



## Manual para docentes

Versión 0.3

México 2009

# Licencia



Chipotle Software 2006-2009. Creative Commons.

[Http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/mx/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/mx/)

Usted puede copiar, distribuir y comunicar públicamente ésta obra además de modificarla según sean sus necesidades siempre y cuando reconozca y cite la autoría de Chipotle Software y el URL **completo** donde obtuvo el documento original.

Para conocer los detalles del proyecto visite:

<http://www.chipotle-software.com>

# Introducción

*El objetivo de la educación es generar ciudadanos críticos,  
laboriosos y autodidáctas.  
John Dewey, filósofo estadounidense.*

Karamelo™ es un plataforma e-Learning 2.0 cuyo objetivo es proporcionar a cualquier institución educativa las herramientas web necesarias para mejorar el *Proceso Enseñanza Aprendizaje* (PEA). **Electronic learning** o **e-Learning** es un término utilizado para referirse a una forma de aprendizaje donde el instructor y el estudiante están separados en el espacio y/o el tiempo y el vínculo se realiza a través de las tecnologías de Internet como son el email, los foros, el chat, los blogs, podcasts, screencast, wikipages, RSS, Webquests y el intercambio de archivos. En el aprendizaje presencial el maestro y al alumno interactúan simultáneamente, en el e-Learning, en cambio, el PEA es definido como un proceso *asíncrono*. Esto es una gran ventaja pues tanto el maestro como el alumno pueden gestionar con libertad sus tiempos para trabajar a los ritmos y horas que más les convienen y así el PEA es más productivo.

El e-Learning puede ser completo o mixto, el completo se refiere a que todas las horas del curso son en línea mientras en el mixto hay una mezcla de clases presenciales y actividades on-line. En México tanto el Tecnológico de Monterrey como la Universidad Nacional (UNAM) han sido pioneros en implementar el e-Learning tanto en sus licenciaturas regulares como en sus currículums de educación continua.

El objetivo principal de Karamelo es impulsar la libertad y el conocimiento entre las sociedades a través del uso de software libre además de fomentar una forma divertida, creativa y científica de implementar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Nosotros creemos firmemente que el éxito económico, político y cultural de una sociedad depende casi enteramente de su capacidad de educar ciudadanos creativos, ambiciosos, alegres y justos.

Además de sus objetivos en el e-Learning, Karamelo™ está diseñado para atender y servir de puente entre las diferentes poblaciones que conviven e interactúan en el PEA: autoridades escolares, profesores, alumnos y padres de familia. Karamelo es desarrollado desde 2006 por la empresa mexicana Chipotle Software™. Este manual está desarrollado para ayudar a los profesores a apropiarse de las tecnologías que conforman el Web 2.0 y así sacar el máximo provecho de esta novedosa y divertida herramienta pedagógica.

## Ventajas del e-Learning

Desde la década de los 90 se han realizado una gran cantidad de investigaciones en torno al e-Learning. Uno de los hallazgos más interesantes radica en que esta forma de educación motiva y sustenta formas de comunicación entre alumnos y maestros y entre los mismos alumnos que no aparecen en las clases presenciales tradicionales

pues los alumnos establecen diálogos más personalizados, libres y continuos con el profesor y los demás miembros de la clase. En el e-Learning alumnos y maestro dejan de ser un mero grupo de personas y se convierte en un comunidad de aprendizaje.

Por otro lado, en el e-Learning el alumno posee más oportunidades de actuar en el proceso educativo, su papel ya no sólo se restringe a la recepción pasiva y a la memorización de cierta información. En el e-Learning se estimula la búsqueda y selección activa de contenidos, el análisis y la síntesis de información. Los estudios muestran que la calidad en las participaciones de los alumnos se incrementa en el eLearning en relación a las clases presenciales tradicionales.

Uno de los aspectos más atractivos del e-Learning es su riqueza de medios en comparación a la educación presencial tradicional. Un curso e-Learning se compone de toda una serie de tecnologías cada vez más desarrolladas, integradas, flexibles y multimedia: eduBlogs, Webquests, Scavenger Hunts, WikiPages, foros, videos, podcasts y screencasts. Karamelo cubre todas estas tecnologías y permite a los profesores ponerse al día en cuanto el uso de Internet pues posee una interfase sencilla e intuitiva.

Factores que hacen que el uso del e-Learning sea exitoso Quizás el factor principal en el uso del e-Learning es que tanto los alumnos como los profesores tomen consciencia de su comodidad, las ventajas que presenta y las nuevas oportunidades que plantea. Para lograr esto, es necesario que los participantes estén adecuadamente capacitados para el uso de las tecnologías que involucra el e-Learning. En el escenario más común (es decir de la primaria a la universidad) nos encontramos que muchos jóvenes disfrutan del uso de Internet y por ello ya están familiarizados con varias herramientas y procesos de la red. Después de todo según una encuesta de la BBC, 87% de los jóvenes ingleses prefieren pasar un año sin TV a un año sin Internet.

Muchos profesores también son usuarios avanzados, pero habrá una parte de los docentes que se siente inseguro de sus competencias en cuanto al uso de las computadoras e Internet pues mientras los alumnos nacieron y crecieron usando la red, él por lo general, pertenece a una generación diferente que desarrollo otras habilidades. De modo que en estos maestros existe el temor de que al usar tecnologías nuevas el mismo se coloque en un elemento que el alumno domina mucho mejor y eso termine por socavar la autoridad del docente.

Pero esta es una manera incorrecta de enfocar la situación. Las tecnologías de enseñanza están aquí para quedarse y cada vez se usarán de forma más intensa, actualmente hay más de siete millones de alumnos tomando un curso en línea en la Unión Europea y un número similar en los Estados Unidos. En Dinamarca los alumnos de preparatoria y universidad pueden solicitar el curso e-Learning para aprobar la materia si prefieren esta opción sobre la clase presencial o porque desean trabajar en horarios más flexibles.

En universidades como el Tec de Monterrey la Universidad Iberoamericana ya hay clases 100% e-Learning que son obligatorias, en muchas universidades de Estados Unidos y Europa a los alumnos se les entrega un reproductor MP3 cuando inicia el curso para descargar los podcasts de sus clases. Desde 2005 los habitantes de la Ciudad de México pueden terminar su bachillerato en línea. Muchos sistemas de educación continua se componen mayormente de cursos e-Learning con alguna asesoría en línea o presencial.

Ninguna actividad es difícil si se recibe la capacitación adecuada. Al final de esta capacitación usted no sólo manejará Karamelo con soltura sino que incluso le enseñara a sus alumnos uno que otro truco sobre cómo usar la Web 2.0.

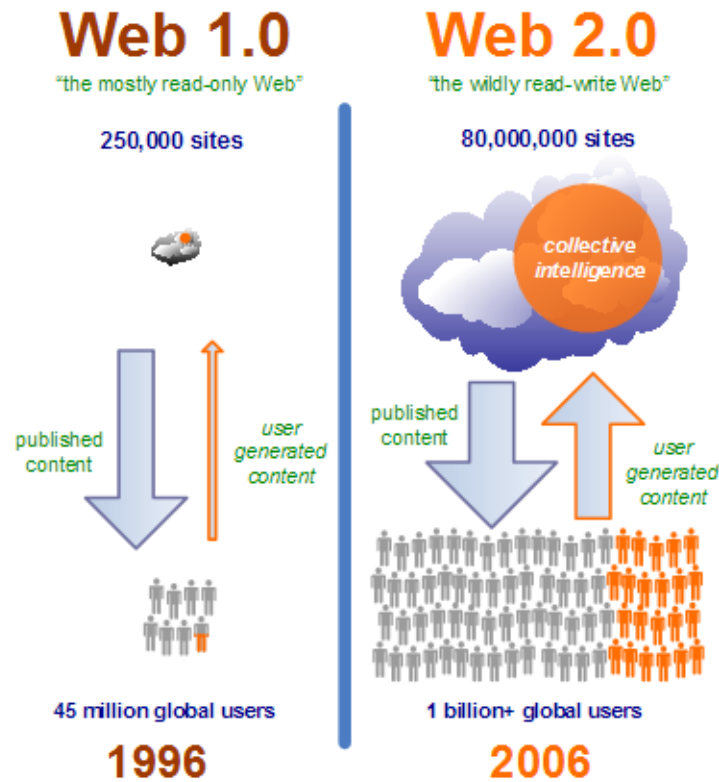
Algo importante que se debe tener presente es que Karamelo está diseñado para aligerar su carga de trabajo, no para asignarle actividades extra. Es decir, no se trata de dar la clase como siempre y luego usar Karamelo, se trata de integrar el e-Learning en la clase para beneficio suyo y del alumno. Además, como profesor debe ser consciente que los materiales que usted crea son expandibles y reciclables de modo que con el tiempo usted va formando una batería de elementos didácticos cada vez más amena y mejor hecha y que puede utilizarse con diferentes grupos y en diferentes ciclos escolares.

## Capítulo Uno

Introducción a la Web 2.0, la evolución social de Internet Empezaremos por darle un rápido repaso a la situación actual de Internet. Se dice que en estos momentos vivimos en la Web 2.0 o Internet de Segunda Generación. En 1995 se popularizó el acceso a Internet y entonces vivimos la Web 1.0, en este primer Internet había un número reducido de sitios en línea y el contenido de las páginas era *unidireccional*, es decir que alguien escribía la página y los internautas la visitaban y leían. En ese entonces navegar por Internet era algo parecido a leer una revista convencional pues se trataba principalmente de texto estático con algunas imágenes. Pero sobre todo, navegar en ese primer Internet era una actividad individual y solitaria, los contactos entre personas se limitaban a enviar y recibir correos electrónicos.

A mediados del 2002 Internet comenzó a cambiar pues nuevas tecnologías permitieron que los sitios se hiciesen más ricos y dinámicos en su información además de que la calidad, riqueza y complejidad de los elementos gráficos en las páginas se incremento de manera substancial. Entonces, sin que nadie lo propusiese, apareció un nuevo tipo de organización en Internet: ahora se formaban grandes comunidades que participaban activamente en los sitios que visitaban y con el tiempo estas interacciones conformaban la parte más importante (e interesante) de los sitios de la red. Los usuarios de Internet crearon redes sociales para escribir y discutir en blogs, compartir y recomendar bookmarks, participar en foros, publicar fotos, ensayos, música y videos. Surgieron una serie de sitios que hoy son emblemáticos de Internet como Blogger, Youtube, hi5, Flickr, MySpace, la Wikipedia, del.icio.us, eBay, Digg y Reddit.

Asi pues podemos resumir diciendo que la Web 1.0 fue sobre individuos aislados que leían pasivamente, mientras en la Web 2.0 se trata de participar e interactuar activa y creativamente en comunidades para organizar una cultura libre, inteligente y global. La Web 2.0 es multidireccional, es decir que cada participante se relaciona con otras docenas de participantes por varias vías.



Cada mes de enero la revista Time publica en su portada quien fue la persona más importante del año, en 2006 por primera vez no hubo una persona concreta sino que la persona del año fue "Tú", es decir todos.



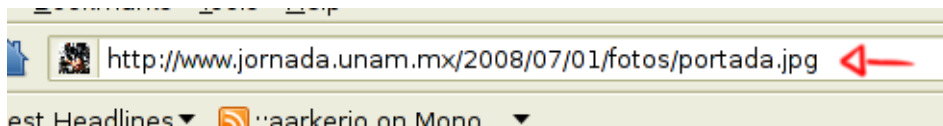
El término *Web 2.0* fue acuñado en 2004 por Tom O'Reilly, un importante editor de libros sobre tecnología e Internet. Además de su carácter comunitario, activo y multidireccional, la web 2.0 está conformada por una serie de tecnologías.

La siguiente liga muestra un video en YouTube que habla más extensamente de la

Web 2.0:

<http://www.youtube.com/watch?v=OwWbvdlIHVE>

**Nota técnica. El URL:** Internet contiene millones de archivos disponibles: imágenes, fotografías, MP3, PDF, video, páginas, presentaciones, etcétera. La manera de acceder a cada uno de estos archivos es a través de su URL (*Uniform Resource Locator*), es decir, *Localizador Uniforme de Recurso* con el cual localizamos estos archivos en Internet. El URL es la cadena de caracteres con la cual se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en *Internet*. Todos los navegadores poseen una *barra de direcciones* donde podemos teclear el URL de la página o archivo en Internet a la que deseamos acceder.



*Barra de direcciones del navegador.*

## Los blogs

Un blog, también conocidos como Weblog o bitácora, es simplemente una herramienta para publicar contenido en Internet de manera sencilla. Los blogs están conformados por "entradas", que pueden ser formadas por texto o también incluir imágenes audio o video, cada entrada puede ser comentada o discutida por los visitantes, lo que fomenta el diálogo. Por lo general cada blog es escrito por un solo autor a la que se le conoce como "blogger". Hay blogs sobre todos los temas: tecnología, cine, política, arte, historia, fotografía, ciencia, publicidad o un blog puede ser la mezcla de todos esos temas y otros. Muchos directores de empresas tan importantes como Airbus, Intel, Google, Novell o Toyota poseen sus blogs donde publican sus opiniones, expectativas o predicciones. ¿Porque tanta gente hace un blog? Por varias razones, pero la principal es: porque es divertido. Mucha gente guarda sus apuntes y ensayos y notas en papel o más recientemente en documentos de texto, pero es importante que esa información este en línea para que pueda ser conocida por otros.

En México un ejemplo de blog es el del periodista Jorge Zepeda Patterson: <http://www.jorgezepeda.net/> o los blogs literarios de la UNAM: <http://cazadeletras.unam.mx/blog/01/> Cuando un blog gira en torno a un tema educativo se le conoce como *eduBlog*, como profesor y usuario de Karamelo usted tendrá su *eduBlog* para publicar y organizar material en Internet. Es decir usted será un blogger.

**Nota técnica:** Las páginas de Internet están construidas usando un sistema de etiquetas o *tags* conocido como HTML o *HiperTexto*. Parte de la popularidad de Internet se debe a que el Hipertexto es muy sencillo de aprender y usar, por ejemplo el siguiente código HTML: `<p>El perro <b>negro</b> yacía sobre <span style="color:blue">el sillón <i>profundamente</i></span> dormido</p>`. Produce el

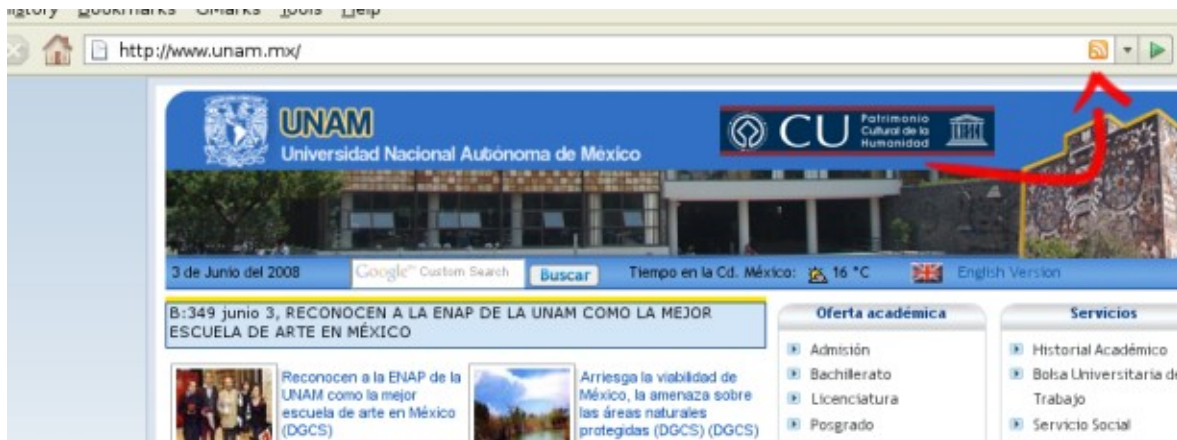
texto:El perro **negro** yacía sobre el *sillón profundamente* dormido.Es decir el tag <p> señala el inicio de un párrafo, el tag <b> (bold) son las negritas, el <i> las cursivas y con <span style="color:blue"> definimos el color del texto, el cual por default es negro. No es necesario saber HTML para usar Karamelo, pero siempre es bueno saber leer un poco de HiperTexto. Consulte el siguiente URL: <http://www.ulpgc.es/otros/tutoriales/tut-html/> para conocer más sobre HTML.

## Los RSS Feeders

Los RSS (Rich Site Summary) son archivos con un formato especial cuyo objetivo es registrar los cambios que suceden en un portal o blog de Internet. Poseen un símbolo que los identifica:

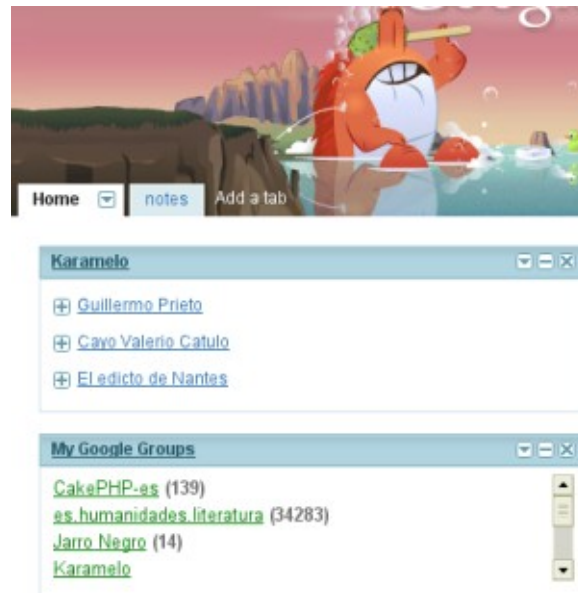


Seguramente usted habrá visto ese símbolo en algunos sitios de Internet que ha visitado, por ejemplo en el sitio de la UNAM se puede ver el RSS de se portal



Internet está lleno de información y hay sitios que usted visita con frecuencia, los RSS le ayudan a saber cuando en alguno de estos sitios de Internet se ha publicado algo nuevo o existe un nuevo aviso sin necesidad de cargar toda la página.

Los RSS se pueden agregar a un lector de RSS que permanece activo y parpadea cuando una nueva noticia o mensaje se publica en los sitios que le interesan o también se pueden usar los RSS para verlos desde otra página de Internet. Por ejemplo en mi página de inicio de Google yo tengo dos RSS, uno que me avisa cuando es hay algo nuevo en un eduBlog y otro de un grupo de discusión sobre programación en Internet:



Ejercicio: Sacar una cuenta en Google y suscribirse al RSS del periódico "El Universal".

**Nota: ¿"Subir"?, ¿"bajar"?** Al hablar de Internet con frecuencia escuchamos frases como "bajar una canción" o "subir una fotografía". Internet funciona través de servidores que son grandes computadoras diseñadas para estar encendidas las 24 horas y cuentan con una conexión a Internet de gran capacidad. "Subir" un archivo significa transmitirlo de nuestra PC a alguno de estos servidores para que esté disponible en Internet, "bajar" un archivo significa copiarlo del servidor a nuestra laptop o PC que son los clientes de los servidores. Al usar Karamelo usted bajará y subirá muchos archivos para que sus alumnos los bajen y los revisen.

### Miniblogging

Se conoce como "miniblog" a las páginas de Internet donde el usuario dice (en breves mensajes) que está haciendo o pensando o simplemente relata lo que le ocurre a través del día y así las personas interesadas y suscritas al RSS del miniblog pueden saber que está haciendo o cómo se la está pasando en un viaje esa persona:



Si esta es una actividad egocéntrica, es algo que está a discusión, lo cierto es que la industria del miniblogeo es ya millonaria pues hay más de doscientos millones de minibloggers en el mundo.

### Etiquetado (Tagging)

Internet cada día crece más y por ello es importante desarrollar métodos para catalogar y ubicar la información que se incorpora. Una de los métodos más usados en la actualidad es el etiquetados de contenido, también conocido como tagging.

Tagging significa vincular un término o palabra clave a una pieza de información. Por ejemplo, podemos escribir un ensayo en nuestro edublog recopilando la historia de los diferentes edificios que han funcionando como Cámara de Diputados en México, a esta entrada de nuestro edublog podríamos colocarle las etiquetas: "Historia de México", "Economía", "Política", "Arquitectura". Otro ejemplo: si colocamos una foto en Internet de un insecto que encontramos en nuestro último viaje a Xalapa, podríamos etiquetar esta foto con las etiquetas: "Veracruz", "Entomología", "Coleoptero". Los sistemas de búsqueda utilizan las etiquetas de modo que cuando alguien busque con la palabra "Veracruz" la foto de nuestro insecto aparecerá en el resultado de su búsqueda.

Además de clasificar la información se le ha encontrado otro uso al tagging, se puede crear con ellas una *Nube de etiquetas* o TagCloud, que es la representación visual de la lista de etiquetas. Al navegar por Internet y entrar a un blog quizás usted haya visto algo como esto:



Estas son las etiquetas utilizadas por el autor del blog, entre más utiliza una etiqueta esta aparece con un tipo de letra más grande. Gracias a los TagCloud podemos saber con un "golpe de vista" de que trata un blog. En este caso particular el autor escribe mucho sobre "Linux" y "Software libre" y poco sobre "Literatura" y "Recetas". Además cada término en un TagCloud es un link que nos lleva a las entradas vinculadas a cada etiqueta específica.

## Wiki Pages

Wiki significa "rápido" en hawaiano, y es un buen nombre porque las páginas wiki (*wikipages*) son rápidas, ágiles y dinámicas. Las páginas wiki están generadas por un software cuyo propósito es que todo mundo las puede editar con libertad. La mecánica de las wikipages es la siguiente: Alguien inicia una página wiki y coloca alguna información, esto se conoce como la "Revisión 1", luego otro usuario visita la página y nota que la página no muestra alguna información que el cree que es importante y cambia la página para ampliarla y entonces se produce la "Revisión 2", un tercer usuario cambia la página para insertar una imagen y produce así la "Revisión 3", etcétera.

Cada cambio en la página se llama "Revisión". Es muy probable que en algún punto de estas revisiones un usuario no esté de acuerdo en alguna opinión o dato de otro usuario, se abre entonces una discusión paralela a la página wiki donde un usuario puede solicitar a otro usuario que cite una fuente autorizada para sustentar la información o que modifique la frase para darle un sentido satisfactorio. Una parte importante de las páginas wiki es la bibliografía que sustenta la información del artículo. Luego de varios mensajes los participantes se ponen de acuerdo y continúan extendiendo y mejorando el artículo. Por supuesto a la larga el artículo se ramifica y se generan más páginas wiki.

En la páginas wiki por lo general existen unos usuarios que además son editores y que tratan de dar un formato e información de calidad en las páginas dando consejos

y recomendaciones a usuarios con poca experiencia, estos editores son simplemente usuarios que han destacado por la buena calidad de sus páginas wiki.



*Una típica página wiki*

Esta forma de trabajo ha resultado ser notablemente productiva y estimulante. Las páginas Wikis alcanzaron notoriedad gracias a la Wikipedia (<http://es.wikipedia.org>), una enciclopedia libre que ya alcanza los 370 mil artículos sólo en español. Sin duda la Wikipedia es la mejor y más grande enciclopedia del mundo. Algunos estudios han calculado que si solo dedicásemos un 1% del tiempo que dedicamos a ver televisión, la Wikipedia crecería 100% al año. Algo importante que saber acerca de las páginas wiki es que nada se puede perder en ellas porque siempre se puede volver a un estado anterior de la página con el historial de revisiones, es decir que si un internauta mal educado (un *cibervándalo*) modifica la página en mal sentido o la borra toda la información en la revisión "124", el editor simplemente vuelve la página al estado en el que se encontraba en la revisión 123 y toda la información está de vuelta: en las páginas wiki se puede agregar información pero no se puede borrar nada.

La Wikipedia ha sido tan exitosa que han nacido una serie de subproyectos como: Wikimedia. Almacena y gestiona los casi tres millones de recursos libres de la enciclopedia (<http://commons.wikimedia.org/wiki/Portada>).

Wikcionario.

Un diccionario multilingüe y libre (<http://es.wiktionary.org/wiki/Portada>). Wikilibros. Pone a disposición de cualquier persona libros de texto, manuales, tutoriales u otros textos pedagógicos de contenido libre y de acceso gratuito (<http://es.wikibooks.org/wiki/Portada>).

Sin duda a Jorge Luis Borges ([http://es.wikipedia.org/wiki/Jorge\\_Luis\\_Borges](http://es.wikipedia.org/wiki/Jorge_Luis_Borges)) le hubiese gustado leer y contribuir a la Wikipedia en los seis idiomas que dominaba.

## Emoticons

Uno de los fenómenos más visibles de Internet ha sido la aparición de los emoticons. Los emoticons son signos gráficos que intentan reflejar (como el nombre lo sugiere) emociones o estados de ánimo. Dado que aparecieron en la década de los 70 cuando las computadoras no tenían entorno gráfico, los primeros emoticons se hacían con los caracteres disponibles del teclado.

Cada emoticon puede significar diferentes cosas según el contexto de la plática en que se presenta. Esta es una pequeña lista de los emoticons más usados y sus posible significados:

```
:-)      Broma, estoy de buen humor, es bueno verte
:-(      lástima, estoy triste, no me gustó
|-{      más o menos, ni fu ni fa, dos-tres
:-}      yummy, sabroso, móchate
8-]      que bueno, chido
8-O      exclamación, asombro, incredulidad
:-,      Pensando, no del todo de acuerdo, mmmmmmm
|~(      No veo claro, me falta información
:^D      satisfecho
>*(      ojo morado, lastimado, no me fue bien
8^{      Sorpresa aún mayor que 8-O
B-D      alegría y sorpresa
:-<)    de acuerdo pero con bigote (puede referirse al papá, el esposo)
'-(      de acuerdo, feliz, coqueteo
;-)      está bien
:-{      Dracula! (broma), mostrar cierto enojo (si la plática está en un
tono serio)
```

En 2007 el New York Times publicó un artículo sobre el cada vez mayor uso de los emoticons y como estos aparecían cada vez en mayor número incluso en documentos e informes de alto nivel de corporativos mundiales.

Los emoticons más modernos son mucho más complejos y vistosos que los emoticons de texto pues son animados y poseen efectos visuales y sonidos. Sin embargo los emoticons de texto siguen siendo los más utilizados.

## El caló de Internet

Aunque cada vez se usan en mayor medida los micrófonos y las cámaras de video, la comunicación en Internet se realiza en su mayor parte a través del teclado. Esto ha llevado a crear un catálogo espontáneo de contracciones originadas en inglés pero que ahora se usan en todos los idiomas:

10q. Thank you. (Gracias)  
Thx. Thank you. (Gracias)  
ADIH. Another Day In Hell. (Otro día en el infierno)  
ADIP. Another Day In Paradise. (Otro día en el paraíso).  
ASAP. As soon As Possible. (Tan pronto como sea posible).  
AKA. Also Known As. (También conocido como)  
AFAIK. As far as I know (Hasta donde yo sé).  
AFAP. As Far As Possible (Tan lejos como sea posible)  
B4. Before. (Antes)  
BBL. Be back later. (Regreso al rato)  
BBS. Be back soon. (Regreso pronto)  
BTW. By The Way. (Por cierto)  
CU . See you (later). (Te veo luego)  
DFTT . Don't feed the troll (No alimentes al Troll\*)  
FMCDH. From My Cold Dead Hands (De mis frías y muertas manos)  
FTW . For the win. (Para el ganador, puede decirse con sinceridad o con sarcasmo)  
GRTZ! Congratulatinos! (Felicidades!)  
HTH. Hope this / that helps. (Espero que esto/eso ayude)  
IMHO. In my humble opinion. (En mi humilde opinión)  
IMAO. In my arrogant opinion. (En mi arrogante opinión)  
K. OK. (De acuerdo)  
LOL. Laughing out loud. (Riendo a carcajadas)  
Luvya. I love you. (Te quiero)  
PPL. People. (Gente)  
RTM. Read the manual. (Lee el manual)  
NSFW Not Safe For Work (No veas esto en el trabajo)  
W8. Wait. (Espera)  
WHAW! We Have A Winner! (¡Tenemos un ganador!)

Se conoce como *Troll* a aquel comentario u opinión que intencionalmente se escribe para provocar pleito o discordia entre el grupo de usuarios.

Esta lista es sólo un pequeño ejemplo, junto con Internet, el uso de los mensajes de texto en teléfonos celulares está creando todo un diccionario críptico y alterno para delicia de los adolescentes e irritación de los puristas del lenguajes.

El escritor español Arturo Pérez Reverte se opone con firmeza mientras hay otros que opinan que el lenguaje ha evolucionado por sí sólo durante cientos de miles de años y siempre ha encontrado el mejor camino para crecer y mejorar. Después de todo la lengua inglesa no posee ninguna Real Academia de la Lengua y nadie duda de que sea un lenguaje práctico y vigoroso.

## Podcast

El **podcasting** consiste en la creación de archivos de sonido (generalmente en

formato mp3 y en algunos casos OGG) que contienen la grabación de una disertación o discusión sobre uno o varios temas. Los podcasts son sencillos de crear, sólo se necesita una computadora, un micrófono y subir el archivo mp3 a Internet. Es decir que tener un podcast es como tener un programa de radio propio, la diferencia es que la transmisión se hace por Internet. A los archivos mp3 del podctas se les conoce como "episodios". Generalmente el blogger sube un nuevo episodio cada semana o cada quince días.



La suscripción a los episodios se realiza mediante un archivo similar al RSS que permite suscribirse al podcast y usar un programa que descarga el mp3 de Internet para que el usuario lo escuche en el momento que quiera en su computadora, algún reproductor portátil como el iPod o el teléfono celular.

Un podcast se asemeja a una suscripción a un blog hablado en la que recibimos los archivos de audio a través de Internet. Una gran ventaja del podcast es la posibilidad de escucharlo donde sea, cuando sea, las veces que uno quiera.

Su contenido es diverso, hay podcasts desde física cuántica o paleontología hasta recetas de cocina pasando por podcasts de historia y política. Los podcasts fueron creados por usuarios cotidianos de la red pero ahora se han extendido de manera que casi todas las organizaciones de cierto tamaño como los periódicos, agencias de noticias, revistas, universidades, fundaciones o empresas tienen un podcast con episodios semanales que ya no son artesanales sino producidos profesionalmente.

Sin embargo la gran mayoría de podcasts siguen siendo creados por personas o grupos de amigos. Recientemente la Universidad de Harvard liberó todos los podcasts de sus ponencias para que cualquier pudiese escucharlos. Los podcasts son cada vez más usados en el área educativa pues los profesores han tomado nota de sus evidentes ventajas.

## **Social bookmarking**

Desde el inicio de Internet se ha popularizado el término de "bookmark" o marcador de páginas, que al principio era una funcionalidad de los navegadores para guardar una página de Internet que hemos encontrado útil y no deseamos perderla.

Los bookmarks de primera generación presentaban un grave problema: estaban vinculados a un navegador específico, es decir que si una persona en la oficina creaba un bookmark para una página sólo podía consultar el bookmark en ese equipo pero no en su casa o un cibercafé. Ese problema fue resuelto a través de los bookmarks en línea pero además los bookmarks se socializaron es decir, los usuarios podían ver los bookmarks de otros usuarios con gustos afines a los suyos y conocer qué usuarios tenían marcados un sitio que visitamos. El pionero del social bookmarking fue el

sitio <http://del.icio.us> que posteriormente fue adquirido por Yahoo!

Ejercicio: Instalar el plugin de [del.icio.us](http://del.icio.us) y registrar cinco bookmarks.

## **Social bookmarking**

Desde el inicio de Internet se ha popularizado el término de "bookmark" o marcador de páginas, que al principio era una funcionalidad de los navegadores para guardar una página de Internet que hemos encontrado útil y no deseamos perderla.

Los bookmarks de primera generación presentaban un grave problema: estaban vinculados a un navegador específico, es decir que si una persona en la oficina creaba un bookmark para una página sólo podía consultar el bookmark en ese equipo pero no en su casa o un cibercafé. Ese problema fue resuelto a través de los bookmarks en línea pero además los bookmarks se socializaron es decir, los usuarios podían ver los bookmarks de otros usuarios con gustos afines a los suyos y conocer qué usuarios tenían marcados un sitio que visitáramos. El pionero del social bookmarking fue el sitio <http://del.icio.us> que posteriormente fue adquirido por Yahoo!

Ejercicio: Instalar y usar el plugin de delicious

## **Sitios representativos de la Web 2.0**

**Youtube.com.** En este sitio el usuario sube las películas de su cámara o teléfono celular y los coloca disponibles para que todo mundo los vea, los califique y opine. Inicio como el hobby de dos estudiantes y un par de años después fue comprado en 1,600 millones de dólares por Google.

**Flickr.com.** En este sitio propiedad de Yahoo! el usuario sube sus fotos y las organiza en galerías y recibe comentarios. El usuario puede agregar efectos especiales a las fotos de forma sencilla. Su rival es Picasa.com de Google.

**Reddit.com.** En este sitio los usuarios colocan los encabezados de periódicos o blogs que encuentran en Internet además de fotos de Flickr, Picasa o videos de Youtube.

**Twitter.com.** Un sistema para crear miniblogs muy exitoso.

**Digg.com.** En este portal los usuarios escriben y opinan sobre noticias, los demás usuarios votan por ellas para ver cuál de ellas aparece en portada.

**Wikipedia.org.** Una enciclopedia libre, sin duda la mejor y mas grande enciclopedia del mundo.

**LastFM.com.** Un sitio donde el resto de la gente puede ver la música que estamos escuchando y nuestras opiniones sobre grupos y canciones.

**del.icio.us** Un sistema de bookmarks en línea que se organiza través de tags y que los demás internautas pueden ver.

**MySpace.com.** Un sitio para poner nuestra página en Internet. Es el más conocido pero en realidad hay cientos de portales de este estilo.

**Hi5.com** Sitios para agregar nuestro perfil, una galería de fotos y hacer nuevos o recontactar viejos amigos. Se pueden crear grupos abiertos o cerrados, suma ocho millones de usuarios.

**FaceBook.com.** Similar a Hi5 pero que ha recibido mayor atención de los medios y mayor inversión. Tiene diez millones de usuarios.

**eBay.com.** Sitio de subastas en Internet, alguien coloca un objeto o servicio y los demás hacen ofertas esperando que nadie la supere en el tiempo que dura la subasta. Es la delicia de los coleccionistas.

## **E-Learning 2.0**

De este modo el e-Learning 2.0 se refiere al uso de tecnologías *online* inspiradas en la Web 2.0. El foco ahora está centrado en el *Aprendizaje Socialmente Construido* que reemplaza la visión anterior del conocimiento y el aprendizaje. Esta visión anterior posee un enfoque en el cual el conocimiento es un tipo de información que debe ser transmitida a los estudiantes a través de métodos instruccionales y unidireccionales, es decir del maestro al alumno. En contraste, el e-Learning 2.0 asume que el conocimiento es valioso únicamente cuando adquiere un significado y un valor en un contexto social dado. La construcción de este conocimiento se realiza encarando la resolución de problemas y situaciones que se resuelven en grupo usando la cooperación y el intercambio de ideas e hipótesis a través del diálogo.

## **Algunas notas sobre el navegador**

Karamelo puede ser usado en diferentes navegadores, sin embargo la recomendación es usar Mozilla Firefox, el programa es gratuito y se descarga desde:

<http://www.mozilla-europe.org/es/products/firefox/>

Firefox utiliza pestañas o tabs para poder visualizar diferentes sitios en una misma ventana, para abrir una liga en otro tab pulse la tecla Ctrl y de un clic sobre la liga con el mouse.

## **Plugins**

Los navegadores poseen extensiones o plugins, existen muchas extensiones para los navegadores las tres más utilizados son el reproductor Flash, el reproductor Java y el lector de archivos PDF.

(Explicación de cómo instalarlos)



Chipotle Software 2008. Creative Commons.

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/mx/>

Usted puede copiar, distribuir y comunicar públicamente ésta obra además de modificarla según sean sus necesidades siempre y cuando reconozca y cite la autoría de Chipotle Software y el URL **completo** donde obtuvo el documento original.