de servicios Web 2.0. para la educación](#): Blog en el que Jose Ramón Olalla nos presenta un gran número de servicios web 2.0 clasificados por temas (almacenamiento, vídeo, imagen, líneas de tiempo, aulas virtuales, animaciones,...).



Imagen - 6-4- Blog JR 2-0- Captura de pantalla

- [FacilyTIC](#): Una página del CATEDU que pone a nuestra disposición ayudas y tutoriales de las herramientas básicas para integrar las TIC en nuestras aulas.



Imagen - 6-5- FacilyTIC-Captura de pantalla

- [Blog Recursos Web 2.0](#): Una buena selección de recurso clasificados por utilidades.
- [En la nube TIC](#): Blog en el que nos presentan recursos Web 2.0 y algunas aplicaciones de los mismos muy prácticas en las aulas, propuestas de uso, características,...

- [Catálogo de recursos didácticos de la Web 2.0](#): Los recursos están clasificados por tipos (vídeo, almacenamiento, wikis, fotos,...) y al entrar en cada categoría, nos da una explicación de la misma, nos ofrece diferentes enlaces a recursos y destaca algunos de ellos que explica con vídeos y tutoriales.
- [Recursos de software libre de Wikisaber](#): Recursos con tutoriales.

UNIDAD 2: ALMACENAMIENTO



Imagen - 6-5- USB Flash Drive and Card Reader- Fuente: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:USB_Flash_Drive_and_Card_Reader.jpg CC

Los **dispositivos de almacenamiento** de datos han evolucionado mucho desde su aparición, sobre todo en dos aspectos: **cada vez tienen mayor capacidad y ocupan menos espacio**. Son dispositivos como discos duros, disquetes, cd, dvd, tarjetas de memoria, pen drives,... que se han hecho imprescindibles en nuestras vidas pues resultan muy útiles ante la necesidad de liberar espacio en nuestros equipos y poder transportar la información de forma cómoda y sencilla de un sitio a otro. Sin embargo, también tienen algunos **inconvenientes**: si se estropean se pierde la información que tenían almacenada, algunos tienen un proceso un tanto costoso para introducir la información (ejem. para introducir los datos en un cd o dvd precisar de una grabadora y programa adecuado), son dispositivos físicos de modo que si no están presentes no podemos compartir los contenidos que tenemos en ellos y contribuyen a extender el malware de unos equipos a otros.

Por otro lado, antes de la expansión de Internet y de la llegada de la Web 2.0, tendíamos a acumular todos los archivos informáticos en los ordenadores o en dispositivos informáticos, porque la mayoría de las actividades que desarrollábamos en ellos eran off-line. Sin embargo ahora, muchos contenidos se trabajan desde internet, en **la nube** (procesadores de texto, editores de imagen,...) y como hemos explicado la tendencia de la sociedad es más a consumir información en momentos puntuales más que a acumularla.

Todo lo anterior, junto con la llegada de las conexiones de banda ancha y el bajo coste del almacenamiento y procesamiento en la web, conformaron el contexto en el que empezaron a aparecer algunos portales de Internet que **nos ofrecen un espacio web para alojar nuestros archivos y poder acceder a ellos desde cualquier sitio en el que dispongamos de conexión**. Se trata de un alojamiento a largo plazo que además nos ofrece la opción de mantener nuestro material de forma privada para nuestro uso exclusivo, de compartirlo con las personas que decidimos o de hacerlo totalmente público.

Actualmente son muchos los sitios web que nos ofrecen almacenar nuestros archivos on line, e incluso sincronizar distintos dispositivos con acceso a Internet con dichas cuentas. Algunos están **asociados a grandes plataformas de correo electrónico**:

- [Skydrive](#): 7 GB de capacidad a los que se accede desde las cuentas de correo de Microsoft (hotmail, msn).
- [Google Drive](#): 15 GB de capacidad a los que se accede desde las cuentas de correo de gmail.

Hay otros **portales** que se dedican específicamente al almacenamiento y nos ofrecen **almacenamiento gratuito** pero también de pago (para cuentas de mayor capacidad):

- [Box.net](#): 10 GB gratis para un usuario. Hay que registrarse. Permite incrustar (embeber) en blogs y/o wikis los documentos que tenemos alojados. Las versiones de pago permiten más almacenamiento, más usuarios en esa cuenta y ofrecen distintos tipos de servicios.
- [Dropbox](#): 2 GB de almacenamiento que se puede ir ampliando, por ejemplo, al invitar a otras personas a utilizar dropbox.

A continuación vamos a conocer más a fondo dos de los más populares: Dropbox y Google Drive.

2.1. Dropbox



Imagen - 6.6. Dropbox. Captura de pantalla

Dropbox te ofrece un **disco duro virtual** que puedes sincronizar con distintos dispositivos (ordenador, tablet, móvil,...) y con el que puedes acceder a tus contenidos desde cualquier sitio a través de una conexión a Internet.

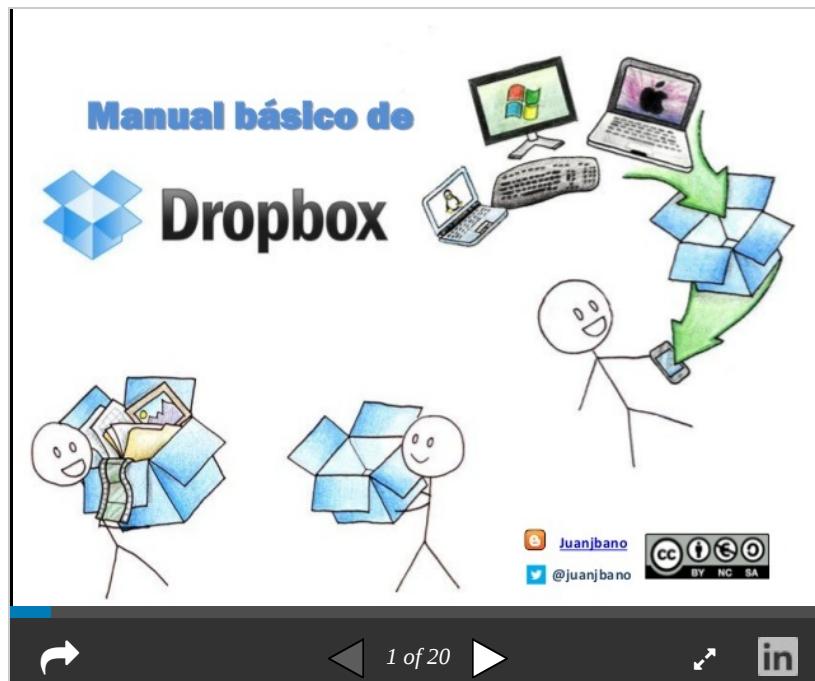
Algunas de sus características más destacables son:

- Es compatible con los sistemas operativos más importantes (Windows, Mac y Linux).
- Es compatible con dispositivos móviles.
- Su manejo es sencillo y ágil.
- Se pueden compartir carpetas y archivos fácilmente con personas concretas o hacerlas públicas.

Su capacidad inicial es de 2 GB pero mediante un sistema de recompensas puedes llegar a disponer de hasta 16GB. Al registrarte te indican qué acciones están premiadas con el aumento de tu capacidad de almacenamiento.

Tras el registro has de descargar el programa. Al hacerlo, nos ofrecen un tutorial que guía nuestros primeros pasos por la aplicación y hay algunos sistemas de ayudas y FAQ que nos ayudan a conocer mejor Dropbox (la [visita guiada](#) y el [centro de ayuda](#)). Sin embargo, **para conocer a fondo el funcionamiento de Dropbox y sus distintas utilidades consulta este manual** del CATEDU.

Después, para completar, puedes visionar esta presentación:



2.2. GOOGLE DRIVE

Google Drive es el algo más que el sitio de **almacenamiento de archivos** de Google, porque Drives nos **permite además de compartirlos, editar ciertos formatos**.

Google Drive nos ofrece **15 GB** de almacenamiento en la red a los que podemos acceder con sólo **tener una cuenta de gmail**. En la siguiente presentación nos explican cómo funciona y qué opciones nos ofrece Google Drive, además de nombrar algunas alternativas similares a él para almacenar datos en la nube.



Y a continuación puedes ver un tutorial que guiará tus pasos en el uso de Google Drive:

Tutorial para el funcionamiento de Google Drive

1. ¿Qué es Google Drive?
Google Drive es un servicio de almacenamiento de archivos en línea. Google Drive actualmente es un reemplazo de Google Docs que ha cambiado su dirección de enlace de docs.google.com por drive.google.com entre otras cosas.



2. Funcionalidad de Google Drive.
Cada usuario cuenta con 5 Gigabytes de memoria gratuitos para almacenar sus archivos, ampliables mediante pago. Está disponible para computadoras y portátiles Mac, Android y próximamente para iPhone y iPad.
Con el lanzamiento de Google Drive, Google ha aumentado el espacio de almacenamiento de Gmail a 10 GB.



3. Requisitos para usarlo.
Para poder utilizar Google Drive sólo necesitamos una cuenta de correo electrónico de Google o estar dados de alta en su servicio. Es un procedimiento gratuito.



 1 of 6     

Tarea

Durante el curso hemos abierto una cuenta de gmail. Accede con ella a las aplicaciones de Google y prueba a subir varios archivos de formatos diferentes a Google Drive (fotos, docs, powerpoint,...), compártelos (con el tutor, si quieres), editalos,... y prueba otras opciones que se han explicado en este apartado.

UNIDAD 3: VÍDEO



Imagen - 6-7- Play icon status- Fuente: http://commons-wikimedia-org/wiki/File:Play_icon_status-png CC

Los vídeos son siempre un buen apoyo en el aula: permite ampliar contenidos, acercarnos a realidades desconocidas, capta la atención de los alumnos, etc.

Existen servicios web que permiten a los usuarios **compartir videos digitales a través de internet**. Los videos son almacenados, etiquetados, descargados y comentados por los usuarios que navegan por estas páginas. Como todos sabemos, el más popular es **Youtube** (otro de los servicios del supergigante Google) que tiene más de 800 millones de visitas al mes, pero existen otros: **Vimeo**, **Dailymotion**, **TeacherTube**....

El vídeo nos ofrece muchos **usos en el aula**:

- Publicar videos para el apoyo al aprendizaje.
- Descargar videos para el refuerzo en el estudio.
- Crear y organizar listas de reproducción.
- Compartir listas de reproducción.
- Crear canales de TV en línea.
- Poseer una televisión a la carta.
- Visionar acontecimientos, celebraciones, actividades del mismo centro...

Para Saber Más

Como herramienta Web 2.0, estos portales de **vídeo, están disponibles online**, pero en ocasiones necesitamos visualizar determinados vídeos y no disponemos de una conexión a internet. En esos casos, tenemos la opción de **descargar los vídeos** con anterioridad.

Para llevar a cabo descargas de vídeos tenemos diferentes **programas**, que no siempre funcionan en todos los servicios que hemos citado (son válidos para unos pero no para otros).

aTube Catcher: Descarga y cambia de formato los vídeos de youtube. También puede descargar sólo el audio. Además permite ciertas acciones de edición de los vídeos: recortar, cambiar el formato,...

Complemento de Mozilla Video Download Helper: descarga y convierte vídeos de cientos de sitios similares a YouTube. También funciona para audio y galerías de imágenes.

Youtube mp3: Descarga audio en mp3 de los vídeos de youtube. No requiere registrarse ni instalar ningún programa, se realiza online y guardas en tu ordenador el archivo obtenido.

Tubechop: corta fragmentos de vídeos de youtube fácilmente. No es necesario registrarse.

3.1. YOUTUBE



Imagen - 6-8- Logotipo Youtube- Captura de pantalla

Youtube apareció a principios de 2005 y fue adquirido por Google en octubre de 2006 por 1650 millones de dólares. Actualmente, **es el sitio web de alojamiento de vídeos más usado del mundo**. Sus **datos** son espectaculares:

- El 14 de febrero cumplirá 8 años online.
- El primer video en subirse se llamó “Me at the Zoo” (Yo en el zoológico).
- Los videos Full HD fueron lanzados oficialmente en noviembre de 2009.
- En mayo de 2010 rompió la barrera de las 2000 millones de visitas diarias.
- En diciembre de 2012 alcanzó las 4 millones de horas de video al mes.
- El primer video en alcanzar las 1000 millones de visualizaciones fue Gangnam Style.
- Es el segundo mayor motor de búsqueda después de Google, siendo más grande que Bing, Yahoo! y Ask combinados.
- Cada segundo se reproducen unos 46.296 videos de YouTube en todo el mundo.
- Tiene más de 800 millones de visitas al mes.

Vemos que la cantidad de vídeos alojados en Youtube es enorme, por eso, en ocasiones, cuesta encontrar algo adecuado a determinados fines educativos. Para facilitar esa tarea, Youtube ha creado el servicio "[Youtube for Schools](#)" en el que permite el filtrado de los vídeos publicados en YouTube a través de una cuenta de correo creada por un profesor. También hay otros subdominios dentro de youtube relacionados con la educación como: **Youtube Teacher** y **Youtube Edu**, como se explica en el siguiente enlace:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/recursos-online/1024-youtube-for-schools>

Para utilizar Youtube es necesario registrarse o acceder con una cuenta de gmail. Una vez dentro, es muy sencillo **subir un vídeo** a la plataforma, como se muestra en este [manual](#).

Como recurso web 2.0, lo interesante de **Youtube no es sólo la opción de subir, buscar o compartir vídeos**, sino que nos permite **incrustarlos en nuestros blogs**, wikis o webs de clase o de centro, de la forma que hemos explicado en este módulo.

3.2. VIMEO

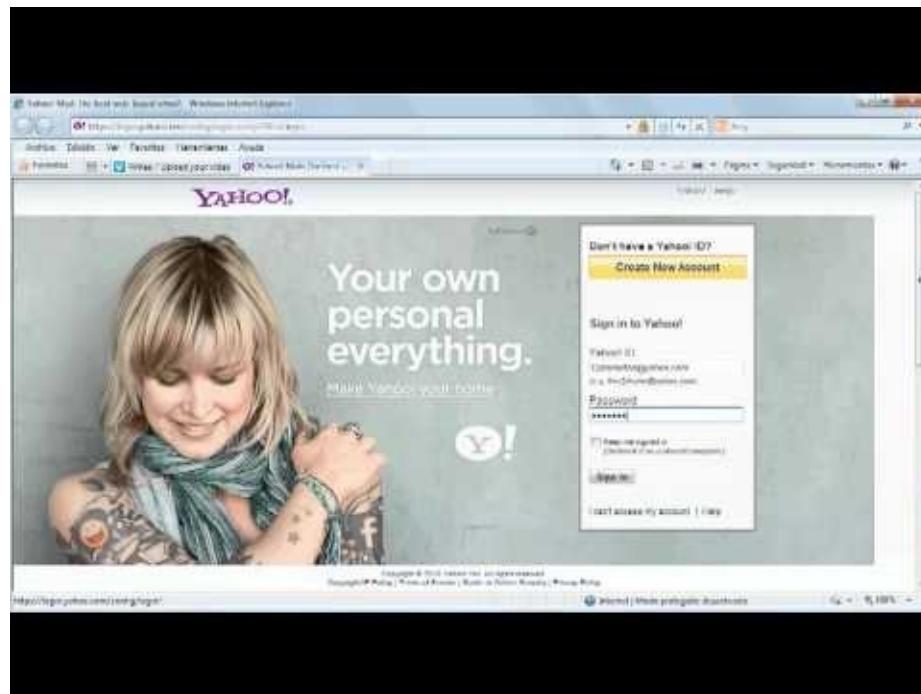


Imagen - 6-9- Vimeo- Captura de pantalla-

Vimeo es otra plataforma de alojamiento de vídeos, pero presenta un aspecto más limpio que youtube porque no es tan popular ni está tan masificada. En Youtube la publicidad ha sido fundamental para su mantenimiento y expansión, mientras que Vimeo no admite vídeos comerciales, demostraciones de videojuegos, pornografía, o cualquier otro material que no haya sido creado por el usuario.

Vimeo también soporta vídeos en alta definición y permite a sus usuarios (de cuentas gratuitas) cargar hasta 500MB y un vídeo en HD a la semana.

Los vídeos en Vimeo también se pueden comentar, compartir, incrustar,... y si estás registrado puedes descargarlos.



[Video link](#)

UNIDAD 4: OTRAS UTILIDADES



licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 Germany | Ludwig Gatzke | <http://flickr.com/photos/stabilo-boss/>

Imagen - 6-10- Web 2.0 logos- Autor: jonas_therkildsen- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/jonastherkildsen/122881874/> CC

Las utilidades de almacenamiento y vídeo son una pequeña parte de las aplicaciones que nos ofrece los distintos servicios web. Podemos encontrar portales que nos permitan elaborar, presentar y compartir prácticamente de todo: líneas de tiempo, documentos, presentaciones, avatares, fotos, mapas, astronomía, dibujos, comics,...) Como hemos señalado a lo largo del módulo, estos servicios cobran más sentido si se pueden incluir en una publicación web más compleja (blogs, páginas web,...) y hacerlo resulta realmente sencillo.

4.1. FOTOS

"**Una imagen vale más que mil palabras**" y en el ámbito de las TIC lo visual tiene una gran importancia (vídeo, fotos, ilustraciones, mapas,...), de modo que algunas de las aplicaciones más demandadas tienen que ver con el almacenamiento, tratamiento, edición y presentación de imágenes. Y son también muchos los portales que nos ofrecen alojar y editar fotografías, preparar álbumes y composiciones dinámicas, retocar imágenes, collages, etc. A continuación vamos a ver algunos:



PICASA es el portal de fotos de Google. Se puede acceder online y nos ofrece descargarnos la aplicación para el ordenador.

Picasa nos permite alojar, editar, ordenar nuestras fotos (álbumes y collages) y, por supuesto compartir las.

En el siguiente manual se nos explica cómo llevar a cabo estas tareas:

<https://aulablog21.wikispaces.com/file/view/picasa.pdf/43841189/picasa.pdf>

Si instalas Picasa en tu ordenador, en este tutorial explican cómo usar algunas de sus funciones:

Tratamiento de imagen: <http://www.youtube.com/watch?v=lpoUz81HPSQ>

Crear un vídeo con fotos: <http://www.youtube.com/watch?v=mYMqwyC7yC4>

Crear un collage: <http://www.youtube.com/watch?v=MSdWF1nzoAI>



KIZOA es un servicio que nos permite realizar presentaciones a partir de fotos. Es un portal muy completo en el que podemos realizar algún retoque a las fotografías, ponerles texto, añadir música y efectos a las presentaciones y generar un código para embeber el contenido en blogs o sitios web (mostrando así un número elevado de fotos de forma cómoda y atractiva para quien lo ve) y compartirlo con todo el mundo.

Para utilizar este recurso sigue las instrucciones que se dan en este manual:

<http://es.scribd.com/doc/70768636/Manual-Kizoa>

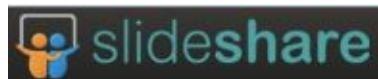
Para Saber Más

Hay otros sitios que nos ofrecen recursos para el tratamiento, alojamiento o presentación de imágenes, aquí te presentamos dos más:

ACTIVIDAD	RECURSO	MANUAL
Alojamiento de fotos	Flickr : permite almacenar y etiquetar sus fotografías. Funciona como una red social y en ella podemos encontrar muchas imágenes libres (CC)	
Presentaciones con fotos. Álbumes animados	Picture Trail	
Edición de fotos	Phixr : Es un editor de fotos online, no está instalado en nuestros dispositivos.	

4.2. DOCUMENTOS

Unas herramientas muy potentes en el ámbito educativo son aquellas que **nos permiten insertar documentos** (word, pdf, powerpoint...) **en nuestros blogs o sitios web**. En lugar de limitarnos poner un enlace y descargar el documento a nuestros dispositivos, los portales que vamos a ver a continuación nos muestran directamente el contenido de dichos documentos y lo hacen de forma muy atractiva:



[SLIDEShare](#) es un sitio donde podemos subir nuestras presentaciones y nuestros documentos para poder ser compartidos.

Se fundó en 2005 y recibe más de 160 millones de visitas mensuales.

Además de presentaciones (powerpoints), también admite documentos, pdf, vídeos y webinars.

No es necesario registrarse para ver las presentaciones alojadas en su portal, pero sí para compartir las nuestras propias.

[Video link](#)

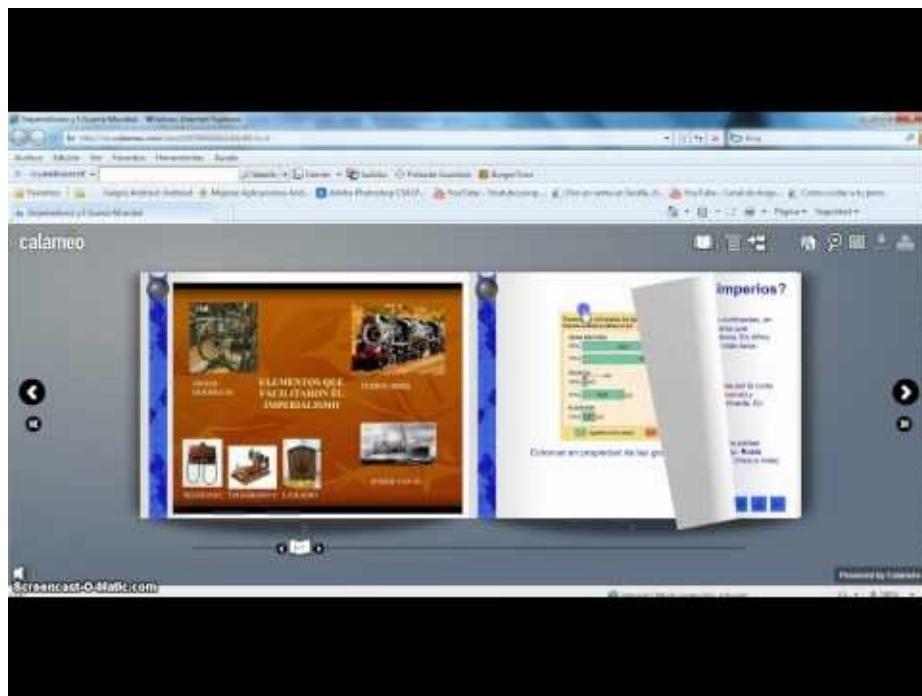


[CALAMEO](#) es un servicio que permite cargar documentos de los formatos más habituales y transformarlos en publicaciones digitales que podemos compartir. Presentan la forma de libro tradicional (incluso nos permite ver cómo se pasa la página).

Además, es interesante explorar otras publicaciones en su biblioteca, pues puede resultar una buena fuente de recursos.

Para utilizar esta aplicación puedes seguir las explicaciones de [este manual](#).

También te puedes apoyar en este videotutorial:



[Video link](#)

Para Saber Más

Otros sitios muy populares para alojar y compartir documentos son:

- Scribd
- ISSUU

4.3. MISCELÁNEA

Además de las anteriores, la Web 2.0 nos ofrece otras muchas aplicaciones que podemos usar habitualmente en nuestras actividades en clase. En este apartado vamos a mostrar **algunas de las más populares o habituales en las aulas** (para saber más) pero en cualquiera de las páginas de recursos 2.0 citadas en la Unidad 1, podéis encontrar otros muchos portales que os permitirán elaborar materiales y contenidos en el formato que necesitéis, consultadlos.

Queremos destacar dos herramientas que nos permiten realizar presentaciones dinámicas:

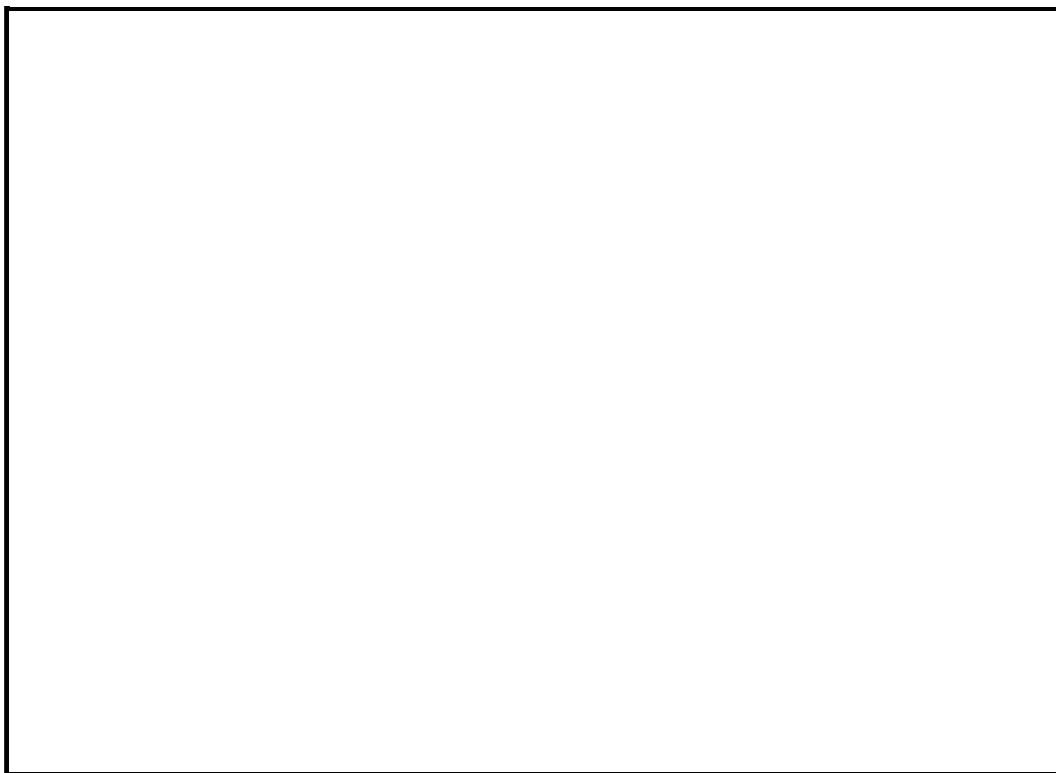


PREZI es una herramienta que nos permite hacer presentaciones (como powerpoint) pero de una forma más dinámica y original (se puede hacer zoom sobre las ideas que se presentan, se realizan giros,...). Permite organizar las ideas en un esquema general y exponerlo libremente sin seguir una secuencia lineal, pues se puede navegar por la presentación, desde la vista general, ampliando o reduciendo la vista o desplazando el lienzo. Como todas los demás recursos expuestos, se puede publicar y compartir.

La versión gratuita se puede usar solo desde Internet y la capacidad de almacenamiento de la cuenta (hay que registrarse) es limitada.

Visualiza las siguientes presentaciones para comenzar a usar Prezi.





SLIDEBOOM es otro sitio para alojar y compartir presentaciones. Soporta los formatos ppt, pptx, pps y ppsx, pero a diferencia de Slideshare, y lo que la hace especial, es que con esta herramienta podemos mantener las animaciones, transiciones de diapositiva y sonidos que hayamos incluido en nuestras presentaciones de powerpoint.

Para comenzar a utilizarla puedes seguir este manual:

<http://aularagon.catedu.es/materialesaularagon2013/web20/MANUALES/slideshow.pdf>

Para Saber Más

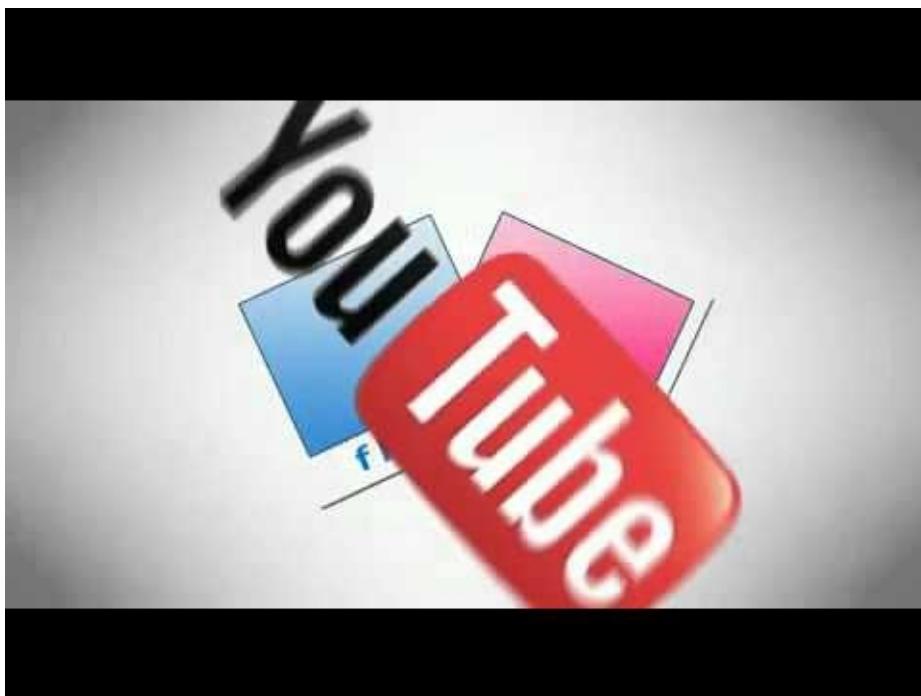
En la siguiente tabla puedes encontrar otros muchos recursos que se usan habitualmente en las aulas para llevar a cabo distintas actividades:

UTILIDAD	RECURSO	MANUAL/TUTORIAL
AUDIO: grabar, editar, alojar y compartir archivos de audio y podcast. Transformar texto en voz, componer música,...	Goear	Manual
	Podomatic	http://www.radioenlace.org/podomatic/
	Ivoox	http://www.educacontic.es/blog/ivoox-la-letra-con-audio-entra
POSTERS: diseñar, elaborar y compartir carteles, posters,...	Glogster	
COMICS	ToonDoo	http://www.youtube.com/watch?v=RzGfn2SfE7k
ANIMACIONES	Go! Animate	http://www.youtube.com/watch?v=Wxch7vl4CcU
AVATARES	VOKI	http://www.slideshare.net/delfinbluerose/tutorial-voki-7338910
PUZZLES	Jigsaw Planet	http://www.rauldiego.es/?p=895
IMAGENES HECHAS CON PALABRAS	ImageChef	http://www.youtube.com/watch?v=hZqjEuYN8_E
TABLÓN DE ANUNCIOS	Lino.it	http://www.youtube.com/watch?v=KRoEvW4l1Yw
CREAR PÁGINAS WEB	Wix	http://www.youtube.com/watch?v=yNrYueHanGM
LÍNEAS DE TIEMPO: ejes cronológicos en los que vamos registrando situaciones, hechos, importantes en un intervalo de tiempo que determinemos	Dipity	http://www.educacontic.es/blog/lineas-del-tiempo-interactivas-en-el-aula-con-dipity

MÓDULO 7: REDES SOCIALES

Con toda seguridad, todos, en algún momento, hemos recibido una solicitud de amistad de Facebook, hemos oído hablar de hashtag o trending topic y hemos visto algún vídeo de Youtube. Las redes sociales han pasado a ocupar un lugar muy destacado dentro de Internet, y de hecho, la información que se trasmite a través de ellas supone una parte importante del tráfico de Internet. Su influencia es cada vez mayor y afecta a muchos ámbitos de las personas y de la sociedad: economía, marketing, publicidad, relaciones personales, comunicación y, por supuesto, a la educación.

Por ahora, para ir haciéndonos una idea de la **evolución e importancia** que han cobrado en los últimos años, prestemos atención a los datos que nos aporta este vídeo:



[Video link](#)

Objetivos

Al finalizar el Módulo 7 serás capaz de:

- Entender el concepto de red social y conocer sus características, tipos e influencia actuales.
- Conocer y utilizar al menos una red social general
- Reconocer la utilidad de las redes sociales en el ámbito educativo
- Utilizar una red social educativa

Contenidos

UNIDAD 1: LAS REDES SOCIALES

1.1. DEFINICIÓN 1.2. LA IMPORTANCIA DE LAS REDES SOCIALES 1.3. VENTAJAS E INCONVENIENTES 1.4. TIPOS DE REDES SOCIALES 1.5. PRINCIPALES REDES SOCIALES

- Facebook
- Twitter
- Google +

UNIDAD 2: REDES SOCIALES EN EDUCACIÓN

2.1. USO DE LAS REDES SOCIALES EN EDUCACIÓN:

- Entre profesores
- Con alumnos
- En comunidad

2.2. REDES SOCIALES "EDUCATIVAS":

- Edmodo
- redAlumnos

UNIDAD 1: LAS REDES SOCIALES



Imagen - 5.1. Redes sociales. Autor: Frau Holler. Fuente: <https://clipsan.com/blog/socialni-site-seznamte-se/> CC

Como hemos comenzado a ver, las redes sociales están pasando por un periodo de gran expansión y están cada vez más presentes en nuestras vidas, influyendo de forma directa en el cambio de muchas dinámicas sociales, empresariales, comerciales, personales, etc.

Una vez más, la educación no puede ni debe evitar ese fenómeno con el que conviven y convivirán las personas a las que estamos formando, de forma, que las redes sociales se han ido haciendo también un hueco en el ámbito educativo (mostrando pautas adecuadas de uso a los alumnos, aprovechando las ventajas que puede proporcionar a los procesos educativos, favoreciendo el intercambio de experiencias y recursos didácticos,...)

Por eso todo ello, en este módulo, vamos a definir y analizar qué son y qué repercusión tienen las redes sociales en general y cómo se integran en los procesos educativos desde distintas perspectivas.

1.1. DEFINICIÓN



*Imagen - 7-2 Día internet- Redes sociales- Autor: losdelmamo- Fuente:
[http://www.flickr.com/photos/periodismoucscgeneracion2000/2471457835/ CC](http://www.flickr.com/photos/periodismoucscgeneracion2000/2471457835/)*

En realidad, el **concepto de red social** no es nuevo. Las personas somos seres sociales que desde nuestro nacimiento establecemos relaciones con otras personas de nuestro entorno. Estas relaciones son de distinto tipo en función de con quienes con relacionemos o cual sea la finalidad de dicha relación, así podemos pertenecer a distintos grupos sociales según establezcamos lazos de parentesco, de amistad, por compartir alguna experiencia, por coincidir en un determinado espacio-tiempo, etc.

Podemos decir, por tanto, que **una red social es una estructura social formada por personas o entidades conectadas y unidas entre sí por algún tipo de interés común**. Este concepto ha sido estudiado durante décadas desde diferentes disciplinas: antropología, sociología, matemáticas aplicadas,... y sobre él se han elaborado numerosas teorías, muchas de las cuales sirven para entender e interpretar también el funcionamiento de las redes sociales en Internet.

Importante

Las redes sociales en Internet aportan un matiz diferente respecto al concepto habitual de red social, ya que **nos permiten establecer relaciones reales con otras personas en un entorno virtual**, sin estar presentes físicamente, lo que en muchos casos supone llegar a establecer contacto de forma sencilla con personas que de otra forma serían inaccesibles o desconocidas para nosotros. Amplía, por tanto, nuestras opciones de interacción con personas afines a nuestros intereses, lo que hace que las relaciones sociales: personales y profesionales se vayan enriqueciendo, porque **no se trata sólo de estar en contacto con gente, si no de facilitar el compartir e intercambiar información, datos, recursos y experiencias entre los miembros de esa red**.



[Video link](#)

Para Saber Más

Las siguientes teorías son aplicadas a la interpretación y desarrollo de las redes sociales en Internet:

- Teoría de grafos y sus aplicaciones (sociograma de una red social):
http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_grafos
- Teoría de los seis grados de Dican Watts: http://es.wikipedia.org/wiki/Seis_grados_de_separaci%C3%B3n
- Experimento del mundo pequeño: http://es.wikipedia.org/wiki/Experimento_del_Mundo_Peque%C3%ADo

1.2. LA IMPORTANCIA DE LAS RR.SS.

Las ciencias sociales siempre han estudiado el impacto que tienen los avances tecnológicos en el campo de la comunicación porque generan nuevas formas de relación social que provocan una transformación en los hábitos y costumbres de la sociedad. Así ocurrió con la invención del teléfono, el telégrafo, la radio, la televisión,... y siempre, cada una de estas nuevas tecnologías encontraron sus defensores y sus detractores. La diferencia de Internet y las redes sociales respecto a la implantación de tecnologías anteriores, es la rapidez con la que se ha producido o está produciendo dichos cambios: cambios de estilos de vida, influencia en las relaciones personales, aparición de un nuevo vocabulario, ajuste de las estructuras comerciales, etc. Pero todos estos cambios se producen a un ritmo tan acelerado que genera confusión o lagunas sobre aspectos importantes, por ejemplo: cuestiones de identidad, privacidad y seguridad, responsabilidades, filtrado y verificación de la información que nos llega, etc.

Este vídeo nos explica algunos datos sobre la expansión y uso que se hace de las redes sociales actualmente:



4. Redes sociales con más crecimiento
en 2012 respecto a 2011



Crecieron: 50% 45%



[Video link](#)



[Video link](#)

Importante

La importancia de las redes sociales, radica por tanto en varios aspectos:

- La capacidad para influir, reorganizar y condicionar muchos aspectos de los hábitos y costumbres de las personas, y por tanto, de la sociedad actual.
- La rapidez con la que se han desarrollado y han logrado integrarse en nuestras vidas.
- La inmediatez de comunicación y la facilidad para transmitir contenidos y opiniones, las convierten en un importante instrumento social y les otorga un gran poder de manifestación. Sirva como ejemplo el papel que desempeñaron en movimientos como el 15M o las primaveras árabes.
- La forma en que favorecen el intercambio social y la colaboración entre personas o grupos.
- La funcionalidad y ubicuidad que ofrecen, permiten a sus usuarios multitud de usos y aplicaciones prácticas para diferentes momentos y situaciones.

Hay que tener en cuenta que **la expansión de las redes sociales está muy ligada al aumento del uso de dispositivos móviles** como smartphones y tablets que nos permiten conectarnos a Internet (con tecnologías WiFi y 3G o 4G) en cualquier lugar en cualquier momento.

1.3. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Como hemos visto, las redes sociales han generado un cambio importante en distintos ámbitos de la sociedad actual, por tanto, debemos detenernos a analizar en qué aspectos nos benefician dichos cambios y qué riesgos nos pueden presentar.

VENTAJAS:

- Poder reencontrarnos y **facilitar el contacto** con personas conocidas, eliminando las distancias espaciales.
- **Romper el aislamiento**. Ofrecen anonimato y la comunicación es más libre.
- Propiciar **nuevos contactos** de distinto tipo: amistad, profesionales, según intereses comunes, afectivos,...
- Todos los usuarios están al mismo nivel, lo que **fomenta la integración** y el sentido de pertenencia.
- Disponer de **información actualizada** sobre temas de interés: noticias, eventos, actos,...
- **Incrustar** todo tipo de **contenidos**.
- **Movilizar** rápidamente a grupos numerosos de personas ante un hecho específico.
- Facilitar las relaciones comerciales y la publicidad.
- Favorecer la **educación** formal e informal.



Imagen - 7-3 Redes sociales- Autor: Isa Gl- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/nscap/4584863851/> CC

INCONVENIENTES:

- **Adicción**: se estima que entre los usuarios de Internet hay un 6% de adictos. Consumen una gran cantidad de tiempo y el exceso de información produce sobrecarga (infoxicación), dificultando la discriminación de contenidos y el equilibrio en el tiempo utilizado.
- **Aislamiento social** al sustituir los contactos virtuales por los reales.
- **Falta de privacidad**. Según la Agencia Española de Protección de Datos, el 43% de los usuarios tienen sus perfiles configurados de forma que el acceso al mismo es abierto, ésto, junto al exceso de información personal que aportan los datos que se publican, hacen que la privacidad pueda verse en peligro. Esto es especialmente preocupante en el caso de los menores.
- **Falta en el control de datos**. Por ejemplo: en muchas ocasiones, lo que publicamos en la red, pasa a ser propiedad de la red social. Pueden apropiarse de lo que publicamos e incluso de nuestra identidad en la red.
- **Suplantación de personalidad** (ejem.: grooming)



Imagen - 7-4 Social network friends- Autor: Adrian Serghie- Fuente: <http://www.flickr.com/photos/adrianserghie/8360886528/> CC

Ventajas e inconvenientes

Ventajas e inconvenientes de las redes sociales: <https://www.youtube.com/watch?v=dURMc2QzO3I>

Canal de Youtube del programa "PANTALLAS AMIGAS" con información, videos y consejos sobre internet y las redes sociales, sobre todo en el caso de menores: <https://www.youtube.com/user/pantallasamigas>

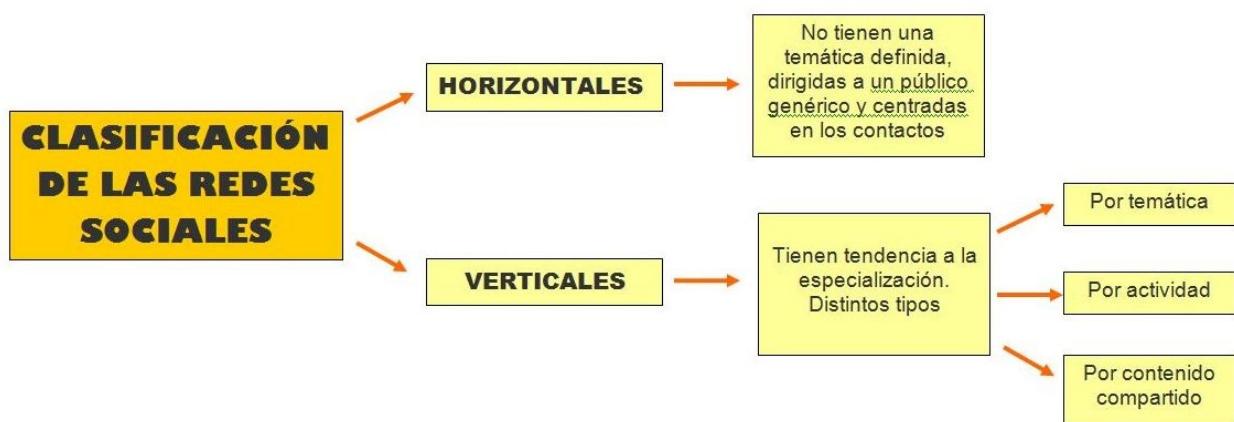
1.4. TIPOS DE REDES SOCIALES



Imagen - YouTube video thumbnail

[Video link](#)

Como hemos visto, la variedad de redes sociales en Internet es enorme y, en general, tienen características, objetivos y usos muy diferentes entre si, de modo que podemos establecer la siguiente clasificación:



Para comprender mejor esta clasificación, en la siguiente página, podemos ver las distintas tipologías ejemplificadas con las redes sociales más conocidas.

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1043-redes-sociales?start=3>

The screenshot shows the header of the Observatorio Tecnológico website. It features the Spanish Government logo and the Ministry of Education, Culture, and Sports logo. The title 'OBSERVATORIO TECNOLÓGICO' is prominently displayed. Below the header, there is a search bar and a date indicator 'Lunes, 25 Noviembre 2013'. The main content area displays a document titled 'MONOGRÁFICO: Redes Sociales - Clasificación de redes sociales' by 'INTERNET - Web 2.0'. The document was written by 'Isabel Ponce' on 'Martes, 17 de Abril de 2012 13:29'. On the left, there is a sidebar with links to 'ÍNDICE', 'Inicio', and 'Equipamiento Tecnológico'. On the right, there are download icons for PDF, EPUB, and e-mail.

1.5. PRINCIPALES REDES SOCIALES



Imagen - 7.6. Redes-sociales-tacticas. Fuente: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Redes-sociales-tacticas.jpg> CC

Como hemos ido viendo hasta ahora, dentro de las redes sociales, las más utilizadas actualmente, dentro de las que tratan temas y contenidos de forma general, son [Facebook](#) y [Twitter](#). En este apartado vamos a ver las características de cada una de ellas y daremos algunas pautas generales para su uso. También veremos la red social [Google +](#), otra red que cuenta con millones de usuarios y es la apuesta más fuerte de Google en cuanto a RRSS.

En alguna medida todos estamos algo familiarizados con ellas, sabemos de su existencia y de algunos términos y dinámicas que se manejan dentro de ellas,... de modo que vamos a comenzar con un toque de humor:"Mi vida a lo Facebook".



[Video link](#)

Facebook



Imagen - 7-7- facebook website screenshot- Autor: Spencer E- Holtaway- Fuente:
[http://www.flickr.com/photos/spencereholtaway/3376955055/ CC](http://www.flickr.com/photos/spencereholtaway/3376955055/)

Facebook es una red social creada en 2.004 por Mark Zuckerberg y fundada junto a otros compañeros de Hardvard (Saverin, Hughes y Moskovitz). Originalmente era un sitio para estudiantes de esta universidad, pero se abrió a cualquier persona con una cuenta de correo electrónico.

Actualmente, cuenta con más de 1.100 millones de usuarios en 110 idiomas diferentes. Es la principal red social en muchos países y se apoya en la idea de crear una comunidad basada en la red en la que gente compartiera sus gustos y sentimientos.

Uno de los aspectos más polémicos de Facebook son sus términos respecto al tratamiento de los datos, la dificultad para darse de baja y eliminar un perfil y sus políticas de privacidad, por ejemplo, con cláusulas como esta, que le ofrecen a Facebook la propiedad comercial de todo lo que tiene que ver con la vida privada de cada miembro de la red:

“Usted le otorga a Facebook el derecho irrevocable, perpetuo, no exclusivo, transferible y mundial (con la autorización de acordar una licencia secundaria) de utilizar, copiar, publicar, difundir, almacenar, ejecutar, transmitir, escanear, modificar, editar, traducir, adaptar, redistribuir cualquier contenido depositado en el portal”.

Facebook. Licencia y términos de uso

En cualquier caso, es la red social más usada en el mundo, y para registrarse y comenzar a moverse en ella o bien para conocer un poco más sobre sus características y los servicios que ofrece, puedes consultar el siguiente manual y ver los tutoriales que se adjuntan a continuación:

- Manual de Softonic: <http://articulos.softonic.com/facebook-para-novatos>
- Curso básico de Facebook de CGF Aprende Libre: <http://www.youtube.com/watch?v=3kXn6WeT0-w&list=PLEB6F339ECBC8F09D>

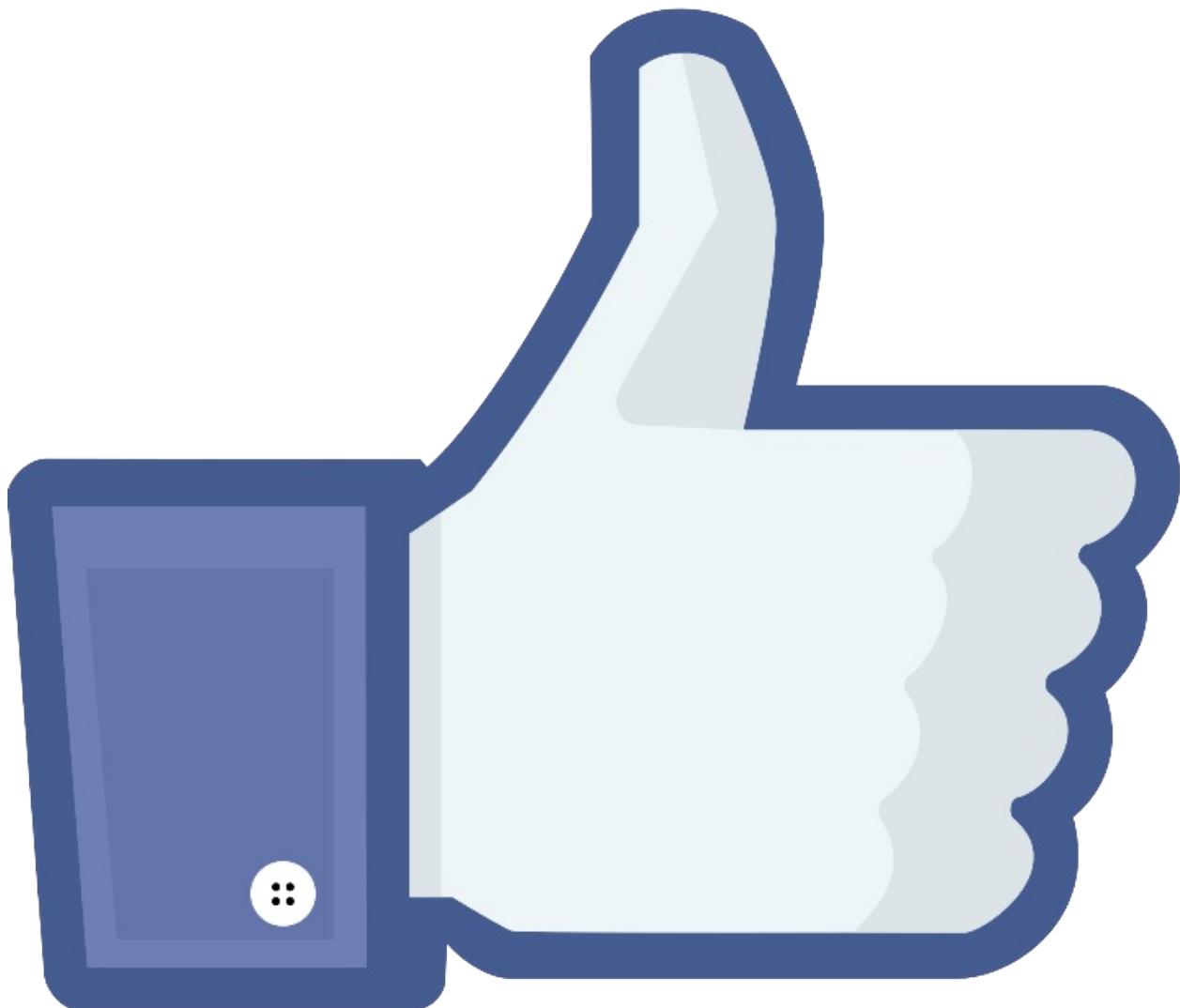


Imagen - 7-8- Facebook_like_thumb- Fuente:http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/Facebook_like_thumb.png CC

Facebook ofrece perfiles personales y páginas (empleadas por empresas, instituciones, fundaciones, grupos,...). Desde los perfiles personales, para estar en contacto con otra persona, ambas deben aceptarse mutuamente (enviar/aceptar solicitud de amistad) y pasan a compartir lo que cada una de ellas publica, sin embargo, las páginas pueden ser seguidas indicando desde nuestro perfil que nos gustan (pulsando en el botón, tan característico de Facebook, con el pulgar hacia arriba). En este segundo caso, la persona interesada en la página puede ver lo que se publica en ella, pero desde la página no tienen constancia de nuestras publicaciones personales.

Facebook en educación:

Desde el **punto de vista educativo**, Facebook nos permite buscar y conocer plataformas, fundaciones o grupos relacionados con este ámbito, que tienen página en esta red social a través de la cual comparten publicaciones, recursos, opiniones, etc. Por ejemplo: "Recursos TIC para profesores", "Educación con TIC", "Wikisaber", ·Recursos educativos",...

También es posible ponernos en contacto con ellos o comenzar a formar parte de grupos (abiertos o cerrados) que comparten un mismo interés sobre aspectos del ámbito de la educación, por ejemplo: "Docentes", "Proyecto colaborativo Palabras Azules", "Blogs educativos",...

Para Saber Más

- Política de uso de datos en Facebook: <https://es-es.facebook.com/about/privacy>
- Ayuda general de Facebook: te explica desde cómo crear una cuenta hasta cómo configurarla revisando todas sus funciones, servicios y aplicaciones: <https://es-es.facebook.com/help/288066747875915#/help/>
- Película "La red social" basada en la creación y desarrollo de Facebook: http://www.youtube.com/watch?v=2ldi1l_tbBA
- **Facebook en educación** (www.educ@contic.es) Aplicaciones de Facebook que pueden usar alumnos y profesores.
- Experiencia: "Buenas prácticas con uso de TIC: Facebook la clases de lenguaje" (vídeo de Youtube)

Twitter



Imagen - 7-9 Twitter website screenshot- Autor: Spencer E- Holtaway- Fuente:
[http://www.flickr.com/photos/spencereholtaway/3376955681/ CC](http://www.flickr.com/photos/spencereholtaway/3376955681/)

Este nombre es un término inglés que se traduce como "gorgojoear" o "trinar" y el símbolo de esta plataforma es un pájaro azul.

Twitter es un servicio de microblogging, es decir, permite publicar mensajes breves, llamados tweets, con 280 caracteres como máximo. Fue creado en 2006 y tenía más de 500 millones de usuarios en el momento de su salida a bolsa en noviembre de 2013.

Destaca la vinculación de esta red social a los dispositivos móviles, pues según los estudios, el 80 % de los usuarios activos de Twitter se conectan a ella, principalmente desde smartphones.

Hay que registrarse en Twitter para poder publicar nuestros tweets y ver lo que publican otras personas, pero antes de hacerlo, hay que tener en cuenta que en Twitter se maneja un vocabulario que es conveniente conocer, así como ciertos protocolos o formalismos en el uso de la red.

El Centro de Ayuda de Twitter, en su apartado de Bienvenida, nos explica en diferentes artículos cómo llevar a cabo el registro, configurar nuestra cuenta y orienta nuestros primeros pasos en esta plataforma. Sin embargo, puede resultar muy extenso, por lo que vamos a consultar los siguientes artículos y recursos para tener una visión práctica y global del manejo de Twitter:

- Twitter. Redes sociales en educación: Manual de Twitter de Antonio Garrido (@antonio_garrido). Para comenzar a usar la red tenemos que consultar el apartado "Primeros pasos con Twitter" (incluye buenos videotutoriales, descripciones,...) pero no os perdáis el resto de la guía, pues resulta altamente interesante: qué es Twitter, aplicaciones didácticas, experiencias, recomendaciones, consejos, etc. Completísima.
- Manual Twitter 2013. Primeros pasos. Slideshare que incluye capturas de pantalla para guiar nuestros comienzos en la red.



En cualquier caso, ya sabes que el movimiento se demuestra andando, y la forma de aprender a manejar cualquier programa informático, aplicación, red,... es practicando y probando las posibilidades que nos ofrece.

Finalmente, recordad que **Twitter es considerada un instrumento fundamental para propagar noticias y compartir los eventos en la red**. Además, es un **medio de comunicación directo** con gente, instituciones, empresas,... que nos interesa seguir y, como otras redes sociales, nos permite compartir contenidos: vídeos, imagen, url,...

Importante Twitter en educación:

En el campo de la educación, resulta muy interesante como **medio de expresión y comunicación** (entre alumnos y profesores, para los alumnos, como centros,...), una forma rápida de **dar a conocer nuestras experiencias**, de compartir intereses, de encontrar a personas que nos proporcionen ejemplos o contenidos que enriquezcan nuestra práctica y **contactar** con ellas, de **estar informados** sobre las últimas noticias relacionadas con nuestro campo, de conocer la **opinión** de personas destacadas,etc.

Twitter es, probablemente, la red social más usada por el profesorado, donde en 140 caracteres se intercambian experiencias, visiones, opiniones, proyectos en estado puro, sin repositorios con materiales que se acumulan y pueden llegar a entorpecer la generación de nuevas ideas. De hecho, fue en Twitter donde surgió la frase "**Nuestro claustro es la Red**", que expresa el volumen y calidad de las interacciones que se llegan a dar entre docentes en ámbitos virtuales.

Para Saber Más

- [Usar Twitter en los centros educativos](#). Artículo del blog EDUCATIVA de Juan J. de Haro.
- [Especial Twitter en Wikisaber](#): Diferentes maneras de utilizar Twitter en clase. Dividido por etapas educativas, ofrece guías didácticas, ejemplos de experiencias con Twitter en las aulas, consejos, etc. todo ello presentado de una forma muy clara y atractiva.
- [Edutwitter](#). Experiencias, consejos, grupos, microblogging,...

Una vez en Twitter, te **recomiendo algunas cuentas a seguir** relacionadas con el **ámbito educativo**, a partir de ellas o de las recomendaciones de Twitter, seguro que encuentras otras muchas más que sean de tu interés:

- **Institucionales**: Ministerio de Educación Cultura y Deporte (@educaciongob), Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado INTEF (@educaINTEF), Centro Nacional de Desarrollo Curricular de Sistemas no Propietarios CDEC

(@CeDeC_intef), Centro Nacional de Investigación e Innovación Educativa CNIIE (@educaCNIIE), Centro Aragonés de Tecnologías de la Educación CATEDU (@catedu), Escuelas Promotoras de Salud en Aragón (@epsAragon).

- **Generales:** Educación (@edupildoras), EducaRed (@EducaRedESP), Docente 2.0 (@docente2punto0), Leer.es (@leer.es), Cuadernos de Pedagogía (@cuadernosP), revista Educación 3.0 (@educacion3_0), Pupitre de Primaria (@PupitrePrimaria),...
- **Personales:** Jordi Adell (@jordi_a), Pere Marqués (@peremarques), Juan José de Haro (@jjdeharo), Antonio Garrido (@antonio_garrido),...
- Algún twitter de **referencias educativas en Aragón:** proyecto colaborativo Palabras Azules (@Palabrasazules_), CEIP Ramón y Cajal de Alpartir (Zaragoza) (@cpalpartir).

Cada una de estas cuentas te puede dar referencias de otras de tu interés, también puedes buscarlas según temas y podrás localizar contenidos más específicos: idiomas, educación de adultos, elearning, moocs, infantil, lectura, etc. así como otros muchos que tengan que ver con tus intereses personales.

Google +



Imagen - 7-10- Google+_logo- Fuente: Wikipedia- CC

El proyecto [Google Plus](#) (Google+) es una **red social desarrollada por Google** que fue presentada en junio de 2011 con el objetivo de competir frente a Facebook.

Destaca su **facilidad de gestionar la información que quieres compartir** dependiendo de tus grupos de amigos (que se denominan círculos), es decir, cada vez que publicamos algún contenido, podemos decidir compartirlo con: personas concretas, círculos, círculos ampliados (tu círculo y los círculos de tus amigos) y público, **ampliando las opciones de privacidad respecto a otras redes sociales** y permitiéndote organizar por círculos independientes tu vida social virtual.



[Video link](#)

Además, como en Twitter, cada usuario añade a la persona que quiere leer, sin necesidad de que ésta haga lo mismo, así, G+ se diferencia de otras redes sociales como Facebook donde las dos personas deben añadirse mutuamente.

Otro aspecto destacable de G+ es que el hecho de pertenecer a Google, **permite acceder desde una única cuenta de correo electrónico (gmail) a todos los servicios que nos presta Google** (youtube, picasa, drive, hangout (quedadas por videoconferencia), calendario, docs,...) y utilizarlos de forma integrada también en la red social. Llaman especialmente la atención algunos servicios como **Hangout** que permiten realizar "quedadas" de hasta 10 personas por videoconferencia (a la que sólo tienen acceso las personas invitadas con las que se ha compartido un determinado enlace).

Google+ en educación:

Muchas de las herramientas que nos ofrece Google tienen evidentes aplicaciones dentro de un entorno educativo Web 2.0, por tanto, **Google + puede ser una interesante plataforma para centralizar muchos de esos usos y compartir con nuestros alumnos** (desde un círculo) o **nuestros compañeros** (desde otro) actividades, recursos, comentarios, etc. y explotándolo más como red social, ponernos en contacto con otros grupos de docentes, centros, aulas,... con las que desarrollar proyectos conjuntos.

Para Saber Más

Si quieres conocer más de esta red social puedes consultar los siguientes artículos o tutoriales:

[Manual de ayuda oficial de Google +](#). Te explica desde cómo registrarte a cómo utilizar y sacar partido a cada una de sus utilidades. Si te registras la información es más completa (te muestra videotutoriales y visitas guiadas).

[Manual de uso de Google + \(Blog Emezeta Blog\)](#): nos explica apoyándose en capturas de pantalla qué partes y aplicaciones tiene G+ y cómo emplear cada una de ellas.

UNIDAD 2: REDES SOCIALES Y EDUCACIÓN



Imagen - 7-11- Estos chicos graciosos usando las redes sociales en el aula de informática- Autor: Ángel Abril Ruiz- Fuente:

[http://www.flickr.com/photos/aabrilru/4733690493/ CC](http://www.flickr.com/photos/aabrilru/4733690493/)

Hasta ahora hemos ido conociendo las características de las redes sociales y el impacto que han tenido en muchos ámbitos de nuestra sociedad. Hemos visto que hay muchos tipos de redes sociales, según la clasificación del apartado 1.4, dentro de las redes sociales horizontales, hemos explicado las más populares y hemos presentado o sugerido algunos usos educativos de las mismas.

En este apartado, nos vamos a centrar en las **redes sociales** "verticales", es decir, en las que suponen algún tipo de especialización, en este caso, **respecto al tema de la educación**.

2.1. USO DE LAS REDES SOCIALES EN EDUCACIÓN

Las redes sociales no son algo nuevo, por lo que en el tiempo que llevan entre nosotros, muchos teóricos han reflexionado sobre su papel en la sociedad, cómo se reflejan en el ámbito educativo, qué ventajas e inconvenientes tienen, cómo repercutirán en el futuro a distintos niveles,...

Al mismo tiempo, la integración de las redes sociales en nuestra sociedad, ha ido haciendo que **muchos profesionales de la educación**, también desde la reflexión aplicada a mejorar o adaptar su trabajo a la realidad, **han ido** en muchos casos **incluyendo algunas redes sociales en su práctica diaria** con los alumnos, como medio de apertura de los centros a su comunidad educativa, como entorno de intercambio entre docentes, etc. De hecho, si pensamos sobre el tema, seguro que conocemos muchos centros educativos en los que se están llevando a cabo prácticas de este tipo.



Para Saber Más

"La educación conectada: algo más que conectar alumnos a nuevos dispositivos" Interesante reflexión del blog de INTEF.

Entre profesores

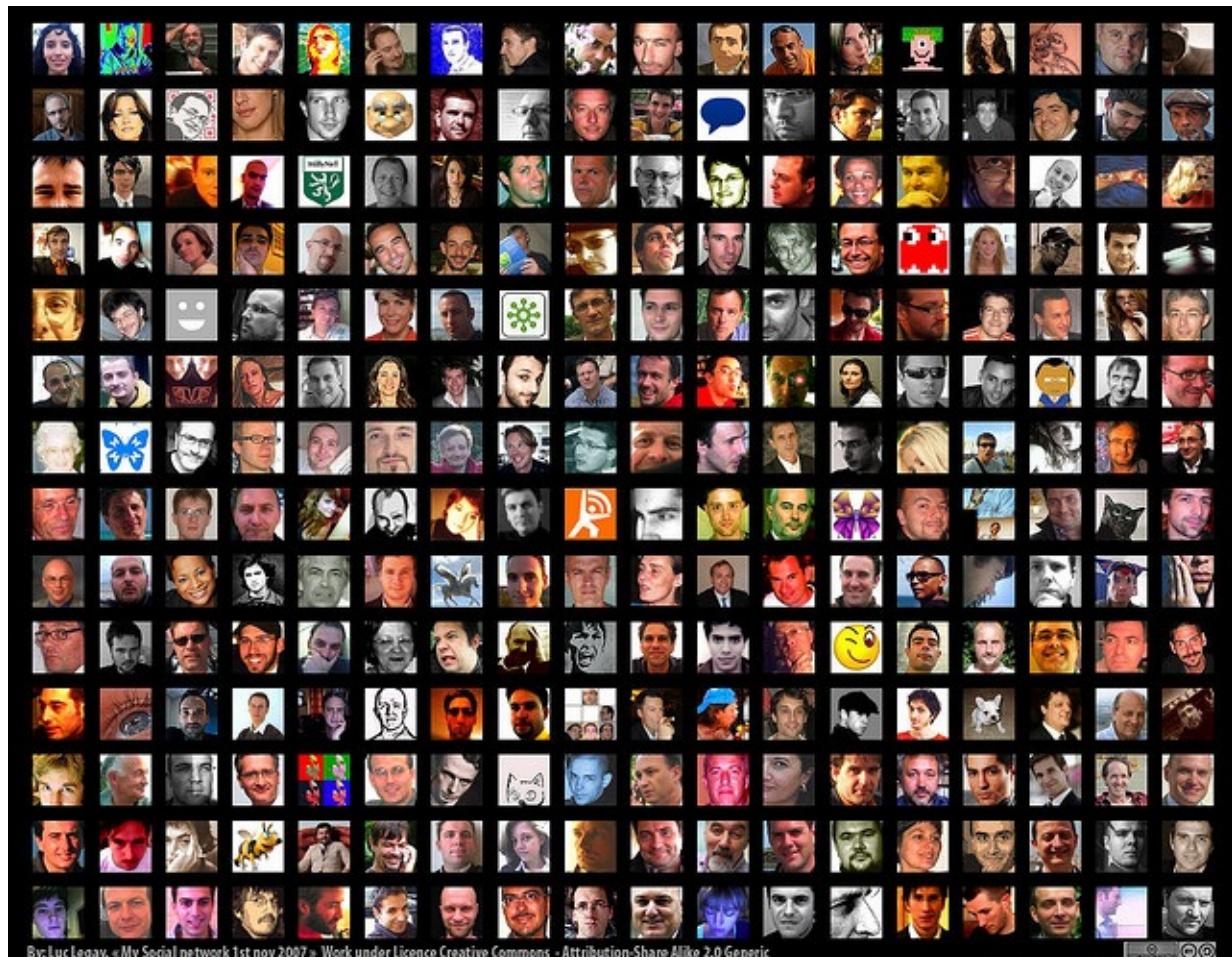


Imagen - 7-12- My social Network on Flickr, Facebook, Twitter and MyblogLog, Autor: Luc Legay- Fuente:

[http://www.flickr.com/photos/luc/1824234195/ CC](http://www.flickr.com/photos/luc/1824234195/)

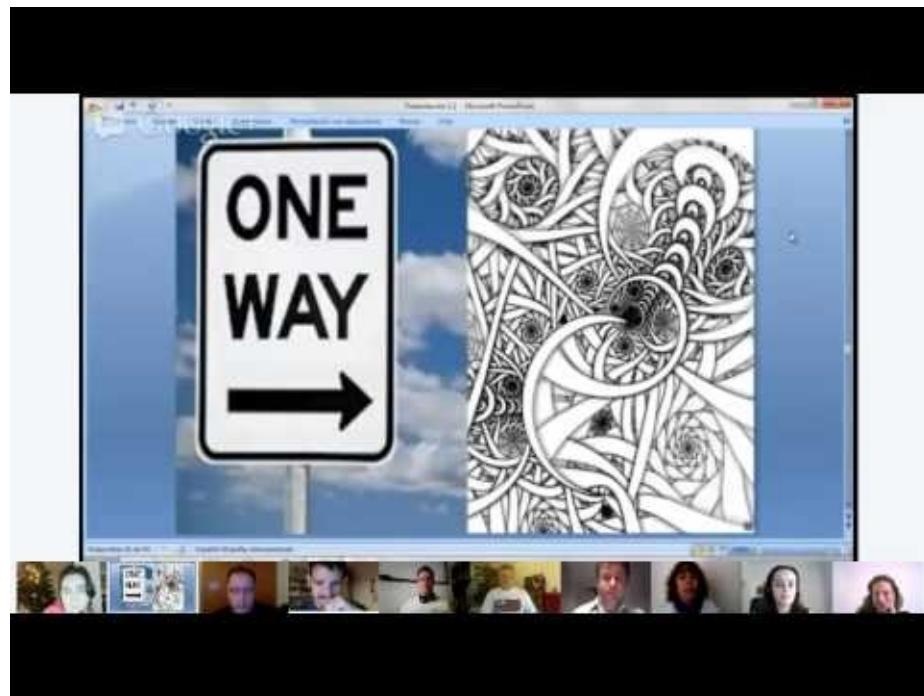
Como hemos ido señalando hasta ahora, muchas **redes sociales sirven como plataforma de contacto o trabajo a muchos docentes que comparten inquietudes e intereses o que buscan un entorno colaborativo en el que poner en marcha nuevos proyectos que superen las barreras físicas de sus centros educativos.**

En el apartado 1.5 hemos visto por qué vías, algunas redes sociales generalistas, nos pueden aportar este entorno que acabamos de señalar, sin embargo, más adelante veremos que hay otras redes que están pensadas para el uso específico de docentes y tienen por tanto apartados y servicios que responden a las necesidades concretas de nuestro colectivo.

Los **usos más habituales** que se hacen de ellas son:

- Contactar con otros docentes
- Compartir materiales, experiencias, inquietudes,...
- Colaborar para poner en práctica proyectos comunes, elaborar materiales, etc.
- Formación
- Coordinación inter-intracentros
- Conocer y utilizar herramientas web 2.0 con la colaboración o asesoría de otros
- Preparar entornos de aprendizaje para incluir a sus alumnos
- Comunicarse e intercambiar pareceres, consejos, materiales, con los alumnos
- Abrir la práctica docente al resto de la comunidad educativa

Hay muchos ejemplos, pero en este vídeo, podéis ver uno en el que profesores de diferentes países y ámbitos educativos se han puesto en contacto, negociado, debatido, coordinado y elaborado un trabajo por medio de las herramientas que les ofrecen las redes sociales e internet. El vídeo corresponde a la presentación de su trabajo colaborativo en la sesión de clausura on-line del seminario.



[Video link](#)

Importante

A lo largo del curso hemos ido dando muchas y destacando su importancia, sin embargo, en este artículo del blog de INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado) se recogen de forma clara y respaldada por expertos "10 razones para una educación conectada" .

Para Saber Más

Para utilizar de las redes sociales y las TIC en general de la forma que se está proponiendo, es necesario que el docente desarrolle una serie de competencias, como se señala en el artículo de Jordi Martí "[Competencias docentes en relación a las redes sociales](#)" del blog de claustro del Colegio Jaime Balmes de Cieza.

Con los alumnos

Las posibilidades de uso que nos ofrecen las redes sociales para **desarrollar trabajos que se extiendan más allá del aula** son enormes, y lo son para todas las etapas educativas, siempre que su uso se adapte a las características de los alumnos en cada momento: desde experiencias de infantil en las que se utiliza Twitter para trabajar la lectoescritura a proyectos desarrollados en secundaria como muestran los ejemplos del apartado "Para saber más", sin olvidar cualquier experiencia de **e-learning** que se emplee en la formación de adultos ,pues plataformas como **moodle** o los **Mooc** no dejan de ser otro tipo de redes sociales.

En general, **los alumnos están acostumbrados a convivir con las redes sociales**, de hecho muchos de ellos tienen perfiles en redes como Facebook, incluso sin tener la edad mínima legal para ello. En su caso, moverse en esos entornos virtuales es natural y por tanto el aspecto a trabajar no es la herramienta, sino el uso que se hace de ella.

Las redes sociales específicas de entornos educativos que empleemos en clase, como veremos más adelante, **suponen un entorno seguro**, controlado, en el que se supervisan los contenidos y muchas de las interacciones. Pero fuera del entorno escolar siguen usando redes sociales generales para las que deben estar preparados.



[Video link](#)

En este sentido, es función de los docentes **prepararles para que manejen ciertas nociones sobre la privacidad, la seguridad, la identidad, los comportamientos adecuados o no en la red, las ventajas pero también los riesgos, las precauciones que deben tomar, los delitos que se producen a través de ellas, etc.**

Un buen recurso para informarnos y trabajar estos aspectos, es el portal "[Pantallas Amigas](#)" en el que podemos encontrar, vídeos y materiales didácticos para trabajar con los alumnos sobre seguridad, grooming, ciberbullying,... entre otras muchas cosas.



[Video link](#)

Algunas experiencias:

Aquí podéis consultar algunas experiencias del uso de redes sociales con alumnos:

- "[Facebook en el aula: una experiencia de role playing](#)" Sobre la Generación del 27. Llevada a cabo por Sonia Martínez en el IES Castellar con alumnos de 4º de la ESO.
- "[Leer a tu lado](#)" Proyecto realizado con alumnos de 3ª de ESO de dos institutos de Vizcaya con Edmodo.
- "[El QuijoTweet](#)" Experiencia de Sergio Tejero en el IES Ekialde de Vizcaya con alumnos de 3º de la ESO.
- "[Fakebook](#)": Simulador de Facebook con el que se pueden crear perfiles ficticios o de personajes históricos con un formato similar al de Facebook. Se puede usar para investigar sobre algunos personajes (escritores, gobernantes, inventores, científicos,...) y exponer la información que se tiene de ellos a través de un perfil de Fakebook. [Ejemplo](#).

En comunidad

La sociedad actual es la **sociedad de la información y la comunicación**. Por lo general, sus miembros tienden a mostrar, a compartir, a comunicar lo que les gusta, lo que hacen, en lo que destacan, lo que piensan, lo que desean,... y en gran medida, se hace a través de las redes sociales (omo ya hemos comentado, esto tienen un componente que hemos de cuidar y no perder de vista como es el cuidado de la privacidad y de la identidad con medidas de seguridad como las que hemos ido viendo). Pero es una sociedad, que además de dar, demanda información: quiere conocer de primera mano qué ocurre y por qué.

La escuela y el resto de instituciones educativas, como elementos sociales que son, han de compartir esta característica y al mismo tiempo, dar respuesta a ella, es decir, **deben** estar en contacto no sólo con los alumnos y familias de la forma en que se ha venido haciendo durante el s. XX, sino **intercambiar información de forma fluida con ellos y el resto de la comunidad educativa a través de nuevas vías que están a su alcance**.



Imagen - 7-13- Marketing-with-social-networking-sites- Autor: Shopseal team- Fuente:
[http://www.flickr.com/photos/shopseal/4355757753/ CC](http://www.flickr.com/photos/shopseal/4355757753/)

Hace unas décadas lo que ocurría en los centros escolares solía tener poca publicidad fuera de ellos, en la última década, todos los centros escolares se han ido adaptando a las nuevas situaciones provocadas por el desarrollo de Internet y han ido abriendose a sus comunidades educativas a través de páginas web (y más adelante blogs) en los que se definían, compartían las actividades que realizaban, informaban de trámites, mostraban cómo se organizaban los recursos y los espacios, etc. En la actualidad, muchas de ellas (quizás de una forma más tímida) están **comenzando** también **a posicionarse en las redes sociales** a través, sobre todo, de las más populares: Facebook y Twitter para informar e informarse de lo que ocurre en su ámbito educativo.

Las redes sociales proporcionan inmediatez, se puede informar en tiempo real, y la información llega a las personas que siguen a los centros dentro de la red sin que tengan que buscarla, simplemente les aparece en su muro o su timeline. Por supuesto, las redes específicas de educación, de padres o de alumnos, como veremos, permiten además que llegue información más específica y privada.

Tal como apunta Juan José Haro "(...) los centros educativos deben ser conscientes de que el modo de ser y la forma de actuar de la sociedad actual ha variado y aquellos que no entren de forma plena en la web social no pueden ser vistos más que con reticencias. Los centros autistas e introspectivos, en términos sociales, no tienen cabida en la sociedad actual" (artículo "[La necesidad de la red social en los centros educativos](#)" en Wikisaber).

Lo más importante como institución, es **valorar qué contenidos son susceptibles** o no de ser publicados y dónde, respetando siempre todo lo legalmente establecido **respecto a protección de datos**, privacidad y permisos para el uso de imágenes, sobre todo cuando hablamos de menores.

2.2. REDES SOCIALES "EDUCATIVAS"

Actualmente **son muy numerosas** y variadas las redes sociales que tratan de responder a las necesidades o características de los diferentes ámbitos educativos. En este apartado, vamos a citar y dar unas breves pinceladas sobre las más importantes y a continuación desarrollaremos algunas de las más populares y conocidas para comprender mejor su uso.

En la siguiente web podemos ver algunas redes sociales creadas con un objetivo educativo:

The screenshot shows the homepage of the Observatorio Tecnológico. At the top, there are logos for the Government of Spain and the Ministry of Education, Culture, and Sports. The main title is "OBSERVATORIO TECNOLÓGICO" with the subtitle "Redes Sociales - Redes sociales educativas". Below the title, it says "NIPO: 820-10-289-9". A date banner at the top indicates "Lunes, 25 Noviembre 2013". On the left, there's a sidebar with a menu titled "ÍNDICE" containing "Inicio" and "Equipamiento Tecnológico". The main content area displays a monograph titled "MONOGRÁFICO: Redes Sociales - Redes sociales educativas" by "INTERNET - Web 2.0", written by "Isabel Ponce" on "Martes, 17 de Abril de 2012 13:29".

Imagen - 7. 14. Redes sociales educativas. Captura de pantalla.

Para Saber Más

Otras redes sociales interesantes para docentes (desde Wikispaces.com):

<http://redeseducativas.wikispaces.com/Redes+para+docentes>

Para padres de alumnos que comparten clases: [La puerta del cole](#)

Redes sociales dedicadas a niños: se explican las características generales de cada una de ellas y las edades para las que se recomiendan. Del Blog Nuevas Tecnologías para la Educación de la Universidad de Deusto.

Wikisaber: portal para toda la comunidad educativa con accesos separados para profesores, padres y alumnos, en el que se puede acceder a blogs de importantes autores en el ámbito de las TIC en educación, a experiencias y buenas prácticas con las TIC, a contenidos, a recursos, a tutoriales, etc.

Edmodo



Imagen - 7-15- Captura de pantalla

Edmodo es una red creada casi exclusivamente con **finalidades educativas**. Sirve para **crear aulas virtuales** entre profesor y alumnos (permitiendo también el acceso de los padres a ciertas secciones) y de **comunidades entre docentes**. Aunque hay otras similares, en este momento, es la red más utilizada para la docencia.

En Aularagón tienes un [curso completo sobre Edmodo](#).

También puedes guiar tus primeros pasos en Edmodo viendo el siguiente videotutorial:



[Video link](#)

Para Saber Más

En los siguientes enlaces puedes leer algunos artículos de Juan José Haro sobre esta red en su blog "[La web social educativa](#)" de Wikisaber:

[Redes sociales para la docencia: Edmodo.](#)

[Edmodo \(1\): aprendiendo en una red social.](#)

[**Edmodo \(2\): qué nos ofrece.**](#)

Esta serie de artículos sobre Edmodo(1-9), continúa en el blog que he señalado.

redAlumnos



[Video link](#)

redAlumnos es una red social española totalmente centrada en la docencia, pensada para trabajar con alumnos de todas las edades y que ofrece algunas características o servicios que Edmodo no nos da.

En redAlumnos podemos crear **blogs** y sencillas **páginas web**, y dispone de grupos de clase en los que podemos configurar muchos **detalles organizativos**: horarios, calendario, documentos, vídeos e incluso exámenes calificables de forma automática.

El registro es el mismo para profesores y alumnos y requiere muy pocos datos (no es obligatorio el mail). Una vez registrado, el profesor, ha de crear un aula virtual pulsando en el botón de grupos. Ahí se seleccionará la opción gratuita que nos permite crear 10 grupos de hasta 50 alumnos (el resto de versiones, con más capacidad y prestaciones, son de pago).

Para conocer más sobre redAlumnos y apoyarnos a la hora de registrarnos y comenzar a usarla, podemos seguir este enlace:

<http://www.redalumnos.com/help.php?s=partners>

Créditos

Autoría

Esther Barón Rajadel

© Gobierno de Aragón

Materiales cofinanciados por Fondo Social Europeo



UNION EUROPEA
Fondo Social Europeo
Construyendo Europa desde Aragón