

I

Laboratorio de cómputo III

O

Claudia De Anda Quintin
Nadya Rocío Galaviz Heredia
Yeimy Guadalupe López Camacho
Armando Silvestre Monzón Nieves

 **SANTILLANA**[®]


DGEP
Dirección General de Escuelas Preparatorias

Los autores queremos reconocer el apoyo que recibimos de los profesores de las diferentes Unidades Académicas del bachillerato de la UAS, ya que su colaboración y sus propuestas didácticas fueron de gran ayuda durante la realización de este libro. Gracias:

César Pilar Quintero Campos. Preparatoria La Cruz

Edwin Ramón Romero Espíritu. DGEF

Ernesto Efrén Castellón. Preparatoria CU de Los Mochis

Guillermo Arturo Ríos Moreno. Preparatoria Guamúchil

Jesús Ignacio Hernández García. Preparatoria Vladimir I. Lenin

José Luis Preciado Cueto. Preparatoria Cmdte. Víctor Manuel Tirado López

Juan Enrique Gutiérrez Moreno. DGEF

Lluvia Selene Galaviz Heredia. Preparatoria Mochis

Luis Fernando Sánchez López. Preparatoria Guamúchil

María del Carmen Melisa Quintero Félix. DGEF

Miriam A. Pérez Barraza. Preparatoria CU de Los Mochis

Rigoberto Santiago Garzón. Preparatoria Rubén Jaramillo

Sergio Luis Barraza Castillo. Preparatoria Carlos Marx



Laboratorio de cómputo III

Claudia De Anda Quintin
Nadya Rocío Galaviz Heredia
Yeimy Guadalupe López Camacho
Armando Silvestre Monzón Nieves

El libro **Laboratorio de cómputo III** fue elaborado en Editorial Santillana por el siguiente equipo:

Dirección General de Contenidos

Antonio Moreno Paniagua

Gerencia de Secundaria y Bachillerato

Iván Vásquez Rodríguez

Gerencia de Arte y Diseño

Humberto Ayala Santiago

Coordinación de Bachillerato

Adrián Romero Rodríguez

Coordinación de Iconografía

Nadira Nizametdinova Malekovna

Coordinación de Realización

Gabriela Armillas Bojorges

Edición y revisión técnica

Corporativo Guenduvi S. C.

Corrección de estilo

Daniela Barranco Ortiz

Edición de realización

Haydée Jaramillo Barona

Edición de pre prensa y control de calidad

Miguel Ángel Flores Medina

Diseño de portada e interiores

Jessica Gutiérrez López
y Beatriz E. Alatraste del Castillo

GestiónHUB

Alicia Prado Juárez

Iconografía

J. Miguel Bucio Trejo

Digitalización de imágenes

José Perales Neira
y Ricardo Ríos Delgado

Fotografía de portada

Shutterstock

Laboratorio de cómputo III

La presentación y disposición en conjunto y de cada página de **Laboratorio de cómputo III** son propiedad del editor. Queda estrictamente prohibida la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier sistema o método electrónico, incluso el fotocopiado o escaneado, sin autorización escrita del editor.

© 2016 por Claudia de Anda Quintin, Nadya Rocío Galaviz Heredia, Yeimy Guadalupe López Camacho y Armando Silvestre Monzón Nieves

D. R. © 2016 por **Editorial Santillana, S. A. de C. V.** Avenida Río Mixcoac 274, Piso 4, colonia Acacias, C. P. 03240, delegación Benito Juárez, Ciudad de México

ISBN: 978-607-01-3127-1

Primera edición: julio de 2016

Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana
Reg. Núm. 802

Impreso en México/Printed in Mexico

Esta obra se imprimió y encuadernó en el mes de julio de 2016, en los talleres de Impregráfica Digital, S.A. de C.V., Av. Universidad 1330, Col. Del Carmen Coyoacán, Delegación Coyoacán, México, Ciudad de México, C.P. 04100.

Presentación

Laboratorio de cómputo III se desarrolló de acuerdo con el Programa de estudios 2015 del Bachillerato General por Competencias para esta asignatura, emitido por la Dirección General de Escuelas Preparatorias (DGEPE) de la Universidad Autónoma de Sinaloa, cuya aplicación funciona a partir del mes de agosto de 2015. Este Programa de Estudios se basa en el **enfoque por competencias**, a las que considera como el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que debes poner en práctica para enfrentar los retos planteados por tu entorno social y familiar, en especial, para incorporarte a la educación superior o al mundo laboral. En específico, el programa atiende las competencias genéricas y disciplinares básicas del campo de la comunicación de la RIEMS y de la propia UAS, organizadas bajo los principios educativos del modelo constructivista, donde tú, como estudiante, eres el centro del accionar educativo, presentando una alineación entre los propósitos curriculares, competencias, productos e instrumentos de evaluación, pero sobre todo, ambientes de aprendizaje donde las interacciones entre alumnos y docentes son fundamentales.

Esta obra presenta un modelo didáctico que contribuirá a que desarrolles las competencias propuestas en el programa de estudio de la asignatura. De esta manera, te ofrece la oportunidad de construir diversos saberes y emplear los recursos tecnológicos a tu alcance como instrumentos de comunicación. Se encuentra organizado en tres unidades que te ayudarán a cumplir la competencia central de la materia: diseñar materiales multimedia mediante herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente para expresar y compartir información.

En la primera unidad utilizarás aplicaciones como CmapTools, Cacao y Mindmeister para elaborar organizadores gráficos de manera digital con el fin de que aprendas a sintetizar y compartir información mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. En la segunda unidad aprenderás a crear y editar videos utilizando herramientas tecnológicas digitales, como Youtube, para comunicar ideas e información considerando las características del contexto. Finalmente, en la tercera unidad, aprenderás a diseñar blogs mediante herramientas tecnológicas digitales, los cuales usarás como estrategia comunicativa en tus actividades académicas, sociales o laborales.

Este libro, orientado al desarrollo de competencias, no descuida el rigor de los conceptos empleados en informática; sin embargo, hemos procurado exponerlos con un lenguaje claro, sencillo y directo, fácil de comprender. La estructura del libro y la manera de abordar los temas tienen como propósito que desarrolles un manejo cabal de las aplicaciones digitales mediante la práctica de habilidades, conocimientos y destrezas en la vida escolar y social.

Para cumplir con estos propósitos académicos no basta el conocimiento y la comprensión de los conceptos expuestos en este material, pues la asignatura no es solo una más que debas cursar para obtener un certificado, sino que también representa una práctica destinada a transformar y mejorar tu vida y el entorno social, económico y profesional en el que te desarrollas.

Unidad 1

Diseño de organizadores gráficos 8

1.1. Aplicación para elaborar mapas conceptuales (CmapTools) 10

- Organizadores gráficos 11
 - › Mapas conceptuales 11
- CmapTools 12
 - › Descarga, instalación, registro e inicio de sesión 13
 - › Ventana Vistas - CmapTools 15
 - › Entorno de trabajo de CmapTools 16
 - › Crear un mapa conceptual con CmapTools 17
 - › Personalizar estilos 19
 - › Manipular recursos 20
 - › Guardar y exportar Cmap 20
- Subproductos 21

1.2. Aplicaciones en línea (Cacoo y Mindmeister) para elaborar organizadores gráficos 22

- Ingreso y resgistro 23
- Entorno de trabajo 25
 - › Área de trabajo de Cacoo 26
 - › Entorno de trabajo de Mindmeister 28
- Crear diagramas 29
 - › Crear organizadores gráficos con Cacoo 30
 - › Crear organizadores gráficos con Mindmeister 30
- Insertar objetos 32
- Exportar 32
- Subproductos 33

Producto integrador de la unidad 1 34

Unidad 2

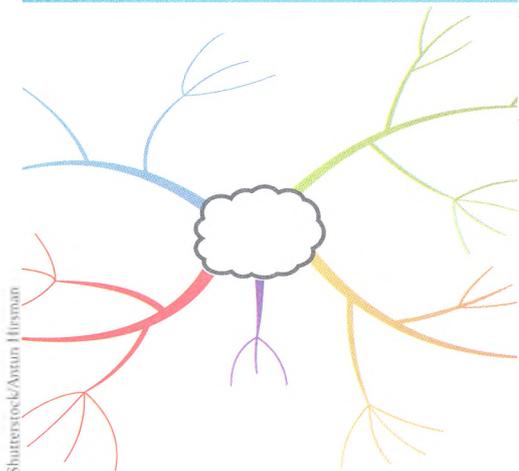
Diseño de videos 36

2.1. Elementos básicos para el diseño de videos 38

- Características del video digital 39
 - › Tipos de archivos de video 40
- Planeación de un video 41
 - › Pre-producción de un video 41
 - › Producción de un video 42
 - › Post-producción de un video 42
- Subproductos 43

2.2. Crea y edita videos (Windows Live Movie Maker) 44

- Windows Live Movie Maker 45
 - › Descarga e instalación 45
- Crea un nuevo proyecto 46
- Paneles 48
 - › Temas 48
 - › Animaciones 49
 - › Efectos visuales 49
 - › Agregar texto 50
 - › Agregar audio 50
- Guardar el video 50
- Subproductos 51



Shutterstock/Anton Hirsman



Shutterstock/oneinchpunch

2.3. Crea, edita y publica videos en línea (YouTube) 52

- Ingreso y asociación de cuenta 53
- Subir videos 53
- Insertar elementos (edición del video) 55
 - › Información y configuración 55
 - › Mejoras 55
 - › Audio 56
 - › Anotaciones 57
 - › Tarjetas 57
 - › Subtítulos 57
- Crear video 58
- Subproductos 61

2.4. Manipula videos (aTube Catcher) 62

- Edición de video 63
- Instalación de aTube Catcher 63
- Descargar videos 66
- Convertir videos 67
- Capturar pantalla 68
- Grabar audio 68
- Subproductos 69

Producto integrador de la unidad 2 70

Diseño de un blog 72

3.1. Elementos básicos de un blog 74

- Los blogs 75
- Características de los blogs 75
- Conceptos básicos de administración 76
- Obtener un hosting 77
- FTP para la transmisión de datos 77
- Subproductos 81

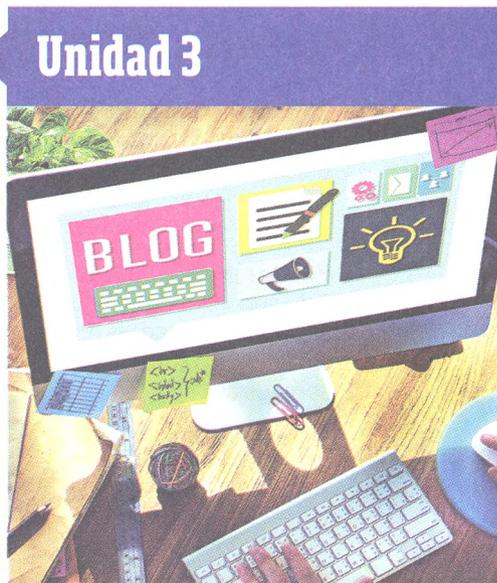
3.2. Crea un blog (WordPress) 82

- WordPress 83
 - › Crea un sitio web con WordPress 83
 - › El Escritorio y las herramientas de WordPress 85
- Configuración de un blog con WordPress 87
 - › Personalizar mediante plantillas 88
- Crear una entrada 89
 - › Insertar y editar texto 90
- Categorías y etiquetas 92
- Insertar multimedia 94
- Administración de entradas y comentarios 98
- Usuarios de WordPress 101
- Plugins y widgets 102
- Subproductos 107

Producto integrador de la unidad 3 108

Producto integrador del curso 110

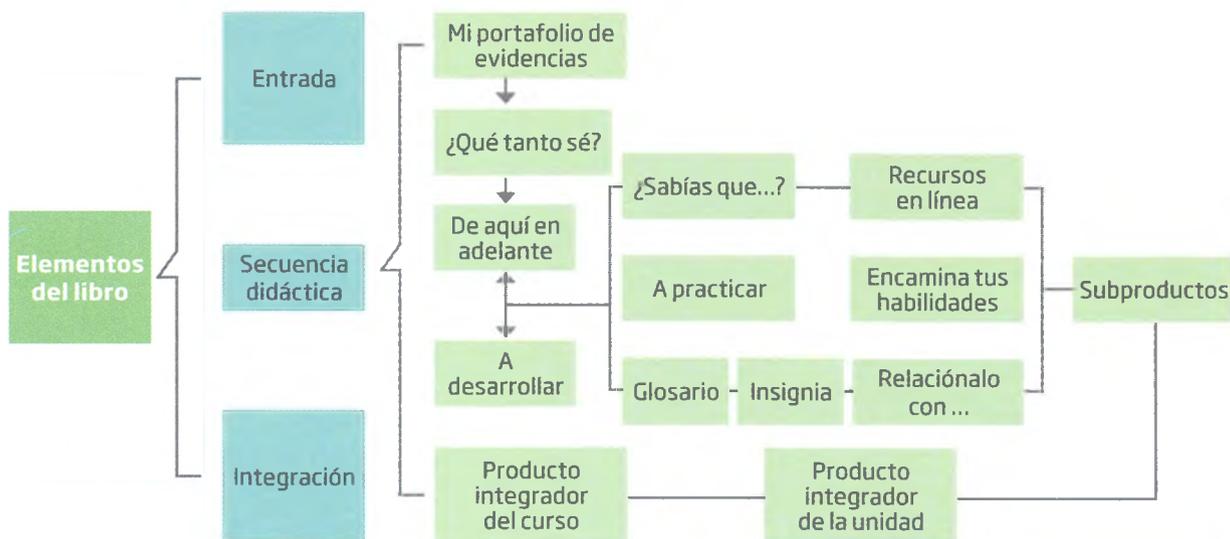
Bibliografía 112



Shutterstock/Rawpixel.com

Tu libro

Laboratorio de cómputo III está conformado por tres unidades, cuya organización tiene el propósito de ayudarte en la integración de los saberes necesarios para que alcances determinados niveles de desempeño. Cada unidad contiene dos o más secuencias didácticas que se estructuran de la siguiente manera:



Entrada de la unidad

En esta sección encontrarás tu meta (propósito de la unidad), lo que aprenderás (contenidos temáticos), cómo lo harás (saberes específicos), lo que lograrás (producto integrador de la unidad) y para qué te servirá en tu vida académica, cotidiana o laboral (competencias genéricas y disciplinares). También incluye una imagen relacionada con el contenido.

Portafolio de evidencias

Esta sección está compuesta por una lista de cotejo de las evidencias generadas en las actividades descritas en *Encamina tus habilidades* y los subproductos finales de cada secuencia didáctica, los cuales te ayudarán a dar seguimiento puntual y continuo a tu proceso de aprendizaje.

¿Qué tanto sé?

Contiene la evaluación diagnóstica inicial de cada unidad, la cual te ayudará a reconocer tu conocimiento previo de cada uno de los temas que estudiarás en las secuencias didácticas.

Secuencia didáctica

A desarrollar

Expone los objetivos esperados de cada secuencia didáctica y enuncia las actividades, subproductos y atributos de las competencias genéricas que desarrollarás.

De aquí en adelante

Presenta una situación problemática y se formulan preguntas para que recuperes la información que ya conoces y establezcas su relación con los temas por estudiar, de modo que te ayude a explorar tus conocimientos.

Desarrollo

Es el apartado principal de la secuencia didáctica. Contiene el discurso y las actividades necesarias para que desarrolles las competencias indicadas. La información y las sugerencias didácticas están organizadas en torno a los siguientes ejes de trabajo, que pueden darse de manera simultánea.

¿Qué necesito saber... (conocimientos) } para elaborar la evidencia
¿Qué necesito saber hacer... (habilidades) } de mi aprendizaje?

Además de estos elementos, cada secuencia didáctica incluye diferentes **secciones y cápsulas** que te permitirán desarrollar o ejercitar habilidades, descubrir tus actitudes y manifestarlas en los subproductos a partir de estrategias de aprendizaje; las cuales son:

A practicar. Propone actividades que contribuyen a la participación colaborativa, pero estas no se incluyen en el portafolio de evidencias. Pueden ser tareas o prácticas a desarrollarse en el laboratorio de cómputo o como tarea en casa.

Encamina tus habilidades. Actividades en las que generarás evidencias de aprendizaje que te ayudarán a desarrollar habilidades necesarias para resolver los subproductos de las secuencias didácticas y los productos integradores de cada unidad de aprendizaje. Todos los trabajos formarán parte del portafolio de evidencias.

Insignia. Incluye ejercicios, investigaciones o acciones específicas, con tiempo determinado para su elaboración, para que logres puntos extra (valor de rescate).

Glosario. Contiene definiciones de los vocablos técnicos más relevantes o poco usuales.

¿Sabías que...? Ofrece información para que profundices y amplíes tus saberes.

Recursos en línea. Las páginas de Internet que se recomiendan en algunas de las secciones o cápsulas están referidas como un **enlace** con un **número**. Para acceder a estos recursos debes entrar a la página www.bachilleratoenred.com.mx/enlaces/LCIII y dar clic en el número de enlace que corresponda.

Relaciónalo con... Describe los vínculos con otras asignaturas, con tu vida cotidiana, en familia y en tu comunidad.

Subproductos

Al finalizar cada secuencia didáctica tendrás la oportunidad de elaborar tres subproductos, cada uno con un enfoque diferente (procedimental, declarativo y actitudinal-valoral), los cuales servirán de base para la realización de los productos integradores de cada unidad y del curso.

Producto integrador de la unidad

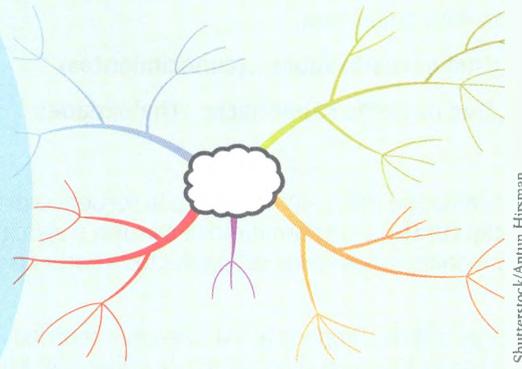
Propone una sola actividad con la que podrás integrar lo que aprendiste en las secuencias didácticas de cada unidad.

Producto integrador del curso

Es el último reto del libro, el cual describe una acción concreta para que demuestres todo lo aprendido en el curso..

Unidad 1

Diseño de organizadores gráficos



Shutterstock/Antun Hrisman

Propósito de la unidad

Tu meta será:

Elaborar organizadores gráficos usando herramientas digitales para sintetizar y compartir información.

Contenidos temáticos

¿Qué aprenderás?

- 1.1. Aplicación para elaborar mapas conceptuales (CmapTools).
- 1.2. Aplicaciones en línea (Cacoo y Mindmeister) para elaborar organizadores gráficos.

Competencias genéricas y disciplinares

En general, te servirá para:

4. Escuchar, interpretar y emitir mensajes pertinentes en distintos contextos mediante el uso de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
7. Aprender por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participar y colaborar de manera efectiva en equipos diversos.

En particular, te servirá para:

C-12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

Saberes específicos

¿Cómo lo aprenderás?

- Reconociendo la importancia de los organizadores gráficos en la vida académica y cotidiana.
- Identificando la estructura principal que debe poseer un organizador gráfico (mapas conceptuales y mentales).
- Utilizando aplicaciones de escritorio y en línea para realizar organizadores gráficos que ayuden en el desarrollo académico.
- Ordenando ideas clave de la información obtenida y estableciendo relaciones coherentes entre estas.
- Trabajando en equipo compartiendo conocimientos y habilidades de manera responsable.
- Utilizando tecnologías de la información y la comunicación adecuadas para obtener y expresar información de manera responsable y respetuosa.

• Producto integrador de la unidad

¿Qué lograrás?

El producto integrador de esta unidad consistirá en elaborar el mapa de sitio de un blog usando herramientas digitales, como Cacoo o Mindmeister. El blog se creará al final del curso y será considerado como el producto integrador de la asignatura.

Mi portafolio de evidencias

Evidencia	Lograda	
	Sí	No
Proceso para elaborar un mapa conceptual en papel (<i>De aquí en adelante</i> , página 10)		
Mapa conceptual en papel (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 12)		
Mapa conceptual en Cmap (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 21)		
Mapa conceptual elaborado en CmapTools (<i>Subproducto procedimental 1.1</i> , página 21)		
Respuestas (<i>Subproductos declarativo y actitudinal-valoral 1.1</i> , página 21)		
Mapas de sitio y registro en las páginas de Cadoo y Mindmeister (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 25)		
Elección de sitio de interés y noticia (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 33)		
Mapa de sitio elaborado en Cadoo y mapa mental elaborado en Mindmeister (<i>Subproducto procedimental 1.2</i> , página 33)		
Respuestas (<i>Subproductos declarativo y actitudinal-valoral 1.2</i> , página 33)		

¿Qué tanto sé?

► Responde con base en tus conocimientos previos.

1. ¿Cuál es la utilidad de los organizadores gráficos que conoces; por ejemplo, un mapa conceptual?

2. ¿Cuáles son las principales diferencias entre un mapa mental y un mapa conceptual?

3. En las actividades escolares el uso de mapas conceptuales y mentales es muy frecuente, ¿cuáles software conoces para elaborarlos?

4. ¿En qué actividades de tu vida cotidiana es útil realizar mapas conceptuales o mentales para facilitar su realización?

A desarrollar

Al terminar esta secuencia didáctica deberás utilizar la aplicación CmapTools para la elaboración de mapas conceptuales. Utilizarás las tecnologías de la información y la comunicación para comprender y producir materiales, además de transmitir información. Conocerás los componentes de la aplicación CmapTools y aprenderás a utilizarla para crear mapas conceptuales sencillos y claros.

El **subproducto aplicativo** de esta secuencia didáctica consistirá en elaborar, de manera colaborativa, un mapa conceptual que describa un tema de tu interés entre los integrantes del equipo, por ejemplo, un tema de otra asignatura de este semestre.

Las actividades que realizarás en esta secuencia didáctica te servirán para:

- 4.2. Aplicar diversas estrategias comunicativas según quienes sean los interlocutores, el contexto en el que te encuentras, y los objetivos que persigues.
- 4.5. Manejar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, de manera responsable y respetuosa.
- 5.1. Seguir instrucciones y procedimientos de manera reflexiva en la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos.
- 5.2. Ordenar información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.
- 8.3. Asumir una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y las habilidades que posees.

De aquí en adelante

► **Pidan a su profesor que organice un debate con base en las siguientes preguntas. Al finalizar, obtén de manera individual las conclusiones del debate y escribe en tu cuaderno el proceso para elaborar un mapa conceptual en papel.**

- ¿Qué es un organizador gráfico?
- ¿Cuáles son los organizadores gráficos que conoces y cómo los has utilizado?
- Menciona las características básicas de tres de los organizadores gráficos que has utilizado.
- ¿Qué es un mapa conceptual y para qué sirve?

Conclusiones: _____

Organizadores gráficos

Los organizadores gráficos son técnicas definidas como estrategias de aprendizaje por las que se representan conceptos, ideas, personajes, eventos o materiales en esquemas visuales que ayudan a comprender su estructura o funcionamiento por medio de las relaciones que mantienen.

Bajo esta dinámica los organizadores gráficos más utilizados en el área académica son los mapas conceptuales y mentales, los diagramas de flujo, de Venn y de causa-efecto, así como los organigramas, las líneas de tiempo y los cuadros sinópticos y comparativos.

Como estudiante, en cada una de tus clases estás en contacto con una gran cantidad de información, la cual podrías organizar y procesar de mejor manera al usar estas estrategias de aprendizaje.

Por otro lado, existe software que te ayuda a elaborar organizadores gráficos de manera rápida y sencilla, adaptando tus necesidades en una mejora gráfica. En esta primera unidad del libro aprenderás a utilizar CmapTools, una aplicación para elaborar mapas conceptuales; pero primero, recuerda las características principales de estos organizadores gráficos al estudiar el siguiente tema.

Mapas conceptuales

Un mapa conceptual es un organizador gráfico que permite establecer relaciones entre las ideas principales y secundarias de la información mostrada en un documento; es decir, es un resumen esquematizado que ayuda a comprender de mejor forma la información de un texto.

Los mapas conceptuales se pueden utilizar en cualquier campo del conocimiento, sin restricción alguna, de manera que cualquier tipo de información es susceptible de ser representada en un mapa conceptual. La complejidad del sistema representado tampoco establece ningún tipo de límite, pues con un mapa conceptual se puede estudiar una teoría tan complicada como el origen del universo o tan sencilla como un reglamento escolar. Recuerda que los mapas conceptuales facilitan el aprendizaje y la memorización. Los elementos principales de un mapa conceptual son:

- **Proposiciones.** Es el tema o temas principales del mapa conceptual. Se recomienda usar entre uno y tres, dependiendo de la información que necesites representar.
- **Conceptos.** Son los conceptos, ideas, personajes, eventos o materiales principales y subordinados que se relacionan entre sí o con la o las proposiciones por medio de los elementos gráficos de enlace.
- **Palabras de enlace.** Se constituyen por las preposiciones, los verbos y las conjunciones que se escriben sobre los elementos gráficos de enlaces para definir el tipo de relación entre los conceptos o las proposiciones.
- **Elementos gráficos.** Básicamente se distinguen dos tipos: los elementos gráficos de base y los de enlace. Los primeros se conforman por figuras geométricas como cuadros, rectángulos o círculos, entre otras, sobre las que se escriben los conceptos y las proposiciones. Los elementos gráficos de enlaces son líneas o flechas que se usan para relacionarlos.

Recursos en línea

Las ocasiones en que has elaborado un mapa mental en papel seguramente te habrás preguntando: ¿está bien hecho?, ¿consideré todos los elementos principales y secundarios?, ¿los relacioné de la mejor manera? Entra a la página www.bachilleratoenred.com.mx/enlaces/LCIII y abre el **enlace 1.1**, encontrarás una rúbrica con la que podrás evaluar la calidad de redacción de la proposición, los conceptos principales y subordinados, así como la calidad comunicativa de la información.

Relaciónalo con...

La elaboración de mapas conceptuales es una herramienta didáctica que puede aplicarse para explicar cualquier tipo de ideas. Por ejemplo, la mamá de Ariana no entendió bien la trama de la última película de superhéroes porque pensaba que todos peleaban contra todos sin ningún sentido, por lo que su hija le explicó que había dos bandos: el de acero y el del escudo, y que cada uno tenía cinco integrantes. Pudo explicarle, por medio de elementos gráficos, líneas y palabras de enlace, cómo cada uno de ellos sostenía batallas, de parte de qué bando estaban, y cómo concluían. Con ese mapa conceptual, la mamá de Ariana entendió mejor la historia y hasta tuvo ganas de ver la película otra vez.

Los mapas conceptuales, como estrategias de aprendizaje, se utilizan comúnmente para extraer información de un texto y presentarla de manera sintetizada. En este caso, los pasos para elaborar el mapa conceptual son:

1. Leer atentamente el texto.
2. Subrayar o marcar los conceptos más importantes o más generales.
3. Identificar el concepto más importante y jerarquizar los otros conceptos por su generalidad o por su importancia.
4. Trazar el mapa conceptual empezando por el concepto más importante o más abarcador. En el siguiente nivel, anotar los conceptos directamente relacionados con el principal y encerrarlos en una elipse.
5. Anotar los términos que relacionan esos conceptos y unirlos con líneas.
6. Continuar anotando los otros conceptos de la misma manera hasta completar el mapa.
7. Leer nuevamente el texto y compararlo con el mapa conceptual para detectar omisiones y rectificar relaciones cuando sea necesario.

Encamina tus habilidades

Antes de que aprendas a elaborar mapas mentales con una herramienta digital es importante que recuerdes el procedimiento para elaborarlos en papel; de esta manera dominarás la herramienta didáctica para que después su elaboración en el programa sea más fluida.

1. Elige un tema, ya sea académico, personal o laboral, con la intención de explicar una idea compleja de manera sintetizada.
2. Denota los temas principales, tres como máximo, que funcionarán como las proposiciones de tu mapa conceptual. Determina los conceptos, ideas, personajes, eventos o materiales principales y subordinados que se relacionan entre sí o con la o las proposiciones expuestas en el organizador gráfico.
3. Ordena los conceptos y crea las jerarquías necesarias para establecer las relaciones mediante flechas o líneas. No olvides escribir palabras de enlace y elementos gráficos que ayuden a clarificar la idea general del mapa conceptual.
4. Guarda el mapa conceptual que elaboraste en papel para que después puedas reproducirlo mediante el programa CmapTools, que aprenderás a usar a continuación.

CmapTools

CmapTools es un programa creado por el Instituto Florida para la cognición humana y de las máquinas (IHMC, por sus siglas en inglés) que, en palabras de sus creadores, permite a los usuarios construir, navegar, compartir y criticar modelos de conocimiento representados como mapas conceptuales de una manera práctica e intuitiva.

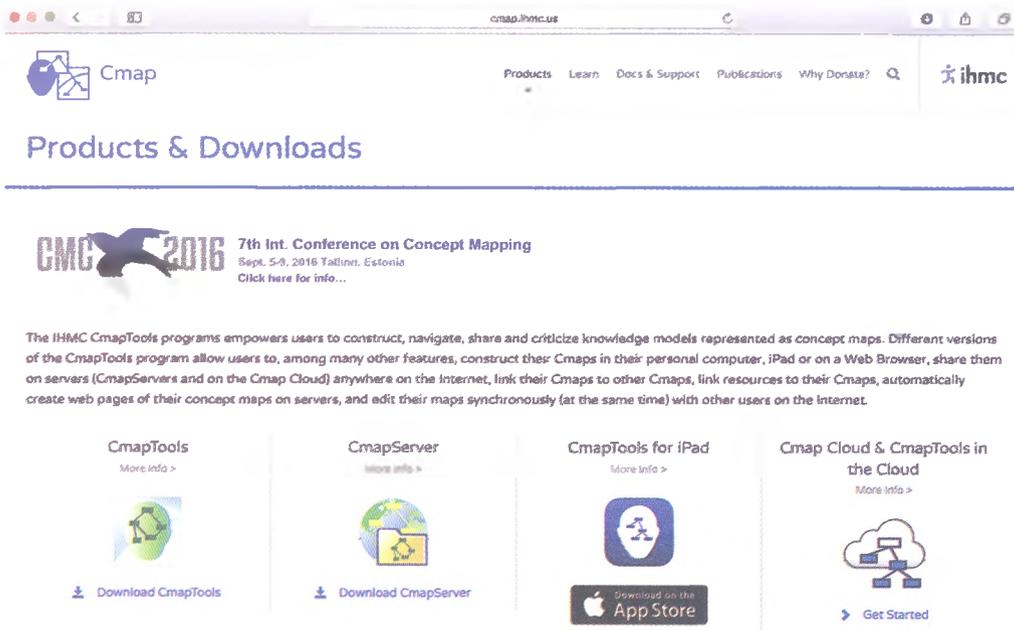
Cabe destacar que este programa permite compartir lo creado por medio de Internet, incluso se pueden construir mapas conceptuales de forma colaborativa con otros usuarios conectados en línea. CmapTools es una herramienta gratuita, fácil de usar y se recomienda su uso debido a sus funciones pensadas especialmente para la enseñanza.



El logotipo de CmapTools simula el proceso de creación de un mapa conceptual digital partiendo de la idea principal.

Descarga, instalación, registro e inicio de sesión

Hoy en día CmapTools está disponible para su descarga en línea para los sistemas operativos Windows de Microsoft Office, IOS de Macintosh, y Linux y Solaris de UNIX en la siguiente página de Internet: <http://cmap.ihmc.us>. De inmediato se distingue un recuadro rojo para descargar (*Downloads*) las diversas versiones de este programa.



Las versiones que se encuentran en la página son cuatro: *CmapServer* sirve para elaborar mapas conceptuales en línea con otros usuarios o para compartirlos, *CmapTools for Ipad* contiene una versión para esta tableta y *CmapCloud* sirve para guardar los mapas conceptuales en la nube. Sin embargo, la versión que interesa conocer es *CmapTools*, ya que la puedes usar como aplicación desde tu computadora de escritorio o portátil una vez que te registras y la descargas. A continuación conocerás los detalles técnicos de esta aplicación.

Como se mencionó, la herramienta digital fue elaborada por una institución educativa, por lo que al principio de la página de descarga se ofrecen dos opciones: donar diez dólares o más al IHMC o pagar cincuenta dólares por una versión física del programa que se enviaría en un disco compacto, ambas ofertas son opcionales, es decir, no es necesario donar o pagar por el archivo en físico, ya que en la parte inferior de esta pantalla hay un espacio de registro para obtener autorización de descarga del programa.

Una vez que llenas el registro aparecerá una leyenda con las versiones de los sistemas operativos donde el programa puede ser instalado y así garantizar un funcionamiento óptimo de este; considéralos y elige el sistema operativo del lado derecho para iniciar la descarga.

La versión que sirve como aplicación y que puedes tener en tu computadora es CmapTools, ubicada en la parte inferior izquierda de esta imagen.

***Email Address**
If you previously registered, only the Email address is needed.

***First Name**

***Last Name**

***Organization Type**

Organization

***Country**

***Target OS**

2 + 1 =
Please prove you are not a spambot.

Datos solicitados por el IHMC para autorizar la descarga de CmapTools.

System Requirements

CmapTools v6 and above run under Java 7 (Java is included as part of the installation), and therefore a requirement is the capability to run Java 7.

Windows:

- Windows 10, 8 (Desktop), Windows 7, Windows Vista SP2, Windows XP.

OS X:

- Intel-based Mac running Mac OS X 10.7 (Lion) or later.

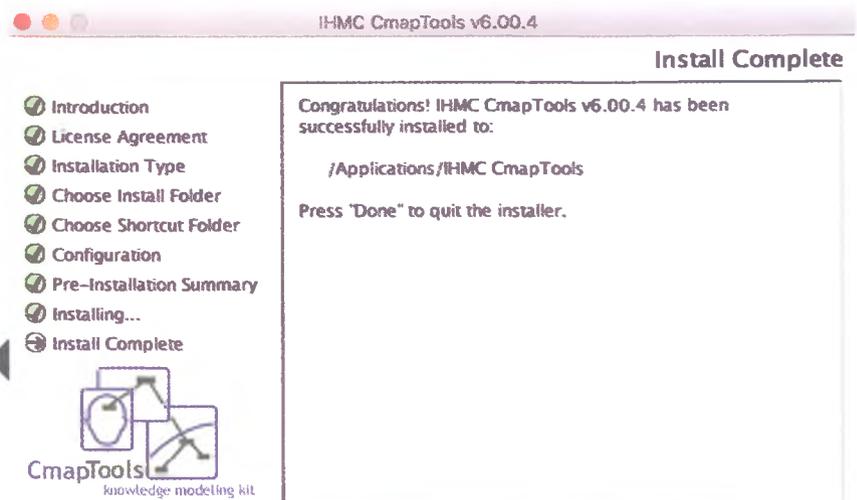
Linux:

- Oracle Linux 5.5+, Oracle Linux 6.x (32-bit), 6.x (64-bit)*, Red Hat Enterprise Linux 5.5+, 6.x (32-bit), 6.x (64-bit)*, Ubuntu Linux 10.04 and above, Suse Linux Enterprise Server 10 SP2, 11.x * only 64-bit Java VM is certified by Oracle.

Requerimientos básicos de los principales sistemas operativos para instalar y garantizar el funcionamiento de CmapTools.

La descarga del programa comienza cuando das clic sobre la versión del sistema operativo que tenga la computadora que utilizas, tardará unos minutos en descargarse en la carpeta de aplicaciones, pero cuando lo haga será muy sencillo seguir los pasos predeterminados para culminar la instalación, los cuales son:

1. **Introducción al software.** Explicación básica del programa.
2. **Aceptación de la licencia.** Debes aceptar los términos y condiciones de uso.
3. **Tipo de instalación.** Se sugiere elegir la configuración básica (*Typical Configuration*) para evitar pasos extras.
4. **Elegir la carpeta de instalación.** Por *default* se elige la carpeta de aplicaciones, pero puedes elegir cualquiera de tu escritorio.
5. **Crear acceso directo.** También por *default* se elige el *Escritorio*, pero puedes elegir cualquier ubicación para agilizar tu acceso a la herramienta.
6. **Información de preinstalación.** Te muestra la elección de los pasos anteriores por si deseas modificar alguno.
7. **Instalación.** Este paso tardará unos segundos.
8. **Instalación completa.** Muestra los idiomas que reconoce la aplicación (para el idioma español muestra la bandera de España).



A practicar

Para conocer el entorno de trabajo de la aplicación CmapTools, realiza la siguiente actividad con el apoyo de tu profesor:

1. Pidan a su profesor que organice al grupo en equipos de trabajo de acuerdo con las computadoras que tienen en el laboratorio o, en su caso, para trabajar en casa.
2. Exploren juntos las ventanas y menús activos de CmapTools, así como la acción de todos los botones de la aplicación.
3. Observen cada uno de los elementos en la pantalla, las opciones que ofrece y las distintas acciones que se llevan a cabo.
4. Realicen varias acciones en estas categorías, observen lo que sucede con cada opción y tomen nota en su cuaderno.
5. Una vez que exploraron las diversas herramientas de la aplicación, en equipo, elaboren a mano un mapa conceptual en papel para explicar el entorno de trabajo de CmapTools y entréguelo a su profesor para su evaluación. Recuerden que primero deben dominar la estrategia didáctica antes de elaborarla en la aplicación.

Ventana Vistas - CmapTools

Es muy probable que lo primero que llamó tu atención al abrir el programa por primera vez al realizar la actividad anterior fue ver dos ventanas activas para este programa. Una de ellas se llama *Vistas - CmapTools* y la otra aparece como "Sin Título 1", ya que el nombre se lo darás tú al crear un mapa conceptual.

La ventana *Vistas* contiene seis botones del lado izquierdo cuyas funciones se incrementan conforme aumente la cantidad de mapas conceptuales que elabores o, en su caso, con la navegación que realices en las carpetas compartidas por Internet, donde podrás conocer más herramientas activas.

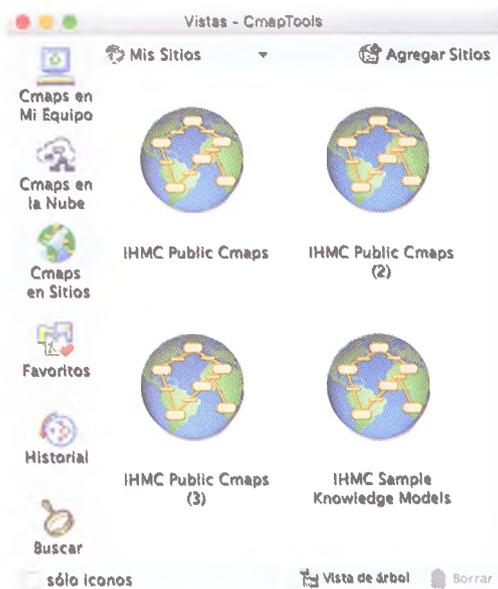
El botón **Cmaps en Mi Equipo** mostrará los mapas conceptuales que hayas creado y guardado. El botón **Cmaps en la Nube** te ofrece dos opciones: crear una carpeta en la nube por primera vez o acceder a tus carpetas que ya tienes guardadas en esta; para ambos casos se solicita tu ID y contraseña.

Cmaps en Sitios contiene, de inicio, cuatro subcarpetas, uno con ejemplos de mapas conceptuales y tres más con carpetas y archivos de miles de usuarios en todo el mundo que han optado por compartir los mapas conceptuales que han creado con la aplicación; algunas están cerradas, es decir, que se requiere de una contraseña para acceder a ellas, pero la mayoría son de uso libre, aunque no se pueden modificar más que por sus creadores.

Una ventaja de compartir carpetas o archivos en CmapTools mediante el botón *Cmaps en Sitios* es que puedes dar acceso libre a compañeros de trabajo para elaborar los mapas conceptuales en línea, una opción muy útil para cuando realizan tareas desde casa. También puedes agregar sitios nuevos para compartir tus archivos.

Sabías que...?

La primera vez que abres la aplicación de CmapTools se muestra una ventana donde deberás escribir un ID de usuario y una contraseña de manera obligatoria, así como tu nombre, organización a la que perteneces y correo electrónico (datos opcionales); esto sirve para identificar la autoría de cada mapa conceptual que crees en la aplicación.



Explora cada botón de la ventana *Vistas - CmapTools* y observa las opciones que se activan en cada uno.

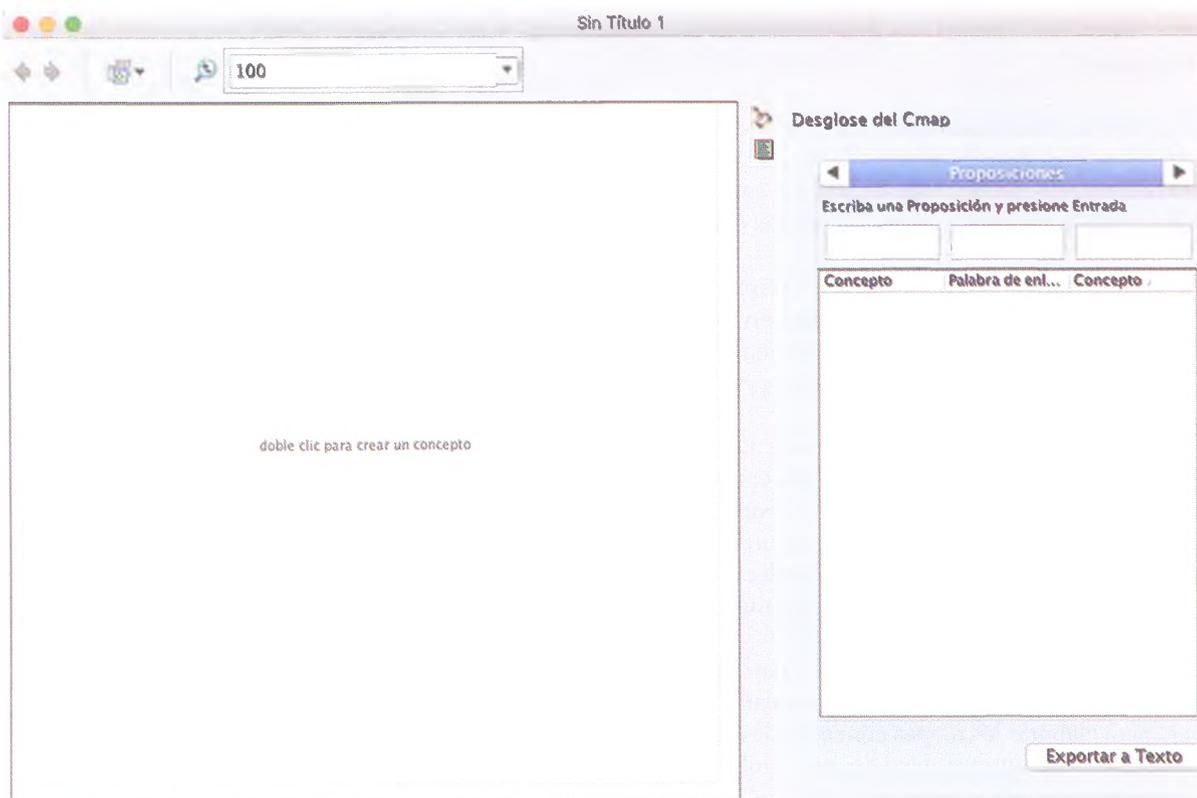
Con el botón **Favoritos** puedes agrupar archivos propios o de otros usuarios que te parezcan útiles para modificarlos, consultarlos o compartirlos. Este botón facilita también la función de búsqueda cuando necesitas algo en específico y sabes que ya lo habías guardado antes en la carpeta de *Favoritos*.

Los botones **Historial** y **Buscar** cumplen la misma función que en otras aplicaciones; el primero te mostrará el trabajo que has hecho con la aplicación cada día, semana o mes, y el segundo botón te ayudará a buscar archivos (Cmaps, imágenes, Clip Art, documentos, videos o audios, entre otros), ya sea en tu Cmap, en los sitios creados o en otros sitios web que se encuentran predeterminados por la aplicación.

Entorno de trabajo de CmapTools

La ventana denominada "Sin Título 1" que aparece cuando inicias el programa sirve para crear el mapa conceptual; para lograrlo es importante primero que recuerdes los elementos básicos del mapa conceptual, pues la aplicación los retoma para que resulte más sencilla su elaboración.

La imagen de abajo muestra el espacio para crear el mapa conceptual del lado izquierdo, donde puedes agregar conceptos dando doble clic; sin embargo, es importante empezar por colocar las proposiciones que, como se recomendó al inicio de la secuencia didáctica, deben ser tres como máximo.



La imagen de la página anterior muestra también los botones básicos que incluye la ventana. En la parte superior izquierda hay dos flechas que sirven para deshacer o rehacer una acción; por ejemplo, si escribiste mal una palabra de enlace usa la flecha “hacia atrás” para deshacer la acción o si quieres comparar dos acciones que acabas de hacer acciona ambas flechas de manera alternada para observar los cambios.

Al lado derecho de las flechas se encuentra un icono para mostrar Cmaps de manera alternada, esta herramienta es útil cuando trabajas varios archivos al mismo tiempo. Después se encuentra el icono de lupa que, como reconocerás de otras aplicaciones, sirve para aumentar o disminuir el tamaño del mapa conceptual.

Al extremo derecho de la ventana se ubican tres botones de manera vertical, el primero, de arriba hacia abajo, indica si el mapa conceptual es editable o está protegido por su autor; la función es más evidente en aquellos Cmaps elaborados por otros usuarios. El icono de la lupa en 3D sirve para buscar elementos de Clip Art (como fotografías o ilustraciones), los cuales puedes agregar de fondo en cada recuadro de los conceptos o proposiciones. El último icono, que en la imagen de la página anterior se encuentra activado, sirve para mostrar la composición del mapa conceptual en una subventana del lado derecho.



Ventana *Buscar Clip Art* muestra imágenes predeterminadas que puedes usar en los Cmaps que elaboras.

Crear un mapa conceptual con CmapTools

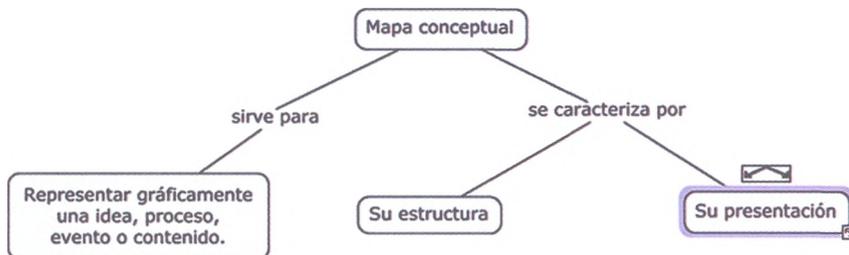
Para agregar un concepto o proposición basta con dar doble clic sobre la pantalla en blanco, con esto se abrirá un recuadro con cuatro signos de interrogación, el cual podrás modificar en tamaño al dar clic sobre las flechas en contrasentido del extremo inferior derecho del recuadro y, sin soltar, arrastra hasta ajustar el tamaño deseado según tus necesidades. Al dar doble clic en el interior del recuadro, es decir, donde se ubican los signos de interrogación, activarás las funciones de texto y podrás escribir dentro de este.

????? haga clic y arrastre la flecha para hacer un enlace
doble clic para editar el texto

Los primeros recuadros de un Cmap deberán ser siempre las proposiciones, créalos dando doble clic en un lugar cualquiera del entorno de trabajo.

El cuadro del concepto o proposición también presenta una herramienta básica de enlace: en la parte superior se ubican dos flechas, da clic sobre ellas y mueve el ratón sin soltar el botón derecho de este; observarás que al hacerlo se crea una flecha que, al soltarla en la dirección deseada, creará otro recuadro con la posibilidad de escribir una palabra de enlace entre el original y el nuevo concepto.

Básicamente, al aplicar esta serie de acciones podrás crear los conceptos, proposiciones, enlaces y palabras clave, solo será cuestión de práctica para volverte un experto en la elaboración de Cmaps.



► Observa que el recuadro inferior derecho contiene las herramientas para modificar su tamaño y agregar más conceptos o palabras de enlace.

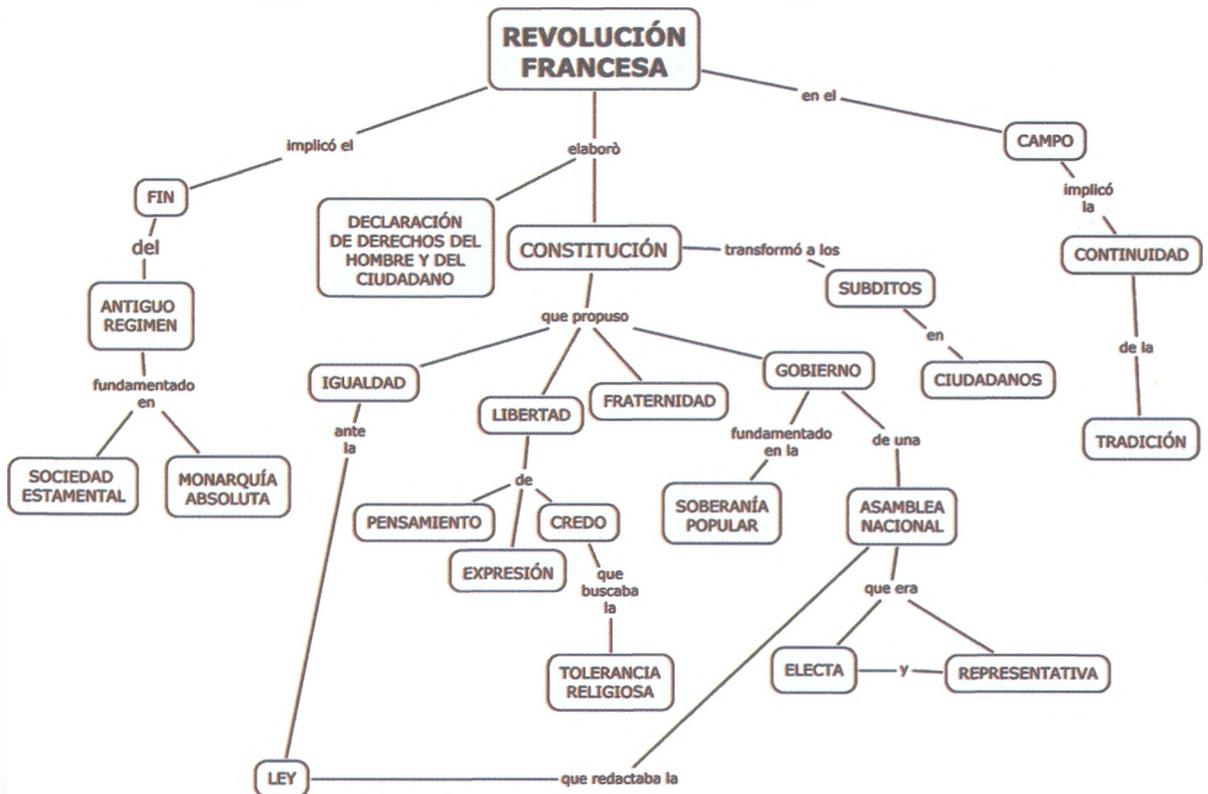
Sabías que...?

Puedes reusar una palabra de enlace para dos conceptos distintos al arrastrar la palabra que quieras copiar desde las flechas de arriba y colócala donde la necesites (cada cuadro activa puntos de unión en sus esquinas y partes medias).

A practicar

Realicen esta actividad para elaborar su primer Cmap en la aplicación.

1. Pidan a su profesor que organice al grupo en equipos de trabajo de acuerdo con las computadoras que tienen en el laboratorio o, en su caso, para trabajar en casa.
2. Observen y analicen el mapa conceptual que se ubica al final de esta página, el cual se encuentra disponible en una carpeta compartida del sitio web de CmapTools.
3. En trabajo colaborativo, usen las herramientas de CmapTools y apliquen lo que han aprendido hasta ahora para replicar el mapa conceptual de la Revolución francesa.
4. Al terminar la actividad en equipo, reflexiona y contesta lo siguiente en tu cuaderno:
 - ¿Qué herramienta se usa para agregar la proposición con negritas?
 - ¿Cómo se agrega más de un concepto a una palabra de enlace?
 - Considerando que al escribir un texto este se ajusta en una sola línea y el recuadro se extiende a lo largo, ¿de qué manera acomodaron el texto "DECLARACIÓN DE DERECHOS DEL HOMBRE Y DEL CIUDADANO"?
 - La parte baja del mapa conceptual tiene dos líneas de enlace largas y tres más forman un triángulo; explica la manera en que lo replicaron.
 - ¿Cuáles botones de la ventana utilizaste?



Personalizar estilos

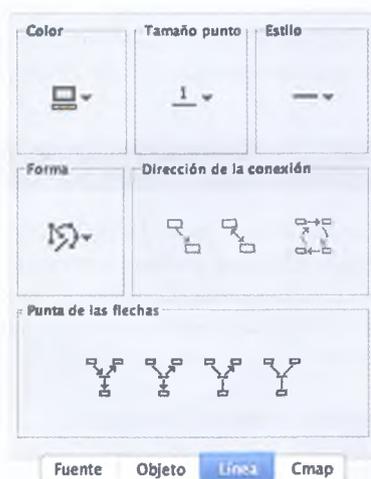
La primera pregunta del cuestionario de la actividad de la página anterior se relaciona directamente con la personalización del estilo del texto (fuente); sin embargo, CmapTools permite darle estilo también al objeto (cuadro), la línea de enlace e incluso al fondo de todo el mapa conceptual; para lograrlo, solo posicónate en cualquier cuadro, abre el menú conceptual con el botón izquierdo del ratón y elige *Formato del Estilo*, o bien, desde el menú *Formato/Estilos*. Las herramientas que incluye cada una de las cuatro ventanas de estilo son las siguientes:

Ventana de Fuente: tipografía y tamaño de la fuente, estilo y color del texto, distancia entre el margen y el texto, alineación y espaciado del párrafo y uso de símbolos matemáticos.

Ventana de Objeto: color, sombra, ancho y forma del objeto. Además, permite elegir una imagen de fondo.

Ventana de Línea: color, tamaño del punto de la línea, estilo, forma, dirección de conexión y estilo de la punta de la flecha.

Ventana de Cmap: color e imagen del fondo y dimensión del área de impresión, exportación o vista.



Al combinar todas estas herramientas puedes **personalizar** el estilo de cada mapa conceptual, incluso puedes darle un nombre y guardarlo para usarlo después en otro mapa conceptual.

Sabías que...?

Los mapas conceptuales creados en CmapTools también pueden grabarse en otros formatos, los cuales resultan ser más compatibles con las aplicaciones de Internet, y las personas que no tienen CmapTools instalado podrían visualizar el mapa conceptual compartido.

Manipular recursos

Muchos mapas conceptuales sintetizan tanto la información que parecería que esta se muestra poco desarrollada; para solucionar este problema CmapTools ofrece la oportunidad de agregar recursos (archivos) a cada uno de los conceptos, los cuales pueden ser imágenes, videos, audios e incluso archivos de otras aplicaciones, como Word o Excel.

La ruta para agregar recursos a un concepto es la siguiente: *Editar/Agregar y Editar Enlaces a los Recursos*, con lo cual se abrirá una ventana para que elijas el archivo que adjuntarás al concepto.

También puedes vincular una página web al seleccionar *Agregar Página Web* desde la misma opción de *Editar*, solo que la ventana de diálogo que se abre solicita información como: nombre y tipo del recurso, dirección electrónica, descripción de la página web y palabras clave; estos datos serán útiles para organizar los metadatos de búsqueda en caso de que quieras compartir el Cmap en las carpetas web del programa.

Si no compartirás el Cmap, pero lo usarás en una presentación escolar, por ejemplo, puedes agregar notas visibles u ocultas a cada concepto eligiendo la opción *Agregar Información* del mismo menú *Editar*.

Guardar y exportar Cmap

Una vez que has personalizado el mapa conceptual y estás conforme con el resultado es preciso guardarlo como archivo. Se sugiere grabarlo con el formato propio de la aplicación, que es .cmap; para esto, desde el menú *Archivo* se elige la opción *Guardar Cmap*. Así, se abrirá una ventana como la que se muestra en otras aplicaciones para guardar un archivo. De manera automática el archivo se colocará como opción de apertura en la ventana *Vistas*, en la sección *Cmaps en Mi Equipo*.

Al pulsar el icono del mundo (Cmap en Sitios), ubicado en la ventana *Vistas*, tienes la posibilidad de guardar el Cmap en una de las carpetas compartidas en la web, las cuales funcionan como un **servidor externo**. Para lograr compartir el archivo de CmapTools selecciona, desde el menú *Archivo*, la opción *Exportar Cmap Como*, y con esto se puede grabar como una imagen, página web o texto. Esta opción es muy recomendable para proteger la información de tu mapa conceptual, en caso de que no quieras compartirlo de manera libre con la comunidad Cmap.

Glosario

servidor externo.
Combinación de hardware y software que permite el acceso remoto a la información contenida en archivos digitales que generalmente residen en una red de dispositivos.

Insignia

Las herramientas que has aprendido hasta ahora sobre la aplicación CmapTools son las mínimas requeridas para elaborar mapas conceptuales; sin embargo, las opciones en la cinta del programa (*Archivo, Editar, Formato, Colaborar, Herramientas, Ventana y Ayuda*) contienen muchas más herramientas que pueden potencializar cada uno de tus Cmap.

Si quieres ganar tu primera insignia del curso, elabora un mapa conceptual con la aplicación para explicar cada una de las opciones de estas herramientas.

Encamina tus habilidades

1. Retoma el mapa conceptual que elaboraste en papel en la sección *Encamina tus habilidades* de la página 12 para que ahora lo reproduzcas mediante el programa CmapTools que aprendiste a usar.
2. Trata de emplear todas las herramientas de la aplicación para mejorar el mapa conceptual, por ejemplo, agrega imágenes como fondo en las proposiciones o adjunta recursos (archivos) a los conceptos.
3. Guarda y comparte tu Cmap creando una carpeta en el servidor externo de la aplicación con el nombre de tu escuela y grupo. Esta acción puede servir también para que el profesor evalúe los mapas de todo el grupo.

Subproductos

Subproducto procedimental

1. Reúnete con dos o tres compañeros y formen un equipo de trabajo. Discutan y elijan un tema de interés común el cual puedan explicar o sintetizar mediante un mapa conceptual.
2. Consideren las herramientas que ofrece la aplicación CmapTools para planear el diseño del mapa conceptual, sobre todo para elegir las imágenes y recursos que podrían agregar.
3. Lleguen a un acuerdo para aplicar un estilo personalizado en el Cmap y guárdenlo con el nombre “Subproducto 1.1”.
4. Guarden y compartan su Cmap en una carpeta en el servidor externo de la aplicación con el nombre de su escuela, grupo y “Subproducto 1.1”.

Subproducto declarativo

- ¿Cómo contribuye el uso de mapas conceptuales en tu proceso de aprendizaje?
- Describe qué es un mapa conceptual con base en su estructura y función.
- ¿Cuáles son los elementos de un mapa conceptual que puedes crear en CmapTools?
- Describe las herramientas de las dos ventanas que muestra CmapTools.
- Explica el proceso para crear un Cmap.
- ¿Cómo se personalizan los estilos en la aplicación CmapTools?
- ¿Qué tipo de recursos se pueden adjuntar a un concepto?
- Explica cómo se guarda y comparte un Cmap.

Subproducto actitudinal-valoral

Discute con todo el grupo lo siguiente: ¿por qué es importante aprender a usar los organizadores gráficos? ¿Cuáles son las ventajas de emplear CmapTools en el diseño de mapas conceptuales de temas académicos? ¿Cuál o cuáles de las herramientas que conoces de otras aplicaciones crees que serían útiles en CmapTools? Justifica tu respuesta.

A desarrollar

Al terminar esta secuencia didáctica utilizarás las herramientas básicas de las aplicaciones Cacoo y Mindmeister para elaborar organizadores gráficos, como mapas conceptuales, mentales, organigramas y diagramas de flujo, entre otros. Utilizarás las tecnologías de la información y la comunicación para organizar información, editarla y darle formato para producir materiales gráficos. Además, aprenderás a compartir información gráfica por medio de estas aplicaciones en línea, favoreciendo el trabajo colaborativo con tus compañeros.

El **subproducto procedimental** de esta secuencia didáctica consistirá en elaborar, de manera colaborativa, un mapa de sitio de una página de interés común con la aplicación en línea Cacoo y un mapa mental que refleje sus conclusiones acerca de alguna noticia reciente ocurrida en su localidad por medio de Mindmeister. Las actividades que realizarás en esta secuencia didáctica te servirán para:

- 5.2. Ordenar información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.
- 7.3. Articular saberes de diversos campos y establecer relaciones entre ellos y tu vida cotidiana.
- 8.1. Plantear problemas y ofrecer alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y definir un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2. Aportar puntos de vista con apertura y considerar los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3. Asumir una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y habilidades que posees.

De aquí en adelante

Antes de que aprendas a operar aplicaciones en línea para elaborar organizadores gráficos es recomendable que consideres las ventajas del trabajo colaborativo, las cuales puedes explotar con estas herramientas tecnológicas.

- » **Discutan en grupo los temas que aparecen en la siguiente tabla y describan en el pizarrón sus ventajas y desventajas.**

Tema	Ventajas	Desventajas
Organizar y presentar información mediante trabajo colaborativo.		
Discutir y llegar a conclusiones con el equipo de trabajo usando aplicaciones en línea.		
El manejo de las TIC de todos los integrantes del equipo, así como el acceso a las aplicaciones en línea.		

Ingreso y registro

A pesar de que CmapTools es una buena herramienta para generar mapas conceptuales, su condición de aplicación de descarga, aunado a la limitación de la aplicación para crear solo mapas conceptuales, hace que otras aplicaciones en línea destaquen entre la diversidad de opciones que hay en la red para crear, además de mapas conceptuales, mapas mentales, diagramas de flujo, presentaciones, mapas de sitio, plantillas y diagramas, todo con la opción de potencializar el trabajo colaborativo de dos o más personas en línea. Dos de estas aplicaciones son **Cacoo** y **Mindmeister**, las cuales aprenderás a utilizar en esta secuencia didáctica.

Una vez que ingreses a la página principal de cada aplicación podrás darte cuenta de la similitud de sus funciones primarias, pues en la parte de arriba encontrarás títulos como Planes o Precio, Business o Empresas, Tour o Educación, cada par de títulos mantiene una relación directa en las funciones que ofrece tanto en Cacoo como en Mindmeister, respectivamente.

Los títulos **Planes** (Cacoo) y **Precio** (Mindmeister) muestran las oportunidades de contratación de cada página, es decir, cuánto cuesta el uso de la aplicación, ya sea por horas o por mes. Cacoo ofrece tres planes: el primero es *gratuito* y contiene 25 hojas de trabajo, opciones para compartir limitadas y exportación de archivos solo en .png (imágenes); el segundo plan se llama *Plus* y cuesta 65 pesos al mes, oferta los dos primeros meses de uso gratis si te suscribes por un año y contiene mil hojas de trabajo, opciones de compartir ilimitadas, todos los formatos para exportar disponibles y una opción llamada "Historial de revisión"; el tercer plan se llama *Business*, cuesta 229 pesos al mes, con la misma oferta de dos meses gratis al contratar un año, contiene cien mil hojas de trabajo y agrega a las ofertas del plan *Plus* la gestión de usuarios, control de seguridad e importación de carpetas de trabajo; este último plan es óptimo para empresas o entidades educativas.

Por su parte, Mindmeister ofrece sus precios y uso de contenidos en dólares, los cuales podrás consultar en el título **Precios**. Estos están diseñados por el tipo de uso que cada usuario le puede dar, el primero se llama *Básico*, no tiene costo, pero solo puedes elaborar tres mapas mentales, sin posibilidad de guardarlos y solo los puedes exportar como texto. La opción llamada *Personal*, cuesta 6.50 dólares al mes y ofrece mapas ilimitados, carga de archivos e imágenes, exportación en pdf, impresiones y soporte técnico prioritario. El modo *Profesional* cuesta diez dólares y, además de lo que ofrece el modelo anterior, contiene licencias multiusuario, exportar a .docx y .pptx, temas de mapas personalizados para todo el equipo, uso de Google Apps para sign-on en otros dominios, guardar estilos de temas personalizados y recibir estadísticas y reportes de los usuarios.

El modelo *Empresas* que ofrece Mindmeister cuesta quince dólares y agrega a las opciones anteriores lo siguiente: crear grupos dentro del equipo y compartir con otros grupos exportaciones y respaldos correctos de mapas mentales, crear un dominio de inicio de sesión personalizado, administradores de licencias múltiples y soporte prioritario 24x7. Al igual que la opción más cara de Cacoo, este modelo está pensado para la administración de personal en empresas o instituciones educativas, cuyo uso de la herramienta puede ser ilimitado debido a sus múltiples funciones.

Recursos en línea

Entra a la página www.bachilleratoenred.com.mx/enlaces/LCIII y abre el **enlace 1.2** para que conozcas la página principal de Cacoo. En el **enlace 1.3** se abre la página principal de Mindmeister.

Títulos principales de las páginas de Mindmeister (arriba) y Cacoo (abajo).

Relaciónalo con...

La información acerca de las opciones que ofrecen estas aplicaciones para la empresa tal vez no representen mucho para ti en estos momentos, pero considéralo importante en el momento de iniciar tu vida laboral.

Además de ofrecer los precios y planes, cada aplicación en línea destaque su oferta para las empresas mediante sus botones **Bussines** (Cacoo) y **Empresas** (Mindmeister).

Cacoo ofrece una prueba gratis por 30 días en los que la empresa podrá beneficiarse de la optimización de su trabajo con características exclusivas como la configuración de seguridad, compartir trabajo con varios grupos, designar los roles de cada usuario y la administración de los recursos. Además, Cacoo ofrece tres tipos de soluciones para empresas, con precios más elevados y características añadidas, los cuales se muestran de manera similar a los que se ubican en la sección **Planes**.

Por su parte, la sección **Empresas** de Mindmeister ofrece mejorar la comunicación entre el personal de la empresa que lo contrate, ya que pueden acceder desde cualquier dispositivo y lugar, compartiendo información y colaborando en su trabajo diario. Esto se transforma, según la información disponible en la página, en una comunicación y colaboración eficientes, mejores perspectivas y decisiones empresariales, un incremento en la seguridad de su información y mayor productividad de los empleados. Lo destacado de esta página es que maneja el mismo precio de diez dólares en su paquete *Empresas*.

El botón **Tour** de Cacoo ofrece la oportunidad de profundizar más acerca de tres características de la aplicación: control de seguridad, respaldo de archivos e integración de Google Drive. Por su parte, Mindmeister ofrece un botón llamado **Educación** para que conozcas las ventajas de usar Mindmeister en tus trabajos escolares, con lo que promete mejorar la memoria y la retención, permitir el libre flujo de ideas, presentar la información de manera estructurada y mejorar la comunicación.

Asimismo, ambas páginas ofrecen un apartado para que conozcas casos prácticos de personas y empresas que ya usan la aplicación y consideres su experiencia para decidirte a usarla.

Adicionalmente a los botones descritos, Cacoo y Mindmeister ofrecen dos botones para iniciar el registro, para el primero se llama **Empieza Ya**, y para el segundo **Regístrate**. Ambos ofrecen varias alternativas para llenar tus datos y agilizar el registro, puedes ingresar tu nombre, correo electrónico y contraseña, como en cualquier otra página de registro, o iniciar sesión con tus cuentas de Facebook, Gmail, Twitter o Microsoft 365, esta última opción solo está disponible en Mindmeister. Lo recomendable es que uses la misma cuenta de tu correo UAS, que es administrado por Gmail.

Comienza Ya

Cuéntanos un poco sobre usted

Al suscribirse usted está de acuerdo con nuestra términos y para recibir actualizaciones periódicas de productos y consejos.

Iniciar sesión o [contáctate con uno de estos servicios](#)



Opciones de registro que ofrece Mindmeister.

Una vez que elijas el modo de registro, la aplicación usará tu información de manera confidencial para la autoría de tus organizadores gráficos al dar clic en *Continuar*.

El registro en ambas páginas se realiza de manera automática por el plan gratuito de Cacao y con el modo *Básico* de Mindmeister con las características generales que se describieron en la página anterior.

Es importante mencionar que Cacao te pedirá confirmar tus datos de usuario una vez que des clic en el botón *Continuar* de la página de registro. Asimismo, solicita elegir el idioma, la zona horaria y aceptar los términos de uso. Por su parte, Mindmeister abrirá de inmediato el entorno de trabajo.

A continuación se describe el entorno de trabajo de cada una de las aplicaciones en línea para elaborar organizadores gráficos.



Continuar como Adrián

Cacao recibirá la siguiente información: tu perfil público y dirección de correo electrónico

[Editar la información que proporcionas](#)

No se permite que la aplicación publique en Facebook.

Continuar

[Condiciones de la aplicación](#) · [Política de privacidad](#)

No olvides leer las condiciones de la aplicación y políticas de privacidad antes de registrarte en alguna página de Internet.

Encamina tus habilidades

1. Conéctate a Internet y abre ambas páginas de ingreso de las aplicaciones Cacao y Mindmeister desde los enlaces 1.2 y 1.3.
2. Reconoce por ti mismo cada uno de los títulos que se explicaron en las páginas anteriores y elabora un mapa de sitio en tu cuaderno para describirlos.
3. Al terminar de elaborar tus mapas, regístrate en ambas páginas para que puedas usar las aplicaciones. Recuerda que de inicio comenzarás en un plan gratuito.
4. Reúnete con tus compañeros y comenta la posibilidad de contratar un plan mensual o anual para elaborar sus proyectos escolares en este semestre, piensen sobre todo en la dinámica para elaborar sus productos integradores de las unidades y del curso.

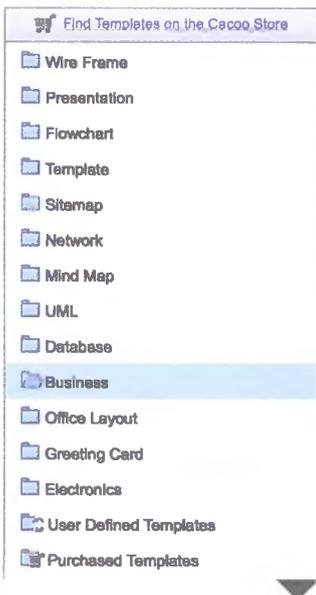
Entorno de trabajo

Antes de comenzar a navegar en las herramientas de las aplicaciones en línea para crear mapas mentales, es muy importante que primero reconozcas cuál es la finalidad de esta herramienta didáctica en tus actividades escolares, personales o profesionales.

Un mapa mental está definido por una idea principal que se conecta con varias ideas secundarias, estando la primera al centro y las demás alrededor; es algo así como pensar en una idea principal central y escribir alrededor de esta todas las ideas secundarias que se te puedan ocurrir y que sirvan para definirla, sustentarla, justificarla, atenderla, procurarla o lograrla. Por ejemplo, en el entorno académico, piensa que la idea principal es la célula, las ideas secundarias que pueden estar a su alrededor, según los objetivos de lo que estés estudiando, podrían ser su concepto o definición, cómo se clasifican, cuántos y cuáles tipos hay, cuáles son las estructuras que la conforman y cuáles son sus funciones principales. en un ejemplo cotidiano, la idea central de un mapa mental puede ser el fútbol, y las ideas secundarias sus reglas, sus confederaciones y equipos, las dimensiones de la cancha, etc.



Herramientas básicas del perfil de usuario de Cacoo. Observa que incluye una papelerera de reciclaje de donde puedes recuperar archivos eliminados.



Opciones de plantillas oficiales para trabajar en Cacoo.

Otro elemento que debes considerar para poder potenciar el entorno de trabajo de cada aplicación es la posibilidad de crear no solo mapas mentales, sino también diagramas de flujo, presentaciones, mapas de sitio, plantillas y diagramas; por tanto, cada vez que aprendas cómo usar una herramienta de las aplicaciones, trata de visualizar su intención en cada uno de estos organizadores gráficos.

Además, como se mencionó desde el inicio de la secuencia didáctica, la gran ventaja de usar estas aplicaciones es la posibilidad de trabajar de manera colaborativa con tus compañeros de equipo, compartiendo información, ideas, diseños y participando en cada momento; por tanto, considera mantener siempre activa la opción de compartir y el alta de las cuentas de los compañeros con los que trabajarás.

Área de trabajo de Cacoo

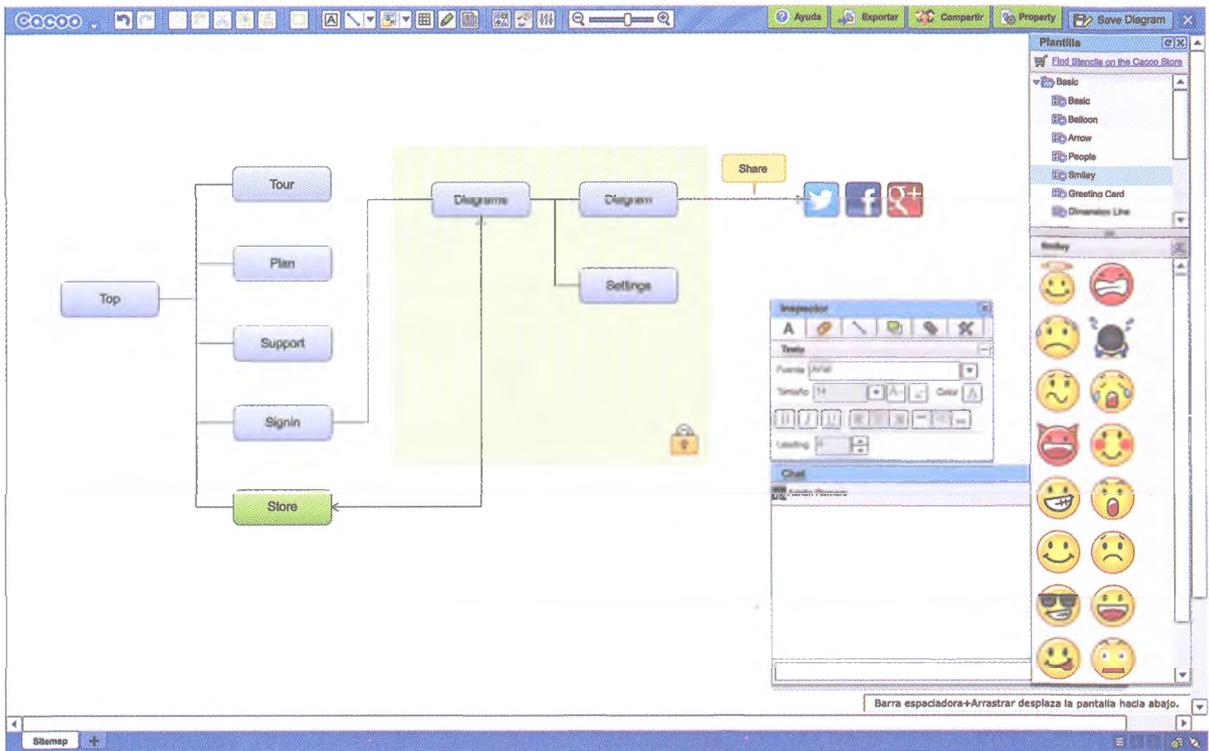
Una vez que inicias la aplicación por primera vez, Cacoo te propone realizar cinco pasos sencillos para ganar la posibilidad de que tu cuenta se distinga con un diseño o fotografía que tú mismo creas o subes, algo así como un perfil. Los pasos a seguir son los siguientes:

1. **Crea un nuevo diagrama.** Conoce de manera empírica, es decir a ensayo y error, las herramientas de la aplicación. Considera que esto gastará una de tus 25 hojas de trabajo si elegiste el plan gratuito.
2. **Crea una carpeta.** De la misma manera que lo haces en Windows, Cacoo te ofrece la oportunidad de organizar tus trabajos en carpetas, por si requieres usar una por cada asignatura que curses en el semestre.
3. **Crea una carpeta compartida.** Dale un plus a las carpetas creadas al compartirlas para trabajar de manera colaborativa con tus compañeros.
4. **Elegir usuarios de la carpeta compartida.** Por medio del botón *Compartir*, elige de la lista de contactos de tu correo electrónico o de usuarios de Cacoo a los amigos con los que podrás editar o compartir tus archivos creados en la aplicación.
5. **Crea tu icono.** Define el icono que te distinguirá como usuario de Cacoo, puede ser cualquier fotografía o diseño que tengas guardado en la computadora o en algún dispositivo de almacenamiento.

Si decides evitar estos cinco pasos para simplemente iniciar tu trabajo con la aplicación, basta con dar clic en la opción *+Crea un diagrama* que se ubica en la parte superior izquierda y se abrirá el área de trabajo de Cacoo.

De manera automática se abrirá una ventana emergente que solicitará tu elección a la plantilla de trabajo, en la cual puedes optar por usar entre una plantilla, presentación, flujograma, mapa de sitio, red, mapa mental, base de datos, u organigrama, entre otros.

Con fines prácticos, en esta secuencia didáctica se optó por usar el template de mapa de sitio para explicar el área de trabajo de Cacoo, lo cual puede ser de mucha utilidad en el momento de que elabores el subproducto procedimental. En la siguiente página se muestra una imagen del área de trabajo de Cacoo con los elementos precargados de uno de los templates del mapa de sitio, con el cual se explicará la manera en que se modifican los elementos del mapa a partir de las herramientas.



Como podrás darte cuenta, el área de trabajo de Cacoo se compone por cinco conjuntos de herramientas básicas. La primera se distingue por una barra extendida en la parte superior izquierda, la cual contiene los elementos deshacer, rehacer, copiar, pegar, cortar, duplicar, copiar formato, seleccionar el estilo de forma, nuevo texto, nuevo conector, insertar imagen, insertar tabla, dibujo a mano alzada, seleccionar e insertar otro templete, plantilla, chat, inspector y zoom. La pequeña barra de opciones del lado superior derecho contiene herramientas del archivo como cerrar, guardar, propiedades, compartir, exportar y ayuda.

Dentro del área de trabajo se encuentran tres ventanas emergentes, que son muy útiles para editar los elementos del organizador gráfico que estás creando. La del lado extremo derecho se llama plantilla e incluye elementos que puedes agregar como parte esencial del diagrama. La ventana inspector permite editar cada uno de los elementos, en su texto, forma, tamaño, diseño, conectores e hipervínculos. La última ventana se llama chat y permite mantener comunicación con los usuarios con los que elegiste trabajar la plantilla.

Todas las herramientas se activan al seleccionar cualquier elemento del mapa de sitio.

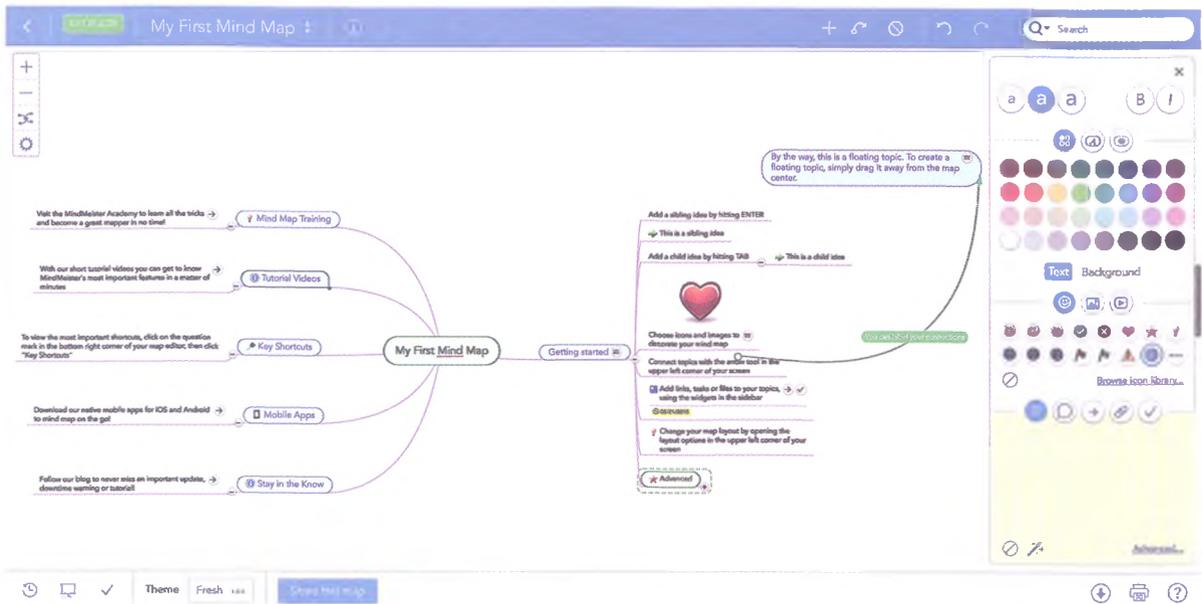
Sabías que...?

Debajo del logotipo de Cacoo en el área de trabajo se encuentra un menú con las opciones File, Edit, Insert, View y Help que tienen la misma función que las opciones del mismo nombre que conoces de Windows.

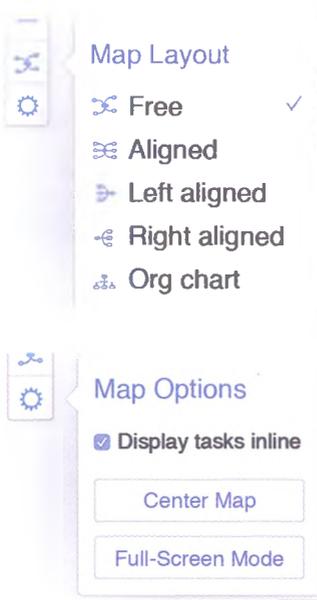
A practicar

1. Utiliza el mapa de sitio de los títulos de Cacoo que creaste en tu cuaderno durante la actividad de la página 25 y reproducéla en la aplicación en línea.
2. Agrega, elimina y edita los elementos necesarios para transmitir la información que escribiste en papel, ahora de manera digital.
3. Comparte el archivo con tu profesor para su evaluación.

Entorno de trabajo de Mindmeister



Tutorial "My first Mind Map" de Mindmeister.



Opciones de los botones *Map Layout* (arriba) y *Map Options* de Mindmeister.

El entorno de trabajo de Mindmeister es más sencilla, pues esta aplicación solo permite elaborar mapas mentales en su modalidad básica. En este caso, se recomienda que estudies el tutorial que Mindmeister titula "My first Mind Map", en el cual describe con detalle todas las herramientas básicas de la aplicación.

Las herramientas que sobresalen están compactadas en dos barras y un cuadro. La primera barra se ubica en la parte superior izquierda, contiene el zoom de visualización del mapa y dos herramientas que aplican cambios radicales en él: una se llama *Map Layout*, que sirve para cambiar la estructura del mapa mental; la segunda herramienta se llama *Map Options* y ofrece la posibilidad de centrar el mapa (muy útil para crear, poco a poco, la estructura del mapa mental) y la modalidad de observar el mapa en pantalla completa, que podrás usar para visualizar el organizador gráfico sin las herramientas y controlar de mejor manera su proceso de creación.

La segunda barra de herramientas se ubica en la parte superior derecha y contiene un cuadro de búsqueda, las opciones rehacer y deshacer, así como las opciones de crear, borrar o enlazar ideas.

El cuadro de herramientas se ubica en todo el lado derecho de la aplicación y contiene variedad de herramientas básicas para editar cada una de las ideas (cuadros) del mapa mental, divididas en las opciones de edición para el texto (parte superior), donde puedes elegir entre el tamaño, estilo, color y tipografía, así como la forma, el color y el diseño de la idea.

La parte media del cuadro de herramientas contiene las que sirven para insertar botones de acción que al activarse en un cuadro lo vuelven interactivo para el usuario; por ejemplo, si agregas una carita feliz podrás distinguir a esa idea como positiva. Las opciones de botones van desde emoticones hasta fotografías y videos.

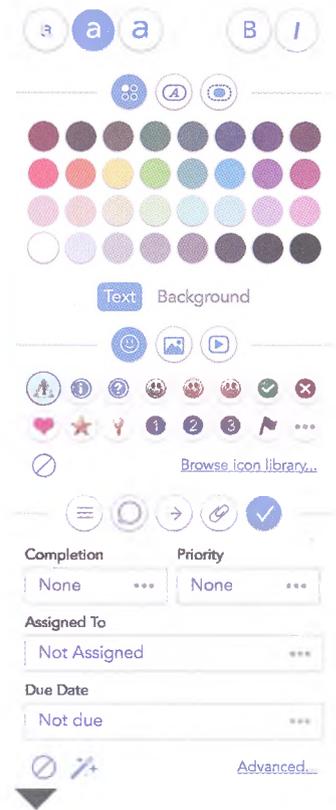
La parte más baja del cuadro de herramientas incluye las opciones para insertar comentarios, hipervínculos, archivos y asignaciones a cada una de las ideas generadas. El primer botón de la izquierda se usa para administrar todas las herramientas descritas antes, las cuales serán muy útiles en los trabajos colaborativos que puedas realizar con tus compañeros de clase. Por ejemplo, en los comentarios puedes darle un “Me gusta” o un “No me gusta” a cada idea y escribir el porqué de tu calificación, además de agregar un emoticón.

Las funciones para insertar URL y archivos funcionan de la misma manera que en cualquier aplicación, pero la función de tareas puede resultar muy útil para evidenciar el trabajo de cada integrante del equipo, pues contiene datos como la fecha de elaboración de la idea, su prioridad y estado de avance, también la opción de asignar la tarea a un integrante del equipo en particular.

En la parte inferior de la ventana de toda la página se encuentran dos barras con opciones para darle tiempo de exposición a cada idea o formato de presentación electrónica (tipo PowerPoint), así como la administración de las tareas, cambio de tema del mapa mental o de su visualización como privado, público o compartido (solo para visualización, no edición).

Los últimos tres botones de la derecha permiten exportar o imprimir el mapa mental, así como una opción de ayuda en línea para resolver cualquier duda que tengas acerca de la funcionalidad de la aplicación.

Tal como sucede en Cacao, cada una de las opciones de los cuadros y barras se activan al seleccionar un cuadro de idea o enlace del mapa mental.



Cuadro de herramientas de la aplicación Mindmeister.

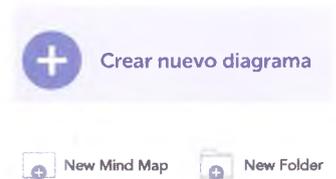
A practicar

1. Elige cualquier tema de tu interés para crear un mapa mental de todo lo que pienses al respecto, puede ser algún deporte, pasatiempo, película, acontecimiento, hecho histórico, político o social del que tengas ganas de comunicar lo que piensas.
2. Usa la aplicación Mindmeister, en su modalidad básica, para agregar, eliminar y editar, de manera intuitiva, todas las ideas, principales y secundarias, necesarias para transmitir tu pensamiento acerca del tema que elegiste.
3. Comparte el archivo con tu profesor para su evaluación.

Crear diagramas

Antes de crear un organizador gráfico en alguna de las dos aplicaciones en línea debes considerar el tipo de organigrama a usar y la función que requieres para transmitir correctamente la información; de esta manera podrás tener certeza sobre qué herramienta usar.

Cacao tiene un botón para crear un diagrama nuevo, que cada vez que lo presionas abrirá un archivo nuevo de manera inmediata, pero tienes que guardarlo para mantener su edición. Por su parte, Mindmeister ofrece dos opciones, un nuevo mapa mental o un nuevo folder.



Opciones para crear nuevos diagramas en Cacao (arriba) y Mindmeister (abajo).

Crear organizadores gráficos con Cacao

Cacao ofrece la oportunidad de trabajar sobre una plantilla prediseñada y, como recordarás, en el tema del área de trabajo se eligió la opción de mapa de sitio para mostrarte las herramientas de la aplicación; pues bien, continuarás aprendiendo con ese ejemplo.

La primera recomendación consiste en ajustar las ventanas emergentes de Plantillas, Inspector y Chat, ya que estas permanecen fijas al ajustar la ventana de la aplicación. Procura visualizar por completo tu área de trabajo y tener, al mismo tiempo, alcance ideal de todas las herramientas disponibles, lo cual se logra con la herramienta de zoom.

Glosario

alineación. En programas informáticos se aplica para definir la ubicación del texto dentro de una celda, recuadro, tabla, elemento o párrafo.

Una vez que tengas la plantilla lista y la pantalla ajustada con las ventanas emergentes bien organizadas, podrás editar el mapa de sitio (en este caso) con las herramientas de diseño y formato que ya conoces.

Selecciona el cuadro que quieras editar y se activarán las opciones que tienes para hacerlo; por ejemplo, cambiar el color del fondo o del texto, así como su tamaño, estilo y **alineación**, todo desde la ventana *Inspector*. También puedes eliminar cuadros y conectores solo con la tecla *Delete* o con la opción *Cortar* de la barra de herramientas.

La edición que apliques en la plantilla dará forma, poco a poco, a la estructura que hayas planeado para tu mapa de sitio; sin embargo, otra dinámica para crear organizadores gráficos en Cacao es incluir cuadro por cuadro, conector por conector, y aplicarles formato, estilo y tamaños a cada uno, lo cual puede representar más tiempo de elaboración, pero sin duda crearás organizadores gráficos más creativos y originales.

Crear organizadores gráficos con Mindmeister

La manera de crear mapas mentales en Mindmeister es mucho más libre que en Cacao, lo cual se justifica con el hecho de que, por definición, un mapa mental es un organizador gráfico que representa ideas sencillas y pocas veces se representan conceptos secundarios complejos.

Con las opciones para crear, borrar o enlazar ideas, junto con las de rehacer y deshacer, podrás fácilmente generar, paso a paso, un mapa mental. Asimismo, con el cuadro de herramientas podrás aplicarle formato a cada cuadro, y con las opciones *Map Layout* y *Map Options* organizarás, de manera general, toda la información.

Insignia

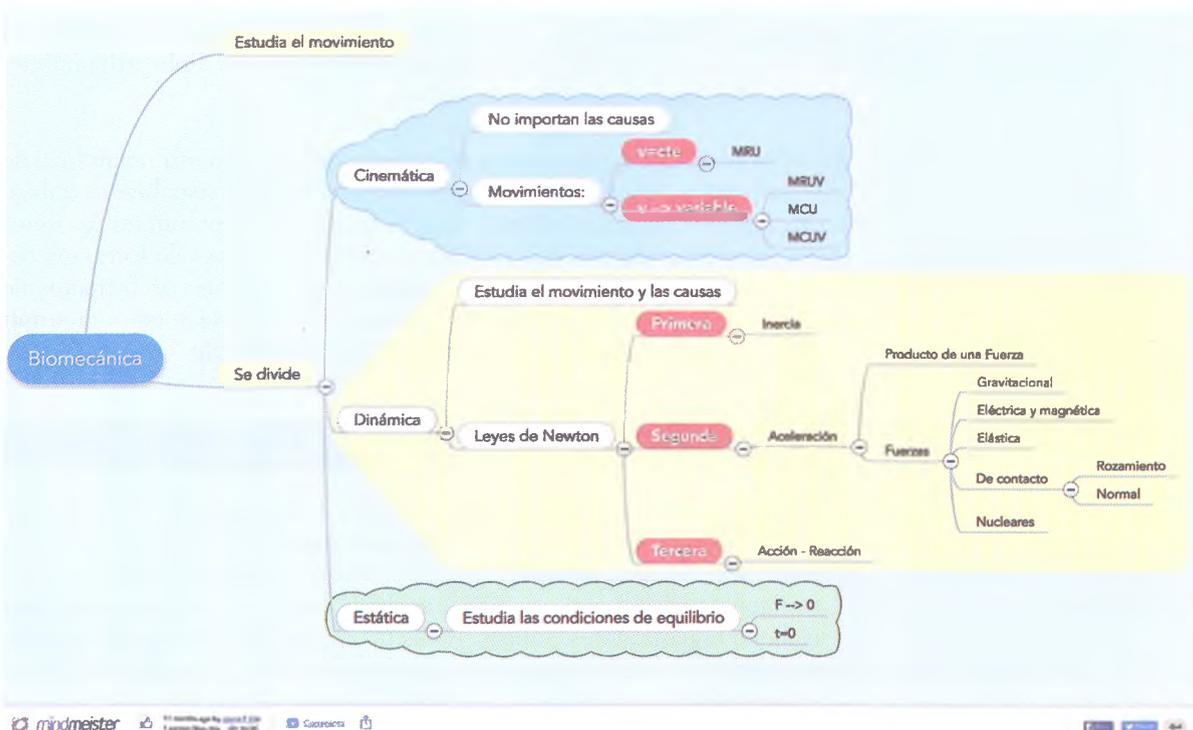
Elabora un cuadro comparativo entre las herramientas de cada una de las aplicaciones en línea que has estudiado y define, según las necesidades de los mapas mentales que elaboras en el área académica, cual de ellas es mucho más amigable con el usuario, fácil de usar, tiene más y mejores herramientas de edición y formato, y, en su caso, recomendar su uso entre los estudiantes del bachillerato UAS o, incluso, del nivel secundaria o primaria. Entrega el cuadro comparativo y conclusiones al profesor para obtener esta insignia.

Sabías que...?

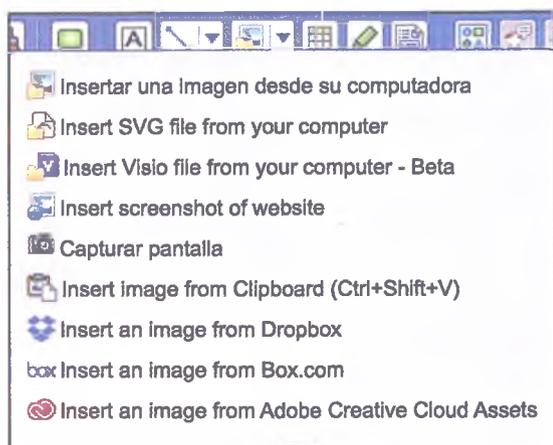
Al igual que CmapTools, Mindmeister contiene un catálogo de mapas mentales creados por usuarios de todo el mundo, los cuales puedes visualizar debido a su propiedad de mapas públicos.

A practicar

1. Pidan a su profesor que organice al grupo en equipos de trabajo de acuerdo con las computadoras que tienen en el laboratorio o, en su caso, para trabajar en casa.
2. Usen el mapa mental que se ubica al final de esta página, y reproduzcanlo de manera idéntica en cada una de las aplicaciones en línea que has estudiado.
3. Usen las herramientas de cada aplicación que consideren necesarias para replicar el mapa mental.
4. Al terminar la actividad en equipo, de manera individual, reflexiona y contesta lo siguiente en tu cuaderno:
 - ¿Cuál de las dos aplicaciones permitió reproducir de manera idéntica el mapa mental?
 - ¿Qué tan complicado resultó elaborar el mapa mental idéntica en Cacao?
 - ¿Cuál aplicación consideras que es mejor y más práctica para elaborar mapas mentales?
 - La parte central del mapa mental incluye tramas de fondo con diferentes colores, texturas y formas de línea; explica la manera en que resolvieron su elaboración en cada aplicación.
 - ¿Cuáles son los botones que más utilizaste en cada aplicación?, ¿consideras que su ubicación se relaciona con el uso constante que podría presentarse al elaborar mapas mentales?



Insertar objetos



Opciones del botón *Insertar* de la aplicación en línea Caco.

En ambas aplicaciones se pueden agregar *links* o enlaces de Internet. En Caco, esta opción se ubica en la ventana *Inspector*, dentro del icono de enlaces (forma de cadena) donde puedes agregar una hoja o URL. En Mindmeister hay más opciones de enlaces, pues en el icono de flecha del tercer componente del cuadro de herramientas puedes elegir insertar una URL, un tópico o un correo electrónico.

Además de los enlaces, en Caco puedes agregar imágenes prediseñadas desde la ventana *Plantillas*, son ilustraciones sencillas pero bien definidas, desde figuras geométricas hasta muebles, accesorios y botones de acción.

Por otro lado, el botón *Insertar* permite agregar los siguientes elementos a cualquier cuadro del organizador gráfico: imágenes desde el disco duro de la computadora, Clipboard, Dropbox, Box.com e incluso desde Adobe Creative Cloud Assets; asimismo, se pueden insertar archivos SVG o Visio y capturas de pantalla tomadas desde Internet en ese mismo instante desde la aplicación. Mindmeister solo permite agregar imágenes y videos que tengas guardados en la computadora que estás usando.

Exportar

Para compartir un diagrama en Caco basta con dar clic en el botón *Compartir*, con esto se abrirá un cuadro de diálogo en el que deberás escribir la dirección de correo electrónico de la persona a quien le compartirás el archivo y un mensaje. Las opciones que ofrece esta aplicación para exportar un archivo son los formatos png, svg, pdf, ps, ppt y Clipboard; también puedes abrir una ventana de impresión.

En Mindmeister, como se mencionó antes, puedes compartir un archivo de manera pública, especificar la o las personas que pueden visualizar tu trabajo o mantenerlo de manera privada. Para la función de exportar, las opciones que ofrece la aplicación son archivos con las extensiones de formatos comunes: .docx, .pptx, .pdf, .rtf y .png (imagen); y archivos con formatos de mapas mentales: .mind, .mm, .mmap y .xmind. También se puede comprimir en una misma imagen y el archivo tendrá la extensión .zip.

Insignia

Es muy probable que mientras usaste las aplicaciones en línea descubriste que hay herramientas, botones o secciones de estas que no se han explicado; esto ha sucedido porque el discurso se ha centrado en las herramientas básicas del programa, es decir, lo que es indispensable para elaborar organizadores gráficos. Redacta una lista de las herramientas que encontraste y que no han sido explicadas, describe su función, ubicación y agrega ejemplos de su uso. Entrega la información en un informe al profesor para obtener esta insignia.

Encamina tus habilidades

1. Reúnete con tu equipo de trabajo.
2. Elijan, de manera democrática, una página de Internet de la que quieran describir su contenido por medio de un mapa de sitio y represéntelo en una hoja de papel tamaño doble carta.
3. Asimismo, busquen alguna noticia reciente en el periódico local y elijan una que puedan explicar por medio de un mapa mental y, de igual forma, reproduzcanlo en una hoja de papel del mismo tamaño.

Subproductos

Subproducto procedimental

1. Reúnete con el mismo equipo de compañeros con los que trabajaste la actividad anterior y retomen los diseños del mapa de sitio y mapa mental de cada caso.
2. Reproduzcan el mapa de sitio con la aplicación en línea Cadoo y el mapa mental con Mindmeister. Consideren las herramientas que ofrece cada aplicación para potenciar el diseño elaborado en papel y trabajen de manera colaborativa compartiendo el archivo entre ustedes y asignando tareas o comentando cada recurso agregado.
3. Lleguen a acuerdos para elegir las imágenes y los recursos que podrían agregar a cada idea principal o secundaria del mapa mental o recuadro del mapa de sitio que, a su vez, complemente o profundice en la información general del organizar gráfico.
4. Lleguen a un acuerdo para aplicar un estilo personalizado para cada organizador gráfico y expórtelo en formato pdf con los nombres “Subproducto_1.2_sitio” y “Subproducto_1.2_mental”, seguido de un nombre con el que su profesor pueda identificar a su equipo.
5. Compartan sus archivos con el profesor para que los evalúe.

Subproducto declarativo

- ¿Cuáles son las características generales que describen a cada una de las aplicaciones y que sirven para que un usuario que no las conoce puede reconocerlas en sus respectivas páginas de inicio?
- Describe el proceso de registro para Cadoo y para Mindmeister.
- ¿Cuáles son los elementos del área de trabajo de Cadoo y de Mindmeister?
- Describe los pasos para crear un diagrama en ambas aplicaciones.
- ¿Qué tipo de recursos se pueden insertar en cada aplicación en línea?
- Explica cómo se comparte y exporta un organizador gráfico en Cadoo y cómo se hace en Mindmeister.

Subproducto actitudinal-valoral

¿Cuáles son las ventajas y desventajas de trabajar de manera colaborativa en línea y con una aplicación instalada en la computadora?

Producto integrador de la unidad 1

Síntesis

1. Reúnete con los compañeros con quienes trabajarás el producto integrador del curso para esta asignatura.
2. Retomen las actividades que realizaron en la sección *Encamina tus habilidades* para esta primera unidad, que son las siguientes:
 - Proceso para elaborar un mapa conceptual en papel (página 12).
 - Mapa conceptual en Cmap (página 21).
 - Mapas de sitio y registro en las páginas de Cacao y Mindmeister (página 25).
 - Representación de un sitio web de interés por medio de un mapa de sitio y de una noticia por medio de un mapa mental (página 33).
3. Asimismo, consideren los subproductos procedimentales que también elaboraron en esta unidad, los cuales son:
 - Mapa conceptual elaborado en CmapTools (página 21).
 - Mapa de sitio elaborado en Cacao y mapa mental elaborado en Mindmeister (página 33).
4. Por otro lado, y como primera parte del producto integrador del curso, elijan de manera democrática cuál será la temática del blog que elaborarán; por ejemplo, podría ser sobre deportes, avances de la tecnología, datos históricos del estado de Sinaloa o de noticias estatales y del mundo. Lo importante que deben considerar para la conclusión de su discusión es que esa temática será la esencia de la información del blog que elaborarán al final del curso.
5. Con base en la información de sus subproductos y evidencias, discutan para elegir una página web que ya exista que maneje una temática similar a la que eligieron; por ejemplo, usen la página del periódico *El país* si su temática es sobre noticias, o la de *ESPN en español* si su temática es sobre deportes.
6. Elaboren, de manera colaborativa, el mapa del sitio de la página web modelo en papel, escribiendo todas las características de enlaces y aplicaciones que cada recuadro contiene.
7. Usen el mapa de sitio en papel como base para planear el mapa de sitio de su blog, háganlo primero en papel, y de manera colaborativa, para que puedan modificar con base en las ideas.
8. Una vez que tienen el borrador del mapa de sitio de su blog, elijan una de las dos aplicaciones en línea (Cacao o Mindmeister) para redactarlo ahí.
9. Coordínense para realizar una sesión de trabajo en línea, fuera del horario de clases, para que por medio de la aplicación elaboren el mapa de sitio de manera colaborativa. Recuerden que pueden asignar funciones y chatear mientras trabajan para aportar ideas y diagramar el organizador gráfico.
10. Una vez que tengan listo el mapa de sitio del blog, expórtelo como archivo pdf y envíenlo a su profesor para su evaluación. También pueden compartirlo con otros compañeros para recibir retroalimentación a sus proyectos.

Evaluación

Demuestra el nivel de tu conocimiento mediante la siguiente guía de evaluación, utilizando la escala del 1 al 5, siendo 1 el valor más bajo y 5 el más alto.

Mis conocimientos en:	Corresponden a un nivel de:				
	1	2	3	4	5
La importancia de los organizadores gráficos en la vida académica y cotidiana.					
La identificación de la estructura principal que debe poseer un organizador gráfico (mapas conceptuales y mentales).					
El uso de las aplicaciones de escritorio y en línea para realizar organizadores gráficos que coadyuvan al desarrollo académico.					
La organización de las ideas clave de la información obtenida, estableciendo relaciones coherentes entre estas.					
La importancia del trabajo en equipo para compartir conocimientos y habilidades de manera responsable.					
El manejo de las tecnologías de la información y la comunicación para obtener y expresar información de manera responsable y respetuosa.					

Coevaluación

Realiza la siguiente coevaluación con tus compañeros de equipo.

Nombre del compañero	Participó activamente, medianamente o pobremente en la realización de las actividades	Aportó buenas ideas, señaló sus puntos de vista y/o realizó el trabajo que le correspondió	Fue respetuoso y accedió a las decisiones de la mayoría de los integrantes	Podría mejorar si...

Unidad 2

Diseño de videos



Shutterstock/oneinchpunch

Propósito de la unidad

Tu meta será:

Crear y editar videos utilizando herramientas digitales para comunicar ideas e información, considerando las características del contexto.

Contenidos temáticos

¿Qué aprenderás?

- 2.1. Elementos básicos para el diseño de videos.
- 2.2. Crea y edita videos (Windows Live Movie Maker).
- 2.3. Crea, edita y publica videos en línea (YouTube).
- 2.4. Manipula videos (aTube Catcher).

Competencias genéricas y disciplinares

En general, te servirá para:

4. Escuchar, interpretar y emitir mensajes pertinentes en distintos contextos por medio de códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
7. Aprender por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participar y colaborar de manera efectiva en equipos diversos.

En particular, te servirá para:

- C-12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

Saberes específicos

¿Cómo lo aprenderás?

- Reconociendo la importancia del uso y planificación de videos para cubrir las necesidades comunicativas en tu vida académica, personal y social.
- Identificando el área de trabajo y los elementos que conforman las aplicaciones aTube Catcher, YouTube y Windows Live Movie Maker.
- Aplicando los métodos apropiados para crear y editar videos en estas aplicaciones.
- Insertando diversos elementos en un video.
- Produciendo, compartiendo, exportando y publicando videos.
- Asumiendo una actitud responsable ante el uso de la información que comunicas y compartes mediante videos.
- Mostrando creatividad en el diseño de videos.
- Colaborando en equipos diversos.
- Respetando los derechos de autor de los videos descargados.

Producto integrador de la unidad

¿Qué lograrás?

Como producto integrador de esta unidad elaborarás, en equipo y de forma colaborativa, los videos que servirán de contenido audiovisual en el blog que crearán al final como producto integrador del curso.

Mi portafolio de evidencias

Evidencia	Logrado	
	Si	No
Elección del formato (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 42)		
Documento base (<i>Subproducto procedimental 2.1</i> , página 43)		
Respuestas (<i>Subproductos declarativo y actitudinal-valoral 2.1</i> , página 43)		
Producción del video (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 51)		
Video de tres minutos WLMM (<i>Subproducto procedimental 2.2</i> , página 51)		
Respuestas (<i>Subproductos declarativo y actitudinal-valoral 2.2</i> , página 51)		
Video individual de tres minutos (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 61)		
Publicación del video individual en YouTube (<i>Subproducto procedimental 2.3</i> , página 61)		
Respuestas (<i>Subproductos declarativo y actitudinal-valoral 2.3</i> , página 61)		
Descarga de tres videos con aTube Catcher (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 69)		
Edición de tres videos con aTube Catcher (<i>Subproducto procedimental 2.4</i> , página 69)		
Respuestas (<i>Subproductos declarativo y actitudinal-valoral 2.4</i> , página 69)		

¿Qué tanto sé?

► Responde con base en tus conocimientos previos.

1. ¿Cuáles son las aplicaciones que conoces para editar video? Describe sus principales características.

2. ¿Por qué YouTube es el sitio más usado para cargar videos en línea?

3. Cuando grabas un video con tu celular, ¿en qué formatos diferentes lo puedes guardar?

4. ¿Cuáles son las ventajas de producir, editar, exportar y publicar videos de contenido propio?

A desarrollar

Al terminar esta secuencia didáctica conocerás los elementos básicos para producir un video digital, como los distintos formatos que existen y sus características. Identificarás las tres etapas del proceso de producción de un video.

Como **subproducto procedimental** elaborarás, de manera colaborativa con tu equipo de trabajo, el documento base para producir un video de tres minutos de duración que esté relacionado con la temática del blog que realizarás al final del curso. Las actividades que realizarás en esta secuencia didáctica te servirán para:

- 4.2. Aplicar diversas estrategias comunicativas según quienes sean los interlocutores, el contexto en el que te encuentras, y los objetivos que persigues.
- 5.2. Ordenar información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.6. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para procesar e interpretar información.
- 7.3. Articular saberes de diversos campos y establecer relaciones entre ellos y tu vida cotidiana.
- 8.1. Plantear problemas y ofrecer alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y definir un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2. Aportar puntos de vista con apertura y considerar los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3. Asumir una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y las habilidades que posees.

De aquí en adelante

¿Te has preguntado alguna vez, al salir del cine o terminar de ver una película, cómo será el proceso para lograr tal producción?, pues, sin duda, habrá muchas películas que dejan sorprendida a toda la audiencia, y no solo por sus efectos especiales, sino por la intensidad de su trama, la calidad de sus actuaciones, la intensidad de las escenas o la variedad de sus escenarios.

► **Reflexiona con base en las siguientes preguntas, comenta tus respuestas con las de tus compañeros de equipo y escribe en tu cuaderno una conclusión acerca de la dinámica para producir películas.**

- Piensa en una misma escena que hayas visto en distintos formatos, por ejemplo, en el cine tradicional, en el cine en 3D, la televisión analógica, la televisión de alta definición, la computadora de escritorio, la laptop o la tableta. ¿De qué depende la calidad visual de las escenas en las películas?
- ¿De qué manera te imaginas que es el proceso de elaboración de una película? ¿Todo surge de una idea simple y se comienza a filmar o qué procesos deben cumplirse para llegar a la proyección del material en el cine?

Características del video digital

Una de las competencias digitales básicas que debe desarrollar un estudiante de bachillerato como tú es la creación y edición de videos, pues resulta ser una de las herramientas tecnológicas más usadas en la actualidad para transmitir información. Por supuesto que los videos que grabas con un teléfono inteligente o una tableta no tiene la calidad de un video profesional como las animaciones que producen los estudios profesionales de cine, pero sí pueden alcanzar una calidad mayor de los que comúnmente se suben a YouTube.

Ahora bien, para que logres distinguir la calidad de un video debes considerar dos características visuales y dos digitales; las primeras son la proporcionalidad de la filmación y la resolución de la imagen; las características digitales o técnicas tienen que ver con el flujo de los bits y la cantidad de fotogramas que se reproducen por segundo. A continuación se define cada característica.

Proporcionalidad. Es la razón entre la anchura y la altura de la imagen. También es conocida como relación de aspecto o aspecto de radio. Por ejemplo, la relación de aspecto en los televisores analógicos era de 4:3 (se lee cuatro a tres), la relación de los televisores digitales de vista panorámica es de 16:9; pero la relación de proporcionalidad que se usa en las pantallas de los cines es de 2.35:1 o 2.39:1. La proporción de estos números indica cuántas veces se aumenta o disminuye el tamaño real de cada objeto observado en la pantalla a una distancia determinada.

En el almacenamiento de la información en un DVD para reproducir una película se emplea la relación anamórfica, la cual permite que el reproductor de DVD seleccione la salida a 16:9 o la adapte a 4:3, sin deformar la imagen. La mayoría de los televisores digitales actuales detectan el formato de emisión para evitar deformaciones de la imagen; además, suelen incluir un botón en el mando a distancia para cambiar el formato, si así lo desea el usuario.

Resolución. Al igual que la proporcionalidad, las características de resolución de una imagen son muy notorias en un video digital, lo que repercute en su calidad. La resolución de la imagen está definida por la cantidad de píxeles en la anchura y la altura de la pantalla, por lo que será muy diferente la resolución de la imagen en una televisión y en un proyector; por ejemplo, un monitor de laptop puede usar una resolución de 1 440 x 900 píxeles, mientras que una televisión de alta definición puede contener hasta 1 920 x 1 080 píxeles. En general, existen dos formatos para medir la resolución de la imagen: el formato europeo PAL*¹ y el americano NTSC; en nuestro país prevalece el segundo.

Flujo de bits. Indica la cantidad de bits*² de información que se transmite en el video. Se mide en bits por segundo (bps) y hay dos tipos distintos: el flujo constante de bits (CBR), que se observa en las películas con poco movimiento y pocos cambios de plano; y el flujo variable de bits (VBR), en los videos donde se aprecia mucho movimiento y muchos cambios de planos.



Televisión analógica. Proporcionalidad de 4:3 y resolución de imagen de 720 x 480 píxeles.



Televisión digital de alta definición. Proporcionalidad de 16:9 y resolución de imagen de 1 920 x 1 080 píxeles.



Monitor de computadora. Proporcionalidad de 5:4 y resolución de imagen de 1 280 x 1 024 píxeles.

*1 PAL, por sus siglas del inglés *Phase Alternating Line* (en español: línea alternada en fase). Se refiere al sistema de codificación empleado en la transmisión de señales de televisión analógica en color en la mayor parte del mundo.

*2 Bit es el acrónimo de *Binary digit* (dígito binario) representa la unidad mínima de información empleada en informática o cualquier dispositivo digital.

Relaciónalo con...

Los dibujos animados son varias ilustraciones fijas que se superponen de manera tan rápida que los visualizas como una sola imagen en movimiento. Estos dibujos se mueven a 15 fps; por su parte, las imágenes del cine se mueven a 24 fps, en el formato de TV o video PAL se utiliza 25 fps, y el formato de TV o video NTSC usa 29.97 fps.

Sabías que...?

El primer formato de video digital, llamado H.120, se desarrolló en 1984, es decir, hace más de treinta años. Poco después de este primer formato, en 1988, llegaría el H.261, considerado hasta hoy la base de los estándares modernos en el formato de video.

Fotogramas por segundo. Una película es una sucesión de imágenes fijas llamadas fotogramas. La retina del ojo humano tiene la capacidad de retener durante unos instantes la imagen que está viendo. Gracias a esto, en nuestro cerebro se crea la percepción del movimiento. Fotogramas por segundo (fps) o flujo de bits es el parámetro que indica la cantidad de imágenes fijas o fotogramas que muestra un video por segundo.

Tipos de archivos de video

Los videos digitales pueden distribuirse en múltiples formatos, como DVD, *web streaming*, iPod y CDROM, por mencionar algunos, o trasladarlos al sistema analógico en un videocassette. Sin embargo, cada plataforma funciona mejor con diferentes extensiones de archivos, es decir, aquellos con los que las imágenes pueden ser creadas o leídas con mejor calidad. Como ocurre con la fotografía fija, existen numerosos tipos de archivos de video; unos sin comprimir y otros comprimidos con pérdidas de la calidad visual para reducir su tamaño. A continuación se describen los formatos más comunes en el comercio digital.

AVI: este formato trabaja con una capa de información para el video y otra para el audio. Se usan principalmente en computadoras de reciente modelo y televisores inteligentes o multifuncionales de alta definición.

MOV: es el formato nativo de los sistemas Macintosh y necesita el reproductor Quicktime Player para ver los videos. Se usa en computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes y consolas de videojuegos de esta marca.

WMV: formato de video creado por Microsoft que necesita el reproductor Windows Media. Se usa en computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes y consolas de videojuegos de esta marca.

RV: formato especializado en el *streaming* (emisión en línea por Internet) que al igual que su homólogo de audio, necesita el reproductor Real One para ver los videos. Se usa en televisores multimedia o inteligentes, así como en computadoras y tabletas con función *streaming*.

MPEG: formato de compresión de la información audiovisual con pérdidas intermitentes. Este formato elimina los fotogramas intermedios similares a sus adyacentes. Contiene tres niveles de calidad:

- **MPEG-1:** se usa en videos grabados en CD con una extensión de .mpg.
- **MPEG-2:** formato de súper video con grabación en CD y DVD en alta definición. La extensión de sus archivos es también .mpg.
- **MPEG-4:** se maneja para archivos comprimidos tipo DIVX y en formato AVI, la extensión de sus archivos es .mp4.

FLV: formato que se usa en películas realizadas con software Adobe Flash Player Download. Es muy utilizado porque conserva buena relación del tamaño y la calidad en páginas como YouTube.

MKV: este formato proviene de un software libre que utiliza el código de video H264 junto con el código AC3 para el audio. Alberga todos los archivos del video, como audio, subtítulos o capítulos, en un solo archivo para poder reproducirla en una película DVD o BlueRay.

Planeación de un video

A diferencia de la mayoría de los videos que has grabado hasta ahora, la creación, edición, producción y publicación de un video con la finalidad de transmitir una información particular requiere de una planeación muy precisa, pues el más ligero inconveniente en la filmación, secuencia de imágenes o posición del evento filmado podría cambiar el sentido de la información audiovisual. En general, la planeación de un video considera tres etapas de producción, una previa denominada pre-producción, una de realización del video conocida como producción, y otra más posterior a la filmación llamada post-producción, en la que se incluye la edición. A continuación se describen las particularidades de cada etapa.

Pre-producción de un video

Esta es la fase más importante en el proceso de producción, pues el trabajo previo a la filmación es fundamental para asegurar y determinar las condiciones óptimas de realización de todo proyecto audiovisual. Asimismo, esta es también la fase más compleja de todo el proceso, pues se deben prever los aciertos o errores que podrían suceder durante la filmación y la edición del video, y considerar desde este punto las posibles decisiones a tomar para cada contingencia en esas etapas, junto con sus consecuencias.

La fase de pre-producción debe atenderse desde un documento base, el cual está conformado por los siguientes componentes:

- **Introducción.** Explica los antecedentes, determina el contexto y define el tema principal de lo que se va a narrar, contar, exponer o representar en el video.
- **Objetivo.** Considera el público al que está dirigido el video, describiendo sus características, como el rango de edad o los niveles culturales o académicos (en el caso de videos artísticos o de contenidos específicos), entre otros.
- **Justificación.** Argumenta las necesidades artísticas, gráficas o de contenido para explicar el tema o idea original con un video.
- **Fundamentación.** Define y explica el tipo de producción a realizarse; en este sentido, se puede elegir entre los siguientes tipos: *producción de ficción* (narra historias inventadas, irreales o increíbles), *documentales* (describe la realidad tal como es) y *videocreación* (historias reales o inventadas que son narradas de manera artística bajo alguno de los esquemas **estéticos**).
- **Guion.** Descripción detallada, escena por escena, de lo que se verá en la pantalla, el cual se distingue por su parte literaria (escenas, acciones de los personajes y diálogos, principalmente) y la parte técnica (detalles técnicos de la filmación, como la posición de la cámara, los acercamientos, la iluminación, los movimientos de cámara y las necesidades del rodaje).
- **Cronograma de filmación.** Calendarización de la filmación del video por escenas que considera las etapas de post-producción, con base en las características del guion.
- **Materiales.** Describe los materiales necesarios para las etapas de filmación y de post-producción.



Shutterstock/Rawpixel.com

El planteamiento correcto durante la pre-producción ofrece siempre mayores posibilidades de éxito durante la filmación y la edición.

Glosario

estética. Disciplina de la filosofía que se encarga de estudiar valores artísticos como la belleza, la fealdad, la armonía y lo grotesco.

Producción de un video

Shutterstock/Viacheslav Nikolajenko



La etapa de grabación podría ser la más divertida, pues cambias de escenarios y convives con tus compañeros; sin embargo, trata de realizar tu proyecto de una manera profesional para garantizar la calidad de tu trabajo.

Después de delimitar el proyecto empieza la etapa de filmación, es decir, aquella donde se crea el video en formato audiovisual. En esta etapa, todas las ideas que se planearon en el documento base de la pre-producción se llevan a cabo durante la grabación del video. Se graban las imágenes y el audio planeado en el guion, incluso de manera excesiva; por ejemplo, grabar una escena más de tres veces para que se elija la mejor en la etapa de post-producción, según las necesidades estéticas de la filmación. Toda producción deberá realizarse con base en el cronograma de filmación, el guion y utilizando los materiales necesarios; de no ser el caso se puede improvisar, pero recuerda que la improvisación debe ser por causas ajenas a ustedes, pues de lo contrario se hablaría de una etapa fallida de pre-producción.

Post-producción de un video

Después de las etapas de pre-producción (documento base) y de producción (grabación), solo resta realizar la fase de post-producción o edición. Este momento sirve para seleccionar todo el material que han grabado y darle forma por medio de un programa de *Editor de Video* para incluir una secuencia lógica al contenido que quieren transmitir, mejorando así la calidad del audio y del video. Para lograr lo anterior, en las siguientes secuencias didácticas aprenderás a manipular programas de escritorio, como Windows Live Movie Maker, y en línea, como YouTube y aTube Catcher, para editar videos.

Insignia

Investiga los siguientes elementos para cada una de las últimas etapas en la planeación de un video y entrega un informe a tu profesor para conseguir esta insignia. Producción: composición, encuadre, planos, objetivos, vestuarios, ambientes, escenografía, iluminación, movimientos, sonidos y permisos de filmación. Post-producción: montajes y recursos de edición de audio y video.

Encamina tus habilidades

1. Reúnete con tus compañeros con los que realizarás los productos finales de cada unidad y el producto integrador del curso para que, de manera democrática, elijan cuál será la temática del primer video que subirán a su blog.
2. Con base en esta elección, discutan acerca de cuál sería la mejor herramienta para filmar el video, si usan un teléfono inteligente, una tableta, una cámara de video o la cámara de una laptop.
3. Investiguen las opciones de formato de video de la herramienta seleccionada y analicen las ventajas y desventajas de cada formato para elegir el más adecuado a sus necesidades.
4. Escribe tus conclusiones en tu cuaderno y comenta con tu grupo las características de formato de video de los dispositivos que analizaste con tu equipo.

Subproductos

Subproducto procedimental

1. Consideren la temática del blog y uno de los subtemas principales para decidir una idea principal que puedan representar en un video de tres minutos de duración. Redacten la introducción del documento base de este video a partir de la idea principal que eligieron en la actividad anterior.
2. Definan el público al que irá dirigido (objetivo) y escriban la justificación para publicar este video en el blog. Integren ambos elementos en el documento base.
3. Con base también en el contenido del blog y la idea principal del video, definan el tipo de producción que realizarán: de ficción, documental o videorecreación. Pueden elegir algún otro tipo que hayan investigado, pero no olviden de escribir la justificación de esta decisión.
4. Escriban, de manera colaborativa, el guion que definirá cada escena incluida en los tres minutos de filmación que durará el video. Recuerda escribir ambas partes, es decir, la literaria y la técnica.
5. Discutan y definan el cronograma de filmación y escriban una lista de los materiales necesarios para realizar el video.
6. Entreguen el documento base del video de tres minutos a su profesor para que lo evalúe y retroalimente. Consideren sus observaciones para elaborar los siguientes documentos base para todo el contenido audiovisual que subirán al blog al final del curso.

Subproducto declarativo

Contesta en tu cuaderno.

1. Explica las dos características visuales y las dos digitales para la reproducción de un video.
2. ¿Cuáles son los formatos más usados para la reproducción de un video de calidad digital?
3. Explica las características particulares de al menos cinco formatos de video digital.
4. Define las partes técnica y literaria de un guion de video.
5. Describe los componentes del documento base para la planeación de videos.

Subproducto actitudinal-valoral

- Con base en lo que has aprendido en esta secuencia didáctica, ¿ha cambiado tu perspectiva acerca de la calidad de las películas que ves en el cine o en la televisión? ¿Por qué?
- Considera el trabajo de planeación que realizan los cineastas antes de filmar una película y contesta: ¿cuál es la importancia de la planeación en tu vida académica, cotidiana, familiar, social y laboral?

Crea y edita videos (Windows Live Movie Maker)

A desarrollar

Al término de esta secuencia didáctica podrás crear y editar videos en una herramienta desarrollada por Microsoft de acceso gratuito llamada Windows Live Movie Maker.

El **subproducto procedimental** de esta secuencia didáctica consiste en la grabación (producción) y edición (post-producción) del video de tres minutos de duración que planearon en la secuencia didáctica anterior.

Las actividades que realizarás en esta secuencia didáctica te servirán para:

- 4.2. Aplicar diversas estrategias comunicativas según quienes sean los interlocutores, el contexto en el que te encuentras y los objetivos que persigues.
- 5.1. Seguir instrucciones y procedimientos de manera reflexiva en la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos.
- 5.6. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para procesar e interpretar información.
- 7.3. Articular saberes de diversos campos y establecer relaciones entre ellos y tu vida cotidiana.
- 8.1. Plantear problemas y ofrecer alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y definir un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2. Aportar puntos de vista con apertura y considerar los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3. Asumir una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y las habilidades que posees.

De aquí en adelante

En tu celular o tableta tendrás almacenados varios videos, y si cuentas con una computadora personal seguramente habrás guardado muchos más, ya sea que los hayas grabado tú mismo o que los hayas descargado de la red.

Sin embargo, varios de esos videos duran mucho y contienen escenas que deseas eliminar o destacar, sobre todo en aquellos que has grabado por tu cuenta.

► **Reúnete con un compañero y discutan lo siguiente acerca de los videos que cada uno tenga almacenados en su computadora, tableta o teléfono celular.**

- ¿Qué tipos de videos has grabado?, ¿son de conciertos, viajes, familiares o con amigos?
- ¿Qué partes de los videos te gustaría modificar, eliminar o resaltar?
- ¿Cómo supones que funciona un editor de video, según los cambios antes descritos?
- ¿Qué programas de editor de videos han utilizado y cómo ha sido su experiencia con estas aplicaciones?

Windows Live Movie Maker

Windows Live Movie Maker es un software desarrollado por Microsoft que puede usarse en el sistema operativo de Windows. Este programa permite crear presentaciones y editar videos caseros al agregarle títulos, transiciones, efectos, música e incluso una narración para conseguir una calidad casi profesional, dependiendo del manejo de la herramienta que se le aplique.

Además, este software permite publicar el video creado en alguna otra plataforma o compartirlo con amigos y familiares por diferentes medios.

Descarga e instalación

El programa no viene incluido en la paquetería básica de Microsoft Office, sin embargo, su descarga es gratuita desde la página oficial de Microsoft Windows.

Al terminar la descarga, dirígete a la ubicación que designaste para el almacenamiento de la aplicación, localiza el archivo descargado (en general, se descarga con el nombre: wsetup-web.exe), y ejecútalo para que el instalador de Windows Essentials inicie y puedas elegir los programas que deseas instalar.

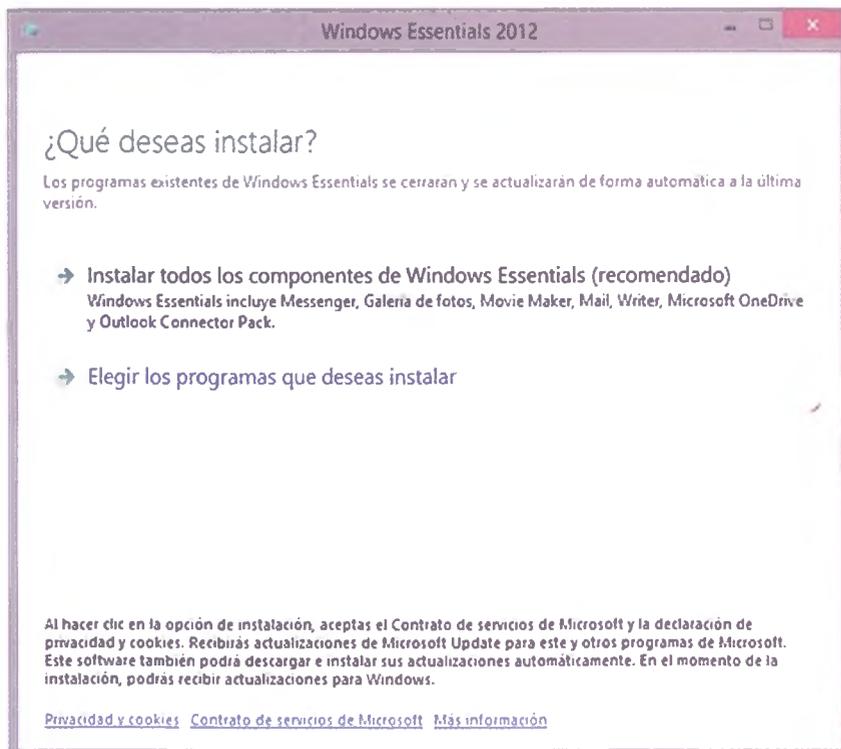
Una vez que aparezca la lista de aplicaciones a instalar en el programa Windows Essentials, selecciona solo la opción *Photo Gallery y Movie Maker*, para posteriormente dar clic en el botón *Instalar*, como se muestra en la imagen de la siguiente página. Espera a que concluya el proceso de instalación para conocer las herramientas de edición de videos que ofrece Windows Live Movie Maker.

Sabías que...?

Windows Movie Maker, primer software de edición de video creado por Microsoft, fue incluido en el sistema operativo Windows ME en el año 2000; así, este programa se sustituyó por la versión Windows Live Movie Maker para Windows Vista, donde se administra con Windows Live Essentials, una descarga gratuita de Windows Live.

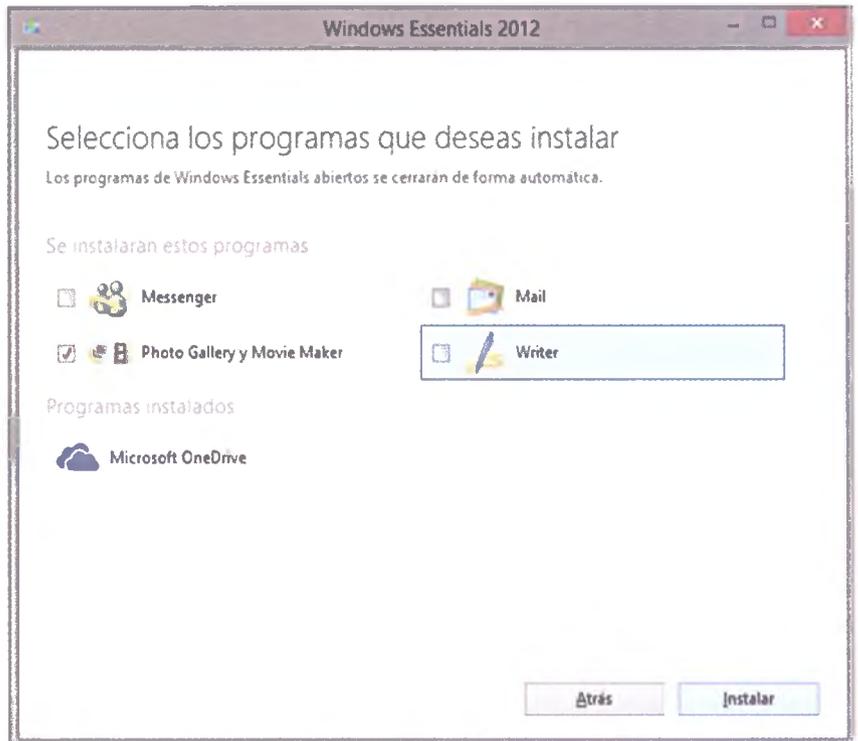


Logo de Windows Live Movie Maker.



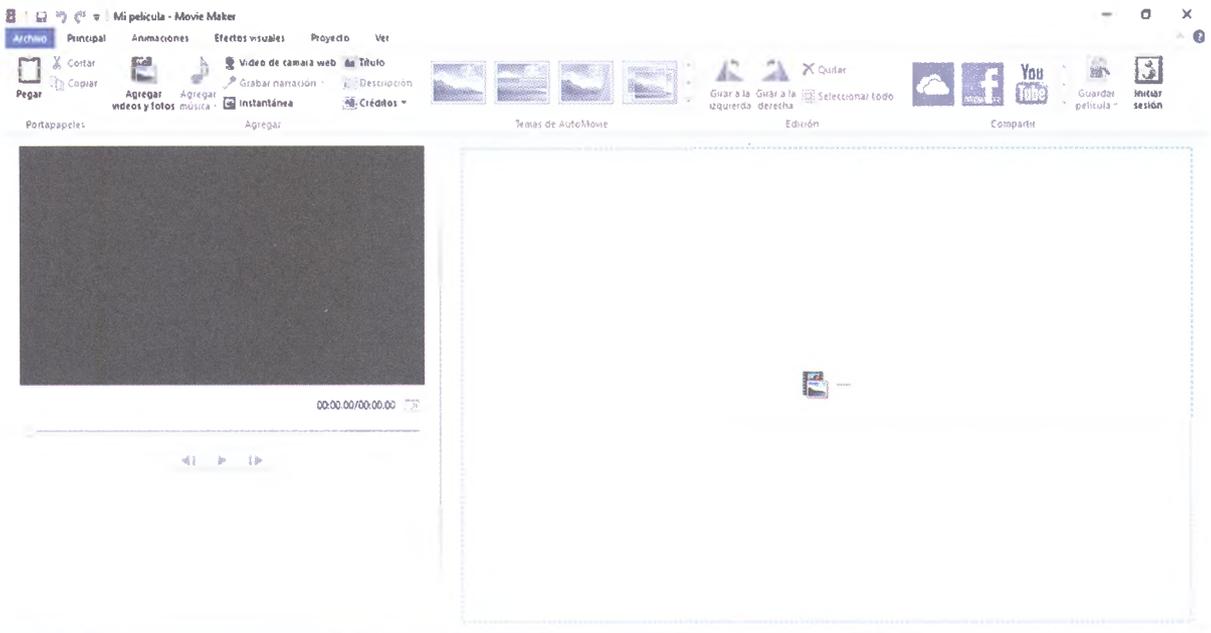
Recursos en línea

Ingresa a la página de www.bachilleratoenred.com.mx/enlaces/LCIII y abre el **enlace 2.1** para acceder a la página de descarga de Windows Live Movie Maker.



Crea un nuevo proyecto

Una vez que tengas instalado el programa, al ejecutarlo podrás explorar todas sus herramientas e iniciar con la edición de videos. La pantalla principal del programa muestra el menú **Archivo** y las diferentes pestañas de opciones que posee, como son: **Principal**, **Animaciones**, **Efectos visuales**, **Proyecto** y **Ver**. Ubica estas pestañas en la siguiente imagen, la cual muestra el entorno de trabajo de Windows Live Movie Maker.





El primer paso para crear un proyecto nuevo dentro de Windows Live Movie Maker es definir el aspecto que tendrá el video; para lograrlo, existen dos opciones principales: *Estándar* (4:3) y *Pantalla Panorámica* (16:9); las cuales se encuentran en la pestaña **Proyecto**.

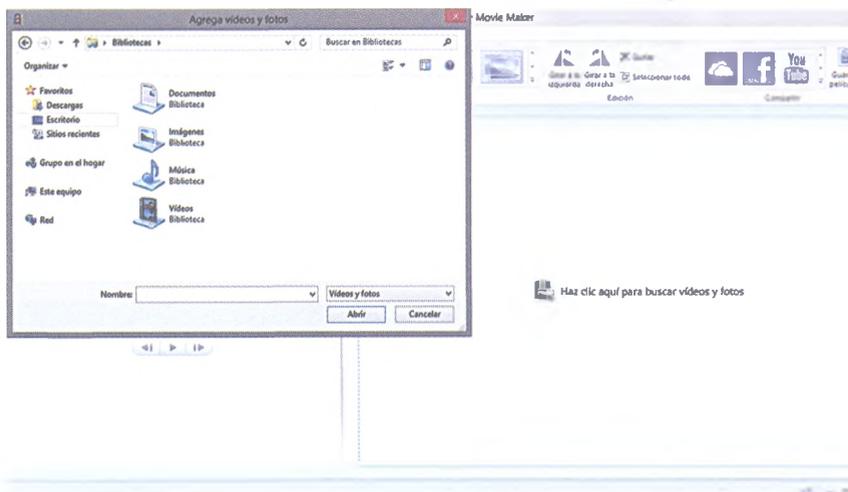
Una vez elegida la relación del aspecto del video, es el momento de **importar** los elementos multimedia que formarán parte del video, es decir, el o los archivos de video, las imágenes y los audios que deberás tener guardados en la computadora.

En la pestaña **Principal** se ubican las funciones para agregar los videos y las imágenes, específicamente en el botón *Agregar videos y fotos*.

Al hacer clic en este botón o en la opción *Haz clic aquí para buscar videos y fotos*, se abrirá un cuadro de dialogo para examinar los directorios de la computadora que estás utilizando y puedas seleccionar los archivos que deseas importar al video, como lo ilustra la siguiente imagen.



Opciones para importar archivos multimedia en Windows Live Movie Maker.



Glosario

importar. Obtener información, generalmente en forma de archivo, de otro programa o de un periférico de una computadora.

Este software puede trabajar con diferentes tipos de formatos de archivos multimedia, como .jpg, .png, .bmp, .gif y .tif para las imágenes y .wmv, .avi, .mpg, .mov y .mp4 para los videos u otro tipo de material grabado con cámaras, celulares y tabletas.

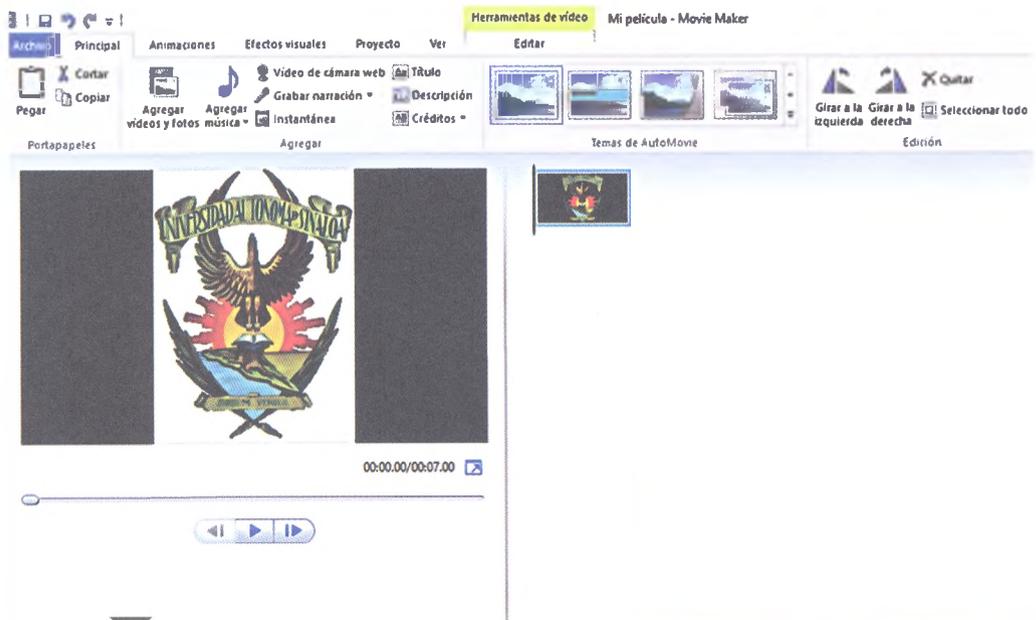
Una vez seleccionadas las imágenes y videos a importar aparecerán en el orden en el que serán insertadas, el cual será el mismo con el que aparecerán en el video terminado; de ahí la importancia de ordenar los archivos de videos y de imágenes desde el explorador.

Paneles

Además de crear videos mediante las herramientas multimedia, con Windows Live Movie Maker puedes agregar diversas acciones a los videos por medio de las herramientas o paneles que se describen a continuación.

Temas

El programa contiene muchas plantillas predefinidas al estilo de PowerPoint, que se pueden aplicar a todo el proyecto para darle un estilo especial; estos temas están en el bloque *Temas Auto Movie* de la pestaña **Principal**, y contienen efectos, movimientos, títulos y transiciones de forma automática. Si aplicas cualquiera de estos temas, lo único que faltaría es escribir los textos necesarios y seleccionar algún archivo de audio para ambientar el video. Sin embargo, también puedes usar una amplia variedad de opciones para personalizar un video a tu gusto, pudiendo controlar todos los detalles.



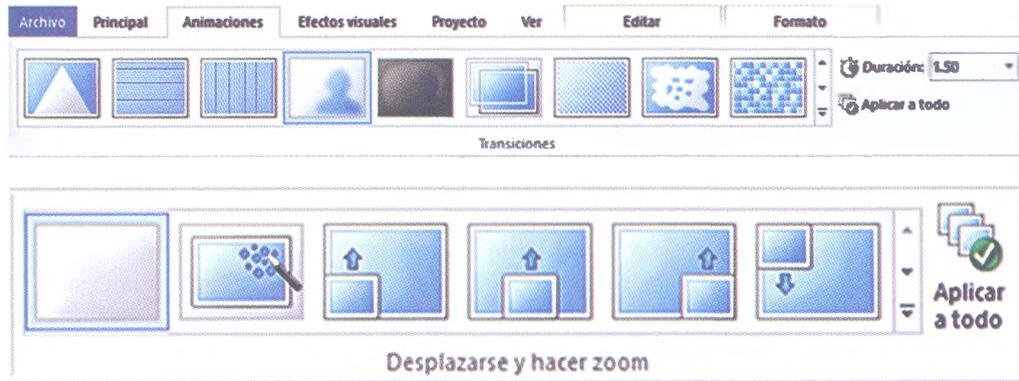
Bloque de *Temas AutoMovie* en Windows Live Movie Maker.

A practicar

1. Crea un directorio en una memoria USB con el nombre MovieMaker_tus iniciales.
2. Descarga entre 5 y 10 imágenes relacionadas con el tema del video de tres minutos que has planeado con tus compañeros desde la secuencia didáctica anterior y guárdalas en el directorio creado.
3. Ejecuta Windows Live Movie Maker para importar las imágenes descargadas e incluirlas en tu video.
4. Aplica el tema de diseño de tu preferencia.
5. Guarda el proyecto en el directorio creado usando la siguiente nomenclatura: iniciales seguidas de un guion bajo y el número de la práctica para esta unidad, por ejemplo BSG_01.wlmp.

Animaciones

Una vez que hayas organizado los aspectos principales del video, definido el título, los créditos y el tema, podrás aplicar algunas animaciones en la pestaña **Animaciones**. En esta herramienta encontrarás una serie de transiciones y movimientos de una cámara virtual que podrás aplicar a cualquiera de los clips, imágenes o a todo el material al mismo tiempo. Además, si mantienes el ratón sobre la miniatura de cada uno de ellos podrás previsualizarlo para asegurarte de darle la intención necesaria al video.



Efectos visuales

Esta herramienta permite, además de aplicar algunos efectos visuales predefinidos en la pestaña del mismo nombre (ver imagen de abajo), cuenta con varios filtros cromáticos, así como con animaciones (distorsiones, rotaciones y fundidos, entre otras funciones) en las que los efectos cambian en función del tiempo de video disponible. Prueba algunos de los efectos de la galería disponible, y elige de entre todos el que se ajuste más a las necesidades del video que edites; por ejemplo, blanco y negro puede simular una película antigua, y el sepia puede ser adecuado para lo anterior y para dar un toque nostálgico. Además, podrás aplicar estos efectos a cada imagen o pista o, si lo requieres, de manera general a todo el video.



Opciones de la pestaña **Animaciones**.

Opciones de la pestaña **Efectos visuales**.

A practicar

Abre el archivo del proyecto que has creado y aplica lo siguiente:

1. Aplica distintas animaciones y efectos visuales para cada una de las imágenes que trabajaste en la actividad de la página 48.
2. Al final, guarda el archivo, ya sea en la nube o en algún otro dispositivo portátil, porque lo seguirás utilizando después.



En el último botón de las funciones de texto se encuentra una pequeña flecha que ofrece más opciones.

Agregar texto

En la pestaña *Principal* existen tres botones para insertar y editar texto en el video, como títulos, descripción de escenas o créditos finales, entre otras funciones. El botón de **Título** agrega una imagen al inicio para escribir el título del video; el botón de **Descripción** permite incluir un texto en la imagen o pista seleccionada y el botón de **Créditos** añade una imagen al final para escribir los créditos necesarios. Además, puedes realizar ajustes en el tiempo que dura cada texto en la pantalla, su movimiento o desplazamiento, el color de fondo y la fuente, por mencionar algunas funciones de animación.

Agregar audio

La herramienta de edición de audio de Windows Live Movie Maker permite configurar el audio o banda sonora en tu proyecto. En la pestaña *Principal* lograrás importar un archivo de audio previamente editado o seleccionado y aplicarlo a todo el video. También existe la posibilidad de que lo ajustes para que empiece a sonar desde el punto en que desees, además se puede grabar una narración para todo el video o para la parte que la necesite. Al añadir la música aparecerá una nueva pestaña, en esta parte verás los controles básicos para personalizar con cierto detalle la banda sonora del video en aspectos como el volumen, el momento en que debe comenzar y terminar el audio, los efectos de fundido (reducción o incremento paulatino del audio) de entrada o de salida, etcétera. Una ventaja que ofrece el software es que, al importar música, esta igualará su duración a la del video por *default*. Esto se configura a gusto del editor de forma manual o mediante el control *Mezcla de sonido* dentro de la pestaña *Proyecto*.

Guardar el video

Una vez finalizado tu video, dispondrás de varias opciones para exportarlo y compartirlo; desde subirlo a OneDrive, YouTube o Facebook, hasta guardarlo o grabarlo en un DVD. La pestaña *Principal* contiene una herramienta para seleccionar cómo compartir el video; además, ofrece una serie de opciones para elegir el tipo de exportación del trabajo, que incluye varios formatos predeterminados para dispositivos móviles, creación de DVD, formatos de video de alta definición e incluso los más ligeros para que puedas enviarlo por correo electrónico. Debes ser algo cuidadoso con el formato seleccionado, pues un video puede ocupar un espacio considerable en un disco. Para tener una idea de cuánto espacio ocupará tu video, puedes colocar el ratón sobre alguna de las opciones de exportación y aparecerá una pequeña ventana emergente con la información de los MB por minuto que ocupa el trabajo editado.

Sabías que...?

Tal como lo haces en otras aplicaciones, en WLMM puedes compartir (en Facebook o Twitter, por ejemplo) y publicar (en YouTube, por ejemplo) los videos que editas de manera casi instantánea después de terminarlos.

A practicar

1. Abre el archivo que has creado y agrega texto en las partes necesarias.
2. Descarga uno o dos archivos de audio para ambientar tu video, agrégalo y editalo como lo requieras.
3. Guarda los cambios del proyecto para continuar utilizándolo después.
4. Exporta el video final como archivo mp4.

Encamina tus habilidades

1. Retoma el documento base del video que preparaste como subproducto procedimental en la secuencia didáctica anterior y realiza, junto con tu equipo de trabajo, la etapa de producción del video.
2. Considera lo planeado en el cronograma, la lista de materiales y los guiones literario y técnico para la realización del video.
3. Guarda todas las escenas en archivos y ordénalos de manera cronológica, es decir, como quieres que aparezca la secuencia en el video final; esto facilitará su edición.

Insignia

Las herramientas que has aprendido hasta ahora sobre la aplicación Windows Live Movie Maker son las mínimas requeridas para editar videos; sin embargo, en la red puedes encontrar más diversidad de editores de video. Para ganar esta insignia, elabora un cuadro comparativo de las herramientas que ofrece WLMM contra las de tres aplicaciones que conozcas o uses para editar videos (que no sean YouTube ni aTube Catcher).

Subproductos

Subproducto procedimental

1. Reúnete con tu equipo de trabajo y editen el video de tres minutos que filmaron en la actividad anterior.
2. De manera colaborativa, elijan un tema para editar el video. recuerden considerar siempre el objetivo, la justificación y la fundamentación que escribieron en el documento base para elegir un tema adecuado.
3. Agreguen las animaciones y efectos visuales en las escenas que así lo requieran.
4. Incluyan los textos de títulos y créditos, además de los que crean necesarios en las escenas específicas, según lo dicte el guion.
5. Agreguen también el audio deseado, puede ser una banda sonora que acompañe la trama o le agregue cierto toque de nostalgia, alegría, suspenso o cualquier otro sentimiento que quieran incluir.
6. Guarden y compartan su primer video creado y editado en Windows Live Movie Maker. No olviden compartirlo con el profesor para que lo evalúe y retroalimente el contenido.

Subproducto declarativo

- ¿Para qué sirve el software llamado Windows Live Movie Maker?
- ¿En qué programa se reproduce la película?
- ¿Cómo modificas el tiempo de aparición de un fotograma?
- ¿Qué es transición y efecto de video?
- ¿Cómo colocas un efecto y una transición de video a un fotograma?
- ¿Cómo agregas música, imágenes y videos a tu proyecto?
- ¿Cómo colocas los créditos al final de la película con la animación y el formato de la fuente?

Subproducto actitudinal-valoral

Discute con todo el grupo lo siguiente: ¿por qué es importante aprender a usar el programa de edición de video que ofrece Microsoft? ¿Cuáles son las ventajas y desventajas del uso del programa? ¿Cuál o cuáles de las herramientas que conoces de otras aplicaciones crees que serán útiles en WLMM? Justifica tu respuesta.

A desarrollar

Al terminar esta secuencia didáctica conocerás las herramientas principales que ofrece el sitio YouTube.com para crear, editar y publicar videos en línea.

El **subproducto procedimental** de esta secuencia didáctica consistirá en crear, editar y publicar en la red un video de cinco minutos de duración utilizando las herramientas que ofrece YouTube.

Las actividades que realizarás en esta secuencia didáctica te servirán para:

- 4.2. Aplicar diversas estrategias comunicativas según quienes sean los interlocutores, el contexto en el que te encuentras y los objetivos que persigues.
- 5.1. Seguir instrucciones y procedimientos de manera reflexiva en la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos.
- 5.6. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para procesar e interpretar información.
- 8.1. Plantear problemas y ofrecer alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y definir un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2. Aportar puntos de vista con apertura y considerar los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3. Asumir una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y las habilidades que posees.

De aquí en adelante

El surgimiento de YouTube marcó un nuevo comienzo dentro de la popularidad y accesibilidad hacia los videos. Desde su inicio, ha ofrecido a los diferentes usuarios la posibilidad de compartir en línea diversos contenidos, desde musicales hasta documentales e incluso de índole educativo.

Cabe mencionar que esta plataforma es gratis y se encuentra disponible en línea, lo que hace más fácil y atractivo su uso para promocionar o compartir sus trabajos académicos o ideas sencillas en estudiantes como tú, de una manera más creativa y directa.

► **Pide a tu profesor que organice una discusión con todo el grupo a partir de las siguientes preguntas. Al terminar, escribe tus conclusiones en tu cuaderno.**

- ¿Qué son los contenedores visuales en línea y cuáles conoces?
- Menciona los elementos que componen a los contenedores visuales en línea con los que has trabajado.
- ¿Alguna vez has creado un video en línea? ¿Qué aplicación has utilizado? Explica tu experiencia.

Ingreso y asociación de cuenta

YouTube es un contenedor visual en línea que ofrece una nueva forma de compartir los videos que creas de una manera más fácil, creativa y gratuita usando una computadora personal, *smartphone* o tableta. Esta herramienta fue creada en el año de 2005, sin embargo, fue adquirida por Google Inc. en 2006, con lo que logró posicionarse y mantenerse hasta hoy como el sitio web de su tipo más utilizado en Internet.

Desde su adquisición por el corporativo de Google es necesario tener una cuenta personal de correo electrónico de Gmail para acceder a los elementos de edición y publicación que proporciona el sitio. Esto es muy rápido y sencillo, ya que si tienes una cuenta personal de Google solo tendrás que acceder a la página principal y dar clic en la parte superior derecha de la pantalla, en el botón *Iniciar sesión*. Así, solo tendrás que ingresar tu usuario y contraseña para ingresar al sitio y utilizar todas las herramientas de edición y publicación de video que ofrece YouTube. En caso de no contar todavía con una cuenta de correo de Gmail, antes de dar clic en iniciar sesión tendrás que acceder al apartado *Crear cuenta*. Mediante este apartado, proporcionarás información personal, como tu nombre, correo electrónico, contraseña, fecha de nacimiento, sexo y nacionalidad.

Es muy importante que los datos del registro sean verídicos porque la página administra derechos de autor de las obras multimedia que publiques; además, el sitio proporciona un anuncio de privacidad para garantizar la confidencialidad de tus datos de acceso. Al ingresar con tu correo electrónico, navega por la página de YouTube para conocer los diferentes elementos que ofrece esta herramienta, los cuales serán de gran utilidad al momento de crear, editar o compartir tus videos con otros usuarios.

Subir videos

Es muy probable que YouTube sea una de las herramientas más fáciles de utilizar para crear y editar videos sin la necesidad de instalar algún programa en la computadora personal, pues el editor de elementos del video se maneja en línea por medio de YouTube. Además de la opción de subir videos a la red, esta herramienta también permite editar el audio o agregar música, utilizar filtros y transiciones, colocar notas o cortar y pegar videos.

El uso de elementos en cualquier video es de gran utilidad durante la edición, sin importar si son creaciones propias o descargadas de Internet, pues permite agregarle valor artístico y calidad de reproducción, según las necesidades que cada documento base haya previsto, tal como lo aprendiste en la secuencia didáctica anterior.

Partiremos del caso de tener definido el formato del video, para que puedas aprender la manera de subir y editar videos en línea desde YouTube en las próximas páginas. Para esto, después de haber creado tu cuenta e ingresar a ella, ubícate en la parte superior izquierda del botón *Subir*, y da clic en él. Con esto, se desplegará una ventana con la opción de seleccionar el archivo a subir desde la computadora o dispositivo que estés usando. En esta ventana también se debe configurar la privacidad de reproducción del video, pudiendo elegir una de las siguientes opciones:

Recursos en línea

Entra a la página www.bachilleratoenred.com.mx/enlaces/LCIII y abre el **enlace 2.2**, el cual te direcciona a la página de ingreso de YouTube.

The image shows a screenshot of the Google account creation dialog box. It contains the following fields and options:

- Nombre:** Input fields for "Nombre" and "Apellidos".
- Tu dirección de correo electrónico:** Input field for the email address.
- Quiero una nueva dirección de Gmail:** A checkbox.
- Contraseña:** Input field for the password.
- Confirma tu contraseña:** Input field to confirm the password.
- Fecha de nacimiento:** Input fields for "Día", "Mes", and "Año".
- Sexo:** A dropdown menu labeled "Selecciona tu sexo".
- Teléfono móvil:** Input field for the phone number, with a country code dropdown set to "+52".
- Demuéstranos que no eres un robot:** A checkbox with the text "Omitir esta verificación (es posible que sea necesaria la verificación por teléfono)".

Ventana de diálogo para crear una cuenta de Google e ingresar a YouTube.

Relaciónalo con...

La idea de crear YouTube surgió cuando Chad Hurley y Steve Chen tuvieron algunos problemas cuando quisieron compartir los videos que habían grabado en una fiesta en el departamento de Chen en San Francisco, Estados Unidos. Esta experiencia hace creer que las mejores ideas pueden surgir ante las más diversas situaciones, ¿lo crees también?



Selecciona los archivos que quieras subir

O arrastra y suelta archivos de vídeo.



Ventana para elegir los archivos que serán cargados desde la computadora al sitio de YouTube.

Durante el proceso de carga del video (*Subiendo*), podrás configurar la información básica y avanzada del archivo, según las necesidades de reproducción del video, como se ilustra en la imagen.

- **Público.** Los videos son visibles para todo el mundo. Esta es la forma predeterminada en la que se suben los videos a YouTube.
- **Oculto.** Los videos solo pueden ser vistos por los usuarios que tengan el enlace del video. La diferencia con los videos privados es que en estos se puede compartir la URL con cualquier usuario, y no es necesario que tenga una cuenta de Google para poder verlo. Estos videos no aparecen en tu canal ni en los resultados de búsquedas.
- **Privado.** Los videos solo pueden ser vistos por los usuarios que tú elijas y no aparecen en tu canal ni en las búsquedas de usuarios. Para que los usuarios puedan ver estos videos deben tener una cuenta de Google y haber iniciado sesión, ya que es el lugar en el que recibirán la invitación.

SUBIENDO 58 % Queda 1 minuto ✕ Listo

★ Aún se está subiendo el vídeo. No cierres esta página hasta que el proceso haya terminado. Aún no se han guardado algunos cambios.

Información básica Traducciones Configuración avanzada

Edición de videos en Youtube

Privado Solo tú puedes verlo Compartir

+ Añadir a lista de reproducción

Descripción

Etiquetas (p. ej.: Albert Einstein, gatitos, comedia)

Sabías que...?

El 78% del tráfico web de YouTube se produce fuera de Estados Unidos, pues este país acapara solo el 22% de las visitas al portal de videos en línea más famoso de Internet.

Cuando termine de subirse el video se enviará un mensaje a tu correo de Gmail, el cual te avisará que se ha finalizado el proceso. Cuando recibas el correo podrás compartir el enlace por ese medio con tus amigos, si así lo deseas. Si prefieres no recibir este tipo de notificaciones, puedes desactivar la opción dentro de la configuración de tu correo electrónico.

Para iniciar el proceso de edición de un video, busca la opción *Mi canal* en la parte izquierda de la pantalla, en el que podrás encontrar todo el historial de videos que hayas subido y procesado. Asimismo, en tu canal podrás ver el historial de videos que has visto, buscado o que podrían interesarte, así como la lista de canales que sigues con tu cuenta personal. También podrás gestionar cada uno de tus videos dando clic en la opción *Editar*, la cual aparece en la parte derecha de los videos. Esta opción desplegará una serie de elementos, los cuales serán de gran ayuda en el momento de realizar la edición y procesamiento de tu video, para darle así una mejor definición, calidad y estética visual.

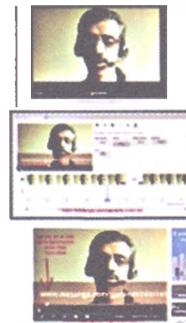
Insertar elementos (edición del video)

Una vez que el video esté en la plataforma, YouTube ofrece varias herramientas para editarlo; las principales son *Información y configuración*, *Mejoras*, *Audio*, *Anotaciones*, *Tarjetas* y *Subtítulos*. A continuación se describe cada una de estas útiles herramientas.



Edición de videos en Youtube

Cancelar Guardar cambios



INFORMACIÓN DEL VIDEO

Canal: Yeimy Guadalupe López Camacho
Hora de la subida: 11 de abril de 2016, 12:01
Duración: 11:54
Archivo sin procesar: Como Hacer un Video con El Editor de Videos de You
Visualizaciones: 1
Me gusta: 0
No me gusta: 0
Comentarios: 0
URL del video: <https://youtu.be/GKNZCSz8TA>

Información básica Traducciones Configuración avanzada

Edición de videos en Youtube

En este video podrás seguir paso a paso la edición de videos en línea...

Etiquetas (p. ej.: Albert Einstein, gatitos, comedia)

Privado

Solo tú puedes verlo Compartir

+ Añadir a lista de reproducción

Aún no se han guardado algunos cambios. Cancelar Guardar cambios

Información y configuración

En la pestaña de *Información y configuración* reconocerás todos los datos que proporcionaste en el momento de subir el video al sitio, los cuales puedes editar o agregar más información del archivo en cualquier momento. Por ejemplo, si quieres cambiar el nombre del video, agregar una descripción, elegir etiquetas (las cuales servirán para facilitar su búsqueda entre los usuarios), modificar la privacidad del video, configurar la categoría, elegir restricciones de edad, entre otras funciones.

Dentro de este apartado encontrarás también la liga del video para que puedas compartirla con cualquier persona.

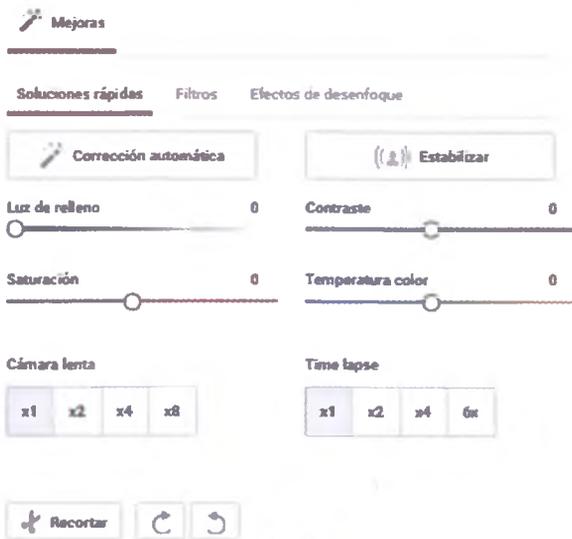
Mejoras

Esta opción tal vez sea de las más útiles o entretenidas para el proceso de edición, ya que con ella podrás mejorar (tal y como lo dice su nombre) algunos aspectos del video. En la siguiente página se describen los más importantes.

Herramientas de edición de videos en línea desde YouTube.

Sabías que...?

El primer video de YouTube se publicó el 23 de abril de 2005 a las 8:27 pm, duraba 19 segundos y fue realizado por el cofundador, Jared Karim, cuando visitó el zoológico. Y el video más largo es el de Jonathan Harchick, pues dura 571 horas, 1 minuto y 41 segundos.



Opciones de la pestaña *Mejoras* durante la edición de un video en YouTube.

Dentro de cualquiera de las opciones anteriores podrás visualizar una pantalla doble y comparar el video original con otro que incluye los cambios aplicados durante el proceso.

- **Soluciones rápidas.** En esta pestaña encontrarás herramientas útiles para oscurecer o aclarar la luz de relleno del video, modificar el contraste, la saturación y la temperatura de color, así como recortar o girar la pantalla. También puedes configurar la rapidez o lentitud de reproducción.
- **Filtros.** Ofrece diferentes filtros que se pueden aplicar al video, los cuales son fáciles de usar, solo selecciona el que más te guste y retoca el video con un estilo profesional. El límite es tu imaginación.
- **Efectos de desenfoco.** Permite realizar diferentes efectos de desenfoco, pudiendo con ello hacer que la imagen del video pierda la nitidez o el enfoque que debe o le corresponde tanto en la opción de caras como en diferentes zonas dentro del video.

Audio

Las herramientas de esta pestaña permiten agregar y editar diferentes archivos de música dentro del video, principalmente aquellos que cumplen con la condición de estar disponibles en la biblioteca de audio de YouTube, pues muchas de estas canciones son gratuitas y podrás utilizarlas sin ningún problema.



Opciones de la pestaña *Audio* en YouTube.

En este sentido, debes saber elegir el archivo de música que quieras incluir porque algunas canciones de esa biblioteca incluyen anuncios de los propietarios, los cuales se activan al reproducir la canción en tu video. Sin embargo, podrás editar este tipo de configuración dentro de la herramienta, filtrando los audios para que incluyan o excluyan este tipo de anuncios y, a su vez, para que muestre las mejores opciones con base en la duración del video.

Una vez seleccionada la pista de audio que deseas incluir en el video, haz clic en el botón *Indicar posición de audio*, que está ubicado debajo del reproductor de vista previa en la pantalla, junto al nombre del audio seleccionado y dentro de una barra resaltada.

Al ingresar en esta opción, podrás recortar el audio deslizando la barra hacia la derecha o la izquierda, definiendo de esta manera cuándo se reproducirá la pista de audio en el video y cuál será su duración.

Además, puedes ajustar el volumen de la pista, destacando el audio original o haciendo una combinación de ambas. Recuerda dar clic en el botón *Posición indicada* para finalizar la posición de la pista.

Anotaciones

Esta función permite añadir diferentes capas de textos dentro del video. Puedes elegir entre cinco tipos de anotaciones diferentes, que son:

- **Bocadillo:** crea globos de diálogo emergentes con texto.
- **Nota:** agrega cuadros de texto emergentes.
- **Título:** escribe el título del texto de manera sobrepuesta en el video.
- **Área destacada:** resalta diferentes áreas en un video; cuando el usuario desplaza el *mouse* sobre ellas, aparece el texto ingresado.
- **Etiqueta:** crea una etiqueta para resaltar una parte específica del video y permite asignarle un nombre.

En cada una de estas funciones tienes la opción de modificar el formato de texto, como el estilo, el tamaño, el color y el fondo. A su vez, podrás definir la posición de inicio y finalización de cada cuadro de texto dentro del video.

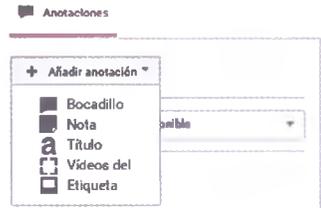
Tarjetas

Las tarjetas fueron diseñadas con el fin de mejorar la experiencia interactiva del usuario en la plataforma. Puedes direccionar a los usuarios a diferentes *links*, mostrar imágenes, títulos y llamadas a la acción, de manera personalizada, en función del tipo de tarjeta que utilices. Las funciones principales son:

- **Video o de lista de reproducción.** Enlazan a otro video o lista de reproducción públicos de YouTube que pueden interesarle al usuario.
- **Canal.** Dirige al usuario a un canal específico.
- **Encuesta.** Interactúa con los usuarios mediante una encuesta en la que solicita votar diferentes opciones.
- **Enlace.** Dirige al usuario al sitio web que tú determines desde tu cuenta, de manera directa desde el video.

Subtítulos

Esta función permite definir el idioma en que deseas que aparezcan los subtítulos dentro del video, en caso de necesitarlos. Para esto, deberás seleccionar primero el idioma en el que se encuentra tu video, para permitir que YouTube active el audio en diferentes notas de subtítulos y, de esta manera, editar, agregar o eliminar de manera personalizada cada uno de ellos.

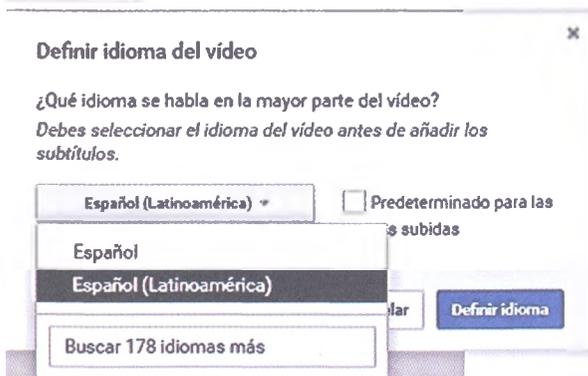


Opciones de la pestaña *Anotaciones* durante la edición de un video en YouTube.

Sabías que...?

En el año 2007 el sitio consumió la misma cantidad de ancho de banda que todo el mundo de Internet en el año 2000. En la actualidad, si juntamos todos los videos de YouTube se necesitarían más de 1 000 años para verlos todos.

Subtítulos



Tarjetas



Pestañas *Subtítulos* (derecha) y *Tarjetas* (izquierda) para editar videos en YouTube.

CREAR VÍDEOS



Opciones de los botones *Presentación de diapositivas de fotos* (arriba) y *Editor de video* (abajo) en YouTube.

Crear video

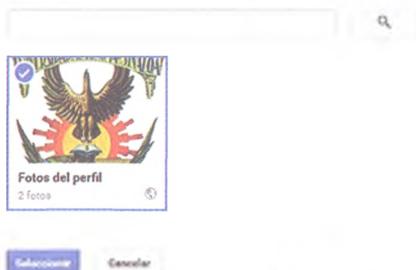
En el tema anterior conociste, de manera general, todos los elementos para editar un video en línea desde el sitio de YouTube. Ahora, aprenderás cómo puedes crear un video completamente desde cero, en línea, y editarlo posteriormente si así lo deseas.

Tal como lo aprendiste en el tema anterior, las opciones para crear un video son fáciles de usar y de gran utilidad si deseas realizar un video de calidad casi profesional.

El primer paso consiste en ingresar a tu cuenta personal de YouTube, tal como lo aprendiste antes, y dar clic en el botón *Subir*, el cual se encuentra en la esquina superior derecha. Al acceder a este espacio, aparecerá la opción de *Crear videos* en la parte derecha de la pantalla, dentro de la cual se muestran dos funciones: *Presentación de diapositivas de fotos* y *Editor de video*, las cuales se describen a continuación.

Selecciona las fotos para tu presentación de diapositivas

Tus fotos Álbumes de fotos Subir fotos



Ventana para elegir las fotos a subir en el video que estás creando.

Presentación de diapositivas de fotos. En esta función, al dar clic en el botón *Crear*, podrás hacer una selección de imágenes, ya sea de las que se encuentran ubicadas en tu perfil de YouTube o en tu computadora, mediante una selección personal.

Al dar clic en el botón *Siguiente* (ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla), aparecerá una serie de acciones, las cuales pueden utilizarse en la presentación de las imágenes, por ejemplo: *Definir la duración de cada diapositiva*, *Cambiar el efecto de la diapositiva y la transición* o *Agregar audio*. Al terminar los cambios no olvides dar clic en *Subir*, el botón ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla.

Editor de video. Esta función es mucho más completa que la anterior, ya que puedes editar los videos que hayas grabado anteriormente y subido a la plataforma, o bien, directamente de la biblioteca de YouTube con licencia *Creative Commons* (cc).

Cabe hacer un paréntesis en el tema para explicar las licencias que maneja YouTube, que son los derechos que se otorgan a terceras personas sobre los contenidos del sitio, los cuales se agrupan en las siguientes categorías:

Sabías que...?

En un principio, YouTube incluía la función de grabar directamente con la webcam de la computadora para poder crear y editar el video de manera directa, pero esta función fue deshabilitada a principios del año 2016 debido al poco uso por parte de los usuarios.

Reconocimiento (*Attribution*). En caso de cualquier explotación de la obra autorizada por esta licencia deberá reconocerse la autoría.

No comercial (*Non commercial*). La explotación de la obra está permitida pero no para usos comerciales.

Sin obras derivadas (*No Derivate Works*). La autorización para explotar la obra no incluye su transformación para crear una obra derivada.

Compartir igual (*Share alike*). La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser publicadas o divulgadas.

Al ingresar a la edición del nuevo video podrás ver una barra en la parte superior derecha de la pantalla, en la que se organizan los diferentes elementos de edición. A continuación se describen los más usados.

Búsqueda de videos. Constituido por dos botones, uno con forma de cámara y otro con el sello de licencia *Creative Commons* (cc), con los que podrás localizar los videos dentro de tu cuenta, o bien, videos con este tipo de licencia. Para agregar el video que deseas fusionar para el proceso de edición de tu proyecto dentro de tu selección, deberás arrastrarlo y soltarlo a la línea del tiempo (cuadro que se encuentra posicionado bajo la ventana de vista previa).

Pistas de audio. Este botón en forma de nota musical se encuentra en la barra de elementos de la edición. Funciona muy similar al botón de videos, pues para agregar las pistas de audio solo se debe arrastrar y soltar el archivo seleccionado sobre el recuadro correspondiente.

Añadir más fotos. Esta opción se identifica con un logotipo en forma de cámara fotográfica. Su función principal es añadir fotografías de la galería de la computadora personal a la línea del tiempo del video que se edita, al igual que las fotografías que se encuentren dentro de tu cuenta de YouTube.

Es importante mencionar que tanto los videos como las fotografías se pueden fusionar en la línea del tiempo del video editado sin que ninguno de los archivos interfiera con el otro.

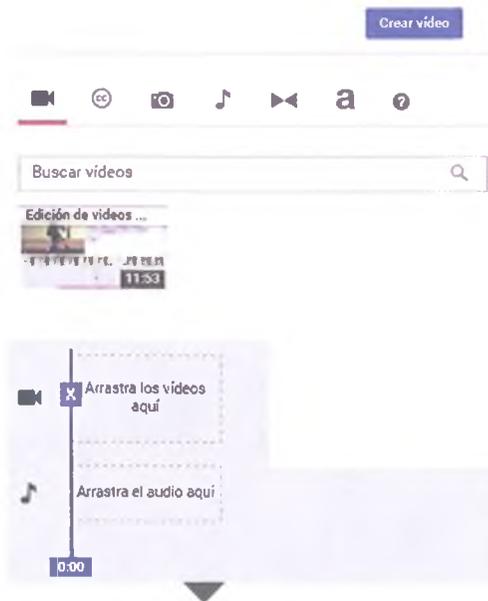
Transiciones. Esta función se identifica con un símbolo que asemeja a dos flechas encontradas, cuyo diseño recuerda a las flechas de reproducción de cualquier dispositivo electrónico.

La función de esta herramienta es, principalmente, aplicar transiciones y movimientos a los elementos del video que se edita durante su aparición o desaparición en la pantalla.

Para añadir una transición, arrástrala desde su ubicación hasta la línea del tiempo. Podrás modificar la posición y la duración de cada transición arrastrando desde la izquierda o la derecha de sus bordes.

Título. Esta herramienta se identifica con la letra "a" dentro de las opciones de edición de YouTube. En este espacio encontrarás una serie de títulos animados, como *Título centrado*, *Banner*, *Fundido centrado*, *Diapositiva* y *Zoom*. Estos títulos puedes agregarlos al video editado, dándole así un toque más informativo y entretenido para los usuarios. Además, podrás modificar el formato de estos títulos, según tus gustos o necesidades; desde cambiar los estilos de la fuente, como aplicar negrita o cursiva, hasta cambiar su tamaño o color.

Para finalizar el proceso de la creación de un video, no olvides dar clic en el botón *Crear video*, el cual se encuentra ubicado en la parte superior derecha de la pantalla.



Observa las opciones de edición de video que puedes agregar sobre la línea de tiempo (línea azul).

Sabías que...?

Algunos datos interesantes del sitio YouTube son los siguientes: las visitas al día que se registran en esta página suman casi tres mil millones; cerca de cuatrocientos tweets por minuto contiene un enlace a Youtube; este es el tercer sitio más visitado del mundo, después de Google y Facebook.

Al dar clic en la opción *Crear video* comenzará el procesamiento final para la publicación de tu video, solo debes ser paciente y esperar a que termine el porcentaje de proceso dentro de la barra de la pantalla.

 ¡Ten paciencia! Se ha editado aproximadamente el 10% del video. Vuelve a consultar esta página más tarde.

Estamos procesando este video. Vuelve a intentarlo más tarde.

Disculpa las molestias.



Los videos tardan en subir, así que ten paciencia para verlos publicados.

Después de esta serie de procedimientos tu video ya se encuentra publicado en la red y podrás compartirlo con los diferentes usuarios y medios que lo necesites.

Insignia

En el **enlace 2.3** encontrarás información del sitio YouTube sobre los siguientes temas: Subir videos; Subir videos con una duración superior a 15 minutos; Utilizar una webcam para grabar un video; Importar videos de Google Fotos; Cómo subir archivos de audio o imagen; Programar la hora de publicación de un video; Definir la configuración de subida de videos predeterminada; Etiquetas de formato; Subir videos de 360 grados; Videos de realidad virtual; Utilizar audio espacial en videos de 360° y de RV; Resoluciones y proporciones recomendadas; Formatos de archivo de YouTube admitidos; Utilizar *hashtags* para la búsqueda de videos.

Para ganar esta insignia deberás escribir una guía de uso de YouTube con los temas antes expuestos a partir de la información que obtengas del sitio. Para lograrlo, considera lo siguiente:

- No copies y pegues la información.
- Lee, comprende, reflexiona y explica con tus palabras lo que aprendiste de una manera más sencilla, porque esa es una estrategia de aprendizaje fundamental para tu desarrollo como estudiante y futuro profesional.
- Consulta fuentes de referencia confiables y cítalas en tu trabajo para darle crédito a los autores de esas obras; recuerda que el derecho de autor es algo importante que debes cuidar al realizar trabajos escolares.

Encamina tus habilidades

1. En la primera secuencia didáctica de esta unidad aprendiste a elaborar el documento base que precede a las fases de grabación (producción) y edición (post-producción) de un video, de manera colaborativa; sin embargo, en esta actividad trabajarás de manera individual.
2. Elabora un documento base para un video de tres minutos de duración con base en los contenidos temáticos del blog que elaborarás con tus compañeros de equipo al terminar el curso. Por ejemplo, si la temática del blog es un noticiero local, elabora el documento base para un reportaje en video, donde el protagonista (reportero) seas tú mismo, y quieras dar la nota de algo que te parezca importante para tu región.
3. Produce el video considerando todos los elementos que escribiste en el documento base y guárdalo en un dispositivo móvil o en tu computadora.

Subproductos

Subproducto procedimental

1. Edita el video que grabaste en la actividad anterior usando las herramientas de YouTube que aprendiste en esta secuencia didáctica.
2. Considera las herramientas que ofrece el sitio web para mejorar o resaltar las partes artísticas del video o, en su caso, para darle mayor dramatismo, comicidad o notoriedad a lo que grabaste mediante audio, animaciones, texto y demás elementos.
3. Comparte y publica el video. No olvides agregar a tu profesor para que evalúe y retroalimente tu trabajo. Considera que el video podrá servir para publicarlo en el blog al final del curso.

Subproducto declarativo

Explica los siguientes temas a manera de guía del usuario de YouTube:

- Ingreso y asociación de cuenta.
- Subir videos.
- Insertar elementos: información y configuración, mejoras, audio, anotaciones, tarjetas y subtítulos.
- Crear video.

Subproducto actitudinal-valoral

En general, la edición de video suele requerir de la instalación de paquetes de software y, sobre todo, de bastantes conocimientos técnicos; pero con el sitio de YouTube se puede crear y editar videos en línea sin mayores contratiempos. En caso de que no tengas experiencia con este tipo de aplicaciones, ¿consideras que esta herramienta es útil para futuros proyectos académicos o no cubrió tus expectativas al respecto?

A desarrollar

Al terminar esta secuencia didáctica conocerás las herramientas principales que ofrece aTube Catcher para manipular videos.

El **subproducto procedimental** de esta secuencia didáctica consistirá en editar al menos tres videos que consigas de la red utilizando las herramientas que ofrece aTube Catcher.

Las actividades que realizarás en esta secuencia didáctica te servirán para:

- 4.2. Aplicar diversas estrategias comunicativas según quienes sean los interlocutores, el contexto en el que te encuentras y los objetivos que persigues.
- 4.5. Manejar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, de manera responsable y respetuosa.
- 5.1. Seguir instrucciones y procedimientos de manera reflexiva en la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos.
- 5.6. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para procesar e interpretar información.
- 7.3. Articular saberes de diversos campos y establecer relaciones entre ellos y tu vida cotidiana.
- 8.1. Plantear problemas y ofrecer alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y definir un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2. Aportar puntos de vista con apertura y considerar los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3. Asumir una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y las habilidades que posees.

De aquí en adelante

- » Piensa en algún video que hayas visto en la red del que tengas muchas ideas para mejorarlo si hubieras podido escribir el documento base. Describe el video original y explica cómo lo mejorarías.

Edición de video

Con frecuencia, los maestros de nivel de bachillerato o profesional solicitan a sus estudiantes realizar trabajos en PowerPoint, los cuales deben contener textos, capturas de pantallas, videos y audios. Es sorprendente que cuando los estudiantes realizan la presentación de los trabajos en algún evento, ya sea una clase o una conferencia, continúen parando la exposición para seleccionar un video de una carpeta minimizada, o lo que es peor, conectarse a Internet, seleccionar una URL y entrar en Youtube, Vimeo o Dailymotion para mostrar a la audiencia un video que ilustre la presentación.

Lo anterior no es recomendable porque distrae y desconcentra a la audiencia, y lo que es peor, pierden el interés en la exposición. Si bien los videos son una parte fundamental de la comunicación (además de garantizar el éxito si resultan ser de gran impacto), tener que cortar la exposición y esperar a que carguen los archivos de video para mostrarlos o incluso enfrentarse a problemas como la falla de la conexión a Internet y, por consiguiente, el video se detiene o su reproducción es intermitente, podría concluir en una exposición desastrosa.

La solución para que esto no ocurra es muy sencilla, solo hay que descargar los videos en la computadora e insertarlos como una película en el lugar de la presentación que corresponda. Pero ¿esto es posible? Por supuesto, ya que existen múltiples programas para descargar los videos que hay en la red de forma gratuita, aunque en esta secuencia didáctica aprenderás a utilizar solo **aTube Catcher**.

Instalación de aTube Catcher

aTube Catcher es una herramienta gratuita que sirve para descargar o capturar todo tipo de videos en cualquier formato en tu computadora, teléfono móvil o cualquier otro dispositivo, almacenándolos localmente para poder compartirllos, editarlos o visualizarlos después, sin necesidad de conectarse a Internet. Al igual que otros programas que has estudiado en el curso, como CmapTools, el software de aTube Catcher lo podrás descargar de un sitio web y almacenarlo en tu computadora para usarlo de manera libre.

Recursos en línea

Abre el **enlace 2.4** para tener acceso directo a la página de descarga del software aTube Catcher.

Home Page What is? Screenshots DONATE Download

aTube Catcher Official Web Site

Home

Download aTube Catcher completely free, safe and clean!

aTube Catcher 3.8.7955

[CLICK HERE TO DOWNLOAD ATUBE CATCHER INSTALLER](#)

DESCARGAR 100% gratis

DOWNLOAD NOW (11.5 MB)

NOTE: VERSION PUBLISHED MARCH2014

Setup package for MS Windows SKAN7MB/2003/2003/PPV/Win/Windows 7

Download aTube Catcher from this page absolutely free, and always download from this page, this is the official site, here you will get the last version, secure and clean. You DON'T HAVE to pay anything for download or use, aTube Catcher always be remaining free for you, and never will include ads.

Also you can get the latest unofficial version from **HERE**, so you don't have to wait for the latest update to be released in order to enjoy the most recent features of aTube Catcher.

Alternative servers

If you can't download from the above link, please try the alternative server:
[<<<MTROR !>>>](#)

Support Unicef

DO SOMETHING TRULY AMAZING

unicef

- Home Page
- DOWNLOAD
- What is aTube Catcher?
- DONATE
- Version 2.9 Traditional UI
- Video Codecs
- Internet Explorer Cache Browser
- DVD Creator Mode
- How to play flv files with wmp
- Screen Recorder Audio
- Stream Catcher
- Download and Join Videos!
- Quick Video Tutorials
- Languages available
- Older Releases
- Known bugs
- Screenshots
- Output Profiles supported
- Awards
- Contact Us
- Full
- Supported sites
- Unofficial builds
- Drop Video / Recorder Video

Portal de descarga de aTube Cacher.

Sabías que...?

aTube Catcher permite descargar videos de sitios como Youtube, Dailymotion, Yahoo, Metacafe, Stages6 y RTVE, entre otros. Además, este programa permite personalizar y adaptar los videos que descargues a tus necesidades particulares.

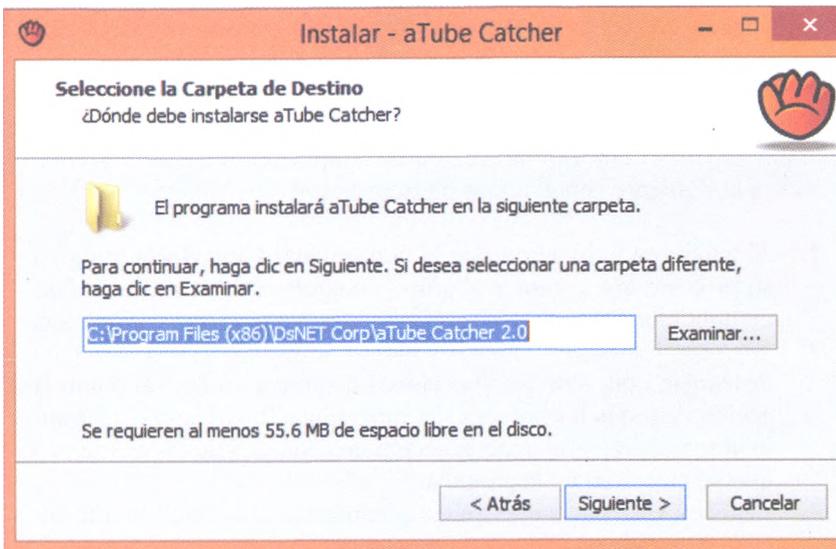
Como en todos los programas que descargas de Internet, antes de iniciar un trabajo con aTube Catcher deberás instalarlo en tu computadora. Para lograrlo, sigue los siguientes pasos:

- Al terminar la descarga, dirígete a la ubicación que designaste para el software descargado en la computadora. Una vez localizado el archivo descargado (lo podrás identificar con el nombre *aTubeCatcher.exe*), aparecerá una ventana preguntando si deseas instalar el archivo, pulsa dos veces sobre *aTubeCatcher.exe* y comenzará la secuencia de instalación, que consta de varias pantallas con opciones que debes elegir.
- La primera ventana que aparece se llama *Control de cuentas de usuario*, y pregunta si permites que este programa realice cambios en el equipo. Elige *Sí*.
- La segunda ventana pide seleccionar el idioma de la instalación. En el enlace de este libro se ofrece la opción de descarga en español, así que por *default* el primer idioma será el español.
- Una vez elegido el idioma del software, comenzará el asistente de instalación de aTube Catcher con una ventana donde te advierte la versión del programa que se instalará, comenta algunas recomendaciones y ofrece el aviso de privacidad. Da clic en el botón *Siguiente* para iniciar la instalación del programa.
- Antes de iniciar la descarga se presenta el *Acuerdo de Licencia* para que lo leas y aceptes las condiciones de uso del programa.



Ventana de inicio del proceso de instalación de aTube Catcher.

- Posterior a la ventana del acuerdo de licencia, aparecerá otra que recomienda instalar también un motor de búsqueda llamado "Teoma", el cual analiza la información de la red con base en los enlaces que introduzcas durante las búsquedas. Teoma analiza el algoritmo del enlace que hayas introducido en el buscador de la aplicación, haciendo que la búsqueda se limite a estos. Para aplicar su instalación solo tienes que dar clic en el botón *Siguiente*.
- La siguiente ventana en abrirse es para seleccionar la ubicación del programa dentro de la computadora. Da clic en el botón *Examinar* para elegir un espacio determinado o solo presiona *Siguiente* para dejar que el proceso de instalación lo ubique de manera predeterminada en la carpeta de *Descargas*.



Ventana de selección de la ubicación del programa aTube Catcher durante su instalación.

- Además de elegir la ubicación del programa, la instalación de aTube Catcher solicita autorización para crear un acceso directo dentro del menú *Inicio* en Windows. Si lo deseas activar en esta ubicación presiona el botón *Siguiente*, de lo contrario, elige el lugar para activar el acceso directo a este programa.
- La siguiente ventana de instalación del programa permite elegir las tareas adicionales que deseas que realice el programa, elige entre las opciones y da clic en *Siguiente*.
- La penúltima pantalla resume la información de la instalación para que revises con detenimiento la ubicación del programa y del acceso directo, así como las tareas adicionales que activaste. Si todo es correcto presiona *Instalar*, de lo contrario regresa a las ventanas anteriores para modificar la información.
- La última ventana es un aviso de que la instalación fue correcta y abre la opción de iniciar el programa de inmediato. Da clic en *Finalizar* y podrás conocer las herramientas del software.



Aviso de instalación exitosa del programa aTube Catcher.

A practicar

Para conocer el entorno de trabajo de la aplicación aTube Catcher, realiza lo siguiente con el apoyo de tu profesor:

1. Al igual que lo hicieron con la herramienta CmapTools, pidan a su profesor que organice al grupo en equipos de acuerdo con las computadoras que tienen en el laboratorio o para trabajar en casa.
2. Exploren juntos las ventanas y menús activos en el software para descargar, convertir y editar videos o agregar audio, así como la acción de todos los botones del programa aTube Catcher; háganlo observando y probando la acción de cada uno de los elementos que se muestran en la pantalla.
3. Realicen varias acciones en estas categorías, observen lo que sucede con cada opción y tomen nota en su cuaderno.
4. Una vez que exploraron las herramientas del programa, en equipo, elaboren una guía de usuario para explicar el entorno de trabajo de aTube Catcher y entréguelo a su profesor para su evaluación.

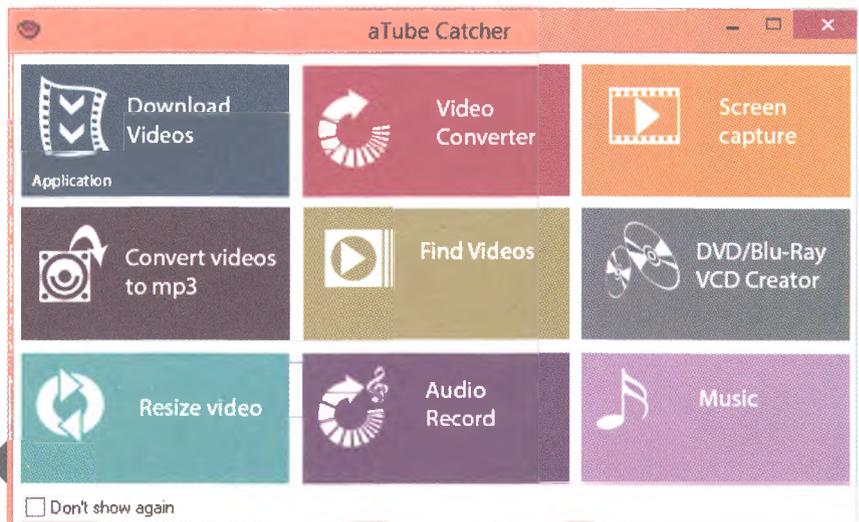
Descargar videos

Glosario

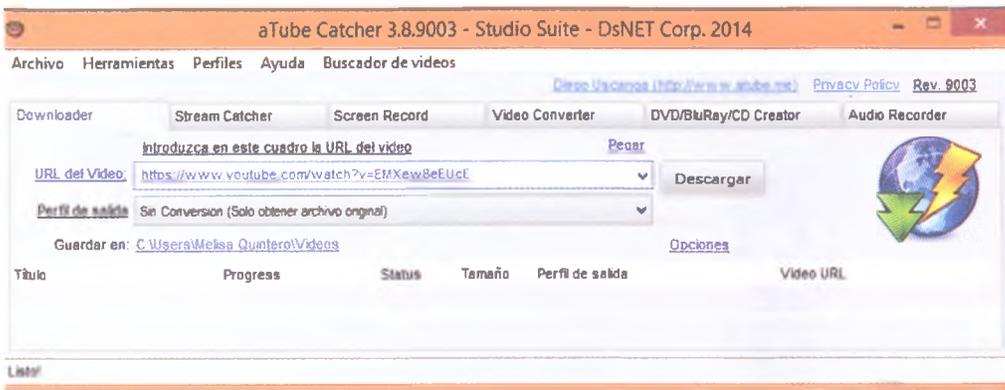
conversión. Proceso de transformación de datos informáticos de una representación concreta a otra, cambiando los bits de un formato a otro, normalmente para lograr que la aplicación pueda leerse en otro software o sistema operativo diferente por el que fue creado.

La ventana de inicio del programa ofrece nueve opciones principales, entre las que destacan la descarga de videos, su **conversión** a diversos formatos, grabar audio capturar pantalla y buscar música o videos. Observa la imagen de abajo para conocer el entorno gráfico de cada acción principal de aTube Catcher.

La descarga de videos desde el programa aTube Catcher es realmente muy sencilla, solo haz clic en *Descargar Videos (Download Videos)*, introduce en la barra de búsqueda la URL del video que quieres descargar y, en el botón de *Descargar*, selecciona alguno de los formatos de videos disponibles; posteriormente, espera a que se realice la descarga del archivo, que puede tardar varios minutos, según el tamaño o peso del archivo de video.

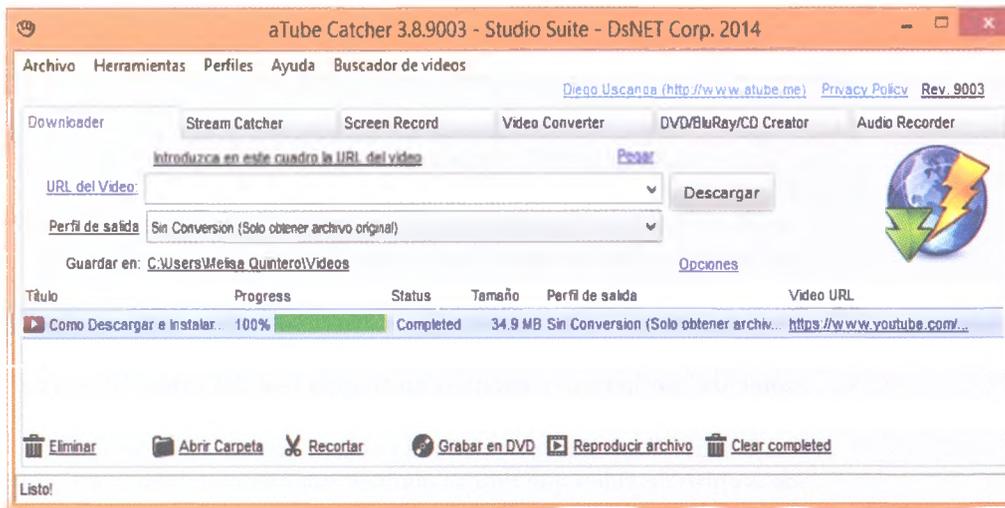


La primera opción del programa aTube Catcher es *Descargar Videos (Download Videos)*.



Una vez completa la descarga del video, elige la opción *Abrir Carpeta* para ver la ubicación del archivo guardado en el equipo. También puedes dar clic en *Recortar* para realizar algún ajuste o en el botón de *Reproducir archivo* para visualizar el video descargado. Ubica los botones descritos en la imagen de abajo.

Ventana para escribir la URL del sitio a descargar.



En caso de que el archivo descargado no sea el deseado o que determines ya no trabajar con él, puedes presionar el botón *Eliminar* para suprimir el archivo del programa.

Ventana para escribir la URL del sitio a descargar.

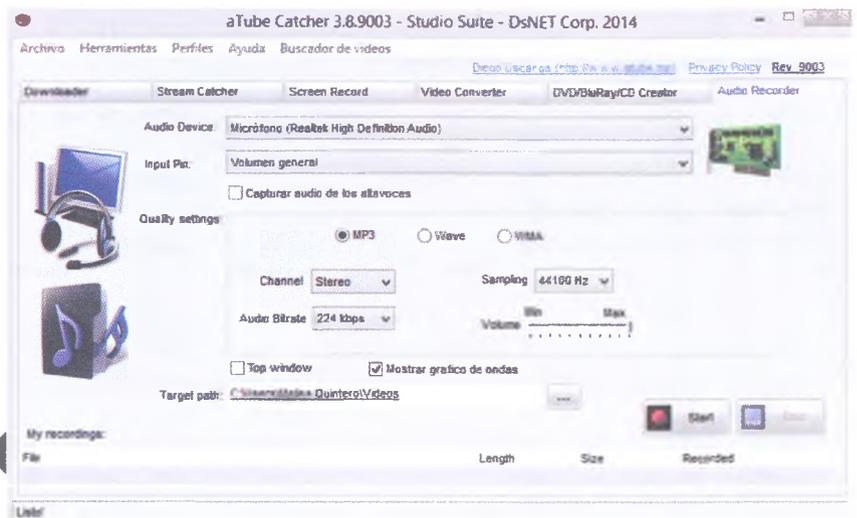
Cabe mencionar que debes verificar la carpeta de descargas o la ubicación en la que hayas guardado el archivo para corroborar que este se haya eliminado, de lo contrario podrías saturar la memoria.

Convertir videos

Para convertir un archivo de video a cualquier formato por medio de esta herramienta, selecciona el botón de *Audio Record* desde el menú principal; después, elige la opción *Video Converter* y selecciona el archivo desde su ubicación en el equipo de cómputo. Adicionalmente deberás elegir el **formato de salida** y, por último, la **carpeta de destino**. Para finalizar la conversión haz clic en el botón *Convertir* para aplicar los cambios realizados o en *Cancelar* para dejar el archivo en el formato original.

Sabías que...?

En la opción *Perfil de salida* puedes escoger si quieres convertir el video en los formatos avi, mkv, wmv, mp4 o flv, entre otros. Asimismo, puedes elegir el dispositivo con el que deseas reproducir el video, ya sea un *smartphone*, iPad, PlayStation, Xbox, Nintendo Wii, Apple TV, etcétera.



Ventana *Studio Suite* para convertir archivos en aTube Catcher

Capturar pantalla

Elige el botón de *Screen capture* desde el menú principal y sigue los siguientes pasos:

1. Primero debes elegir si quieres grabar solo una parte de la pantalla (*Trazar área*) o capturar una ventana completa (*All screen*). Para el primer caso tienes que dibujar con el ratón la zona que te interese capturar, la cual se guardará en el archivo del video. En caso de capturar la pantalla completa se tomará una fotografía de esta y se guardará en el mismo archivo.
2. Para capturar un video que incluya audio primero debes escoger la fuente, que por *default* será la tarjeta de sonido de la computadora para que coincida con lo que se escucha en tiempo real del video. Si no es el caso, también podrás optar por el micrófono u otro tipo de dispositivo conectado. Después, selecciona el formato de salida (es decir, el tipo de archivo de video que deseas obtener, por ejemplo, wmv o avi), y la carpeta en la que se guardará el video generado.
3. Por último, existe una serie de opciones de captura muy prácticas, por ejemplo: programar el inicio o el final de la grabación, que aparezca el cursor o se oculte para no interferir, que la cámara virtual siga los movimientos del ratón o que la aplicación se minimice para no tapar en ningún caso lo que vayas a grabar.
4. Usa cualquiera de esta herramientas para personalizar tu video. Recuerda que con los botones de *Iniciar*, *Detener* o *Reproducir* controlarás la grabación y podrás ver al instante el resultado.

Relaciónalo con...

Con el botón *Audio Record* puedes grabar sonido usando un micrófono, además de extraer el audio de un video y guardarlo como archivo de audio. Imagina las posibilidades de crear productos originales usando estas herramientas.

Grabar audio

Elige el botón de *Audio Record* desde el menú principal y selecciona el micrófono que quieres utilizar (externo, interno o mezcla estéreo) en la opción *Audio Device*. Elige el formato de salida (mp3, wave o wma) con el botón *Quality Settings*. Otros aspectos a considerar antes de empezar a grabar son la opción *Channel* (mono o stereo), *Sampling* (44 100 Hz o 22 050 Hz), *Audio Bitrate* y *Volume*; además de elegir el destino del audio. Por último, empieza la grabación con el botón *Start* y deténla con *Stop*.

Encamina tus habilidades

1. Entra a los sitios de YouTube, Dailymotion, Yahoo videos, Metacafe y Vimeo para elegir un video diferente de cada sitio acerca de la temática del blog que estás realizando como producto integrador del curso junto con tus compañeros.
2. Reúnete con tu equipo de trabajo y expongan todos sus propuestas para cada sitio.
3. Seleccionen, de manera democrática, tres videos de entre todas las propuestas y descárguelos por medio de aTube Catcher.
4. Guarden sus archivos porque los usarán para elaborar el subproducto procedimental de esta secuencia didáctica.

Insignia

Descarga y edita uno de los videos que sugeriste a tu equipo y que no fue seleccionado para elaborar el subproducto procedimental de esta secuencia didáctica. Edítalo y preséntalo a tu profesor junto con un informe acerca de las mejoras que realizaste y el video original descargado para ganar esta insignia.

Subproductos

Subproducto procedimental

1. Reúnanse para editar los videos que descargaron en la actividad anterior usando las herramientas de aTube Catcher que aprendieron en esta secuencia didáctica.
2. Consideren usar las herramientas que ofrece el sitio web para agregar o editar el audio, el video y los elementos gráficos que necesiten, según el contenido audiovisual de su portal o blog.
3. Presenten los videos editados a su profesor, junto con un informe acerca de las mejoras que realizaron y los videos originales que descargaron, para que pueda comparar los trabajos. Consideren que estos videos formarán parte del blog que elaborarán al final como parte del producto integrador del curso.

Subproducto declarativo

- Describe el proceso de descarga del programa aTube Catcher desde su sitio web de Internet.
- ¿Cuáles son los elementos a considerar durante la instalación de este programa? Explica cada una de las ventanas que se abren en el proceso.
- ¿Cuántos y cuáles son los botones de la pantalla de inicio del programa aTube Catcher?
- Explica el proceso para descargar un video usando el programa aTube Catcher.
- ¿Qué significa convertir un video y cómo se logra con aTube Catcher?
- Describe los procesos para capturar pantallas y grabar audio en este software.

Subproducto actitudinal-valoral

Cuando editas un video descargado con aTube Catcher, que no has producido, ¿qué papel juegan los derechos de autor y las licencias que aprendiste en el tema de YouTube?

Producto integrador de la unidad 2

Síntesis

1. Reúnete con tus compañeros con quienes trabajarás los productos integradores para esta unidad y del curso para esta asignatura.
2. Retomen las actividades que realizaron en la sección *Encamina tus habilidades* para esta segunda unidad, que son las siguientes:
 - Elección del formato (página 42).
 - Producción de un video (página 51).
 - Producción de un video individual de tres minutos (página 61).
 - Descarga de tres videos con aTube Catcher (página 69).
3. Asimismo, consideren los subproductos procedimentales que también elaboraron en esta unidad, los cuales son:
 - Documento base para la elaboración de un video (página 43).
 - Edición de un video de tres minutos de duración usando el programa de Windows Live Movie Maker (página 51).
 - Publicación de un video producido de manera individual y publicado en YouTube (página 61).
 - Edición de tres videos descargados y editados con la herramienta aTube Catcher (página 69).
4. Con base en la información de los subproductos y las evidencias, así como los contenidos y temáticas que han estructurado hasta ahora para elaborar su blog como producto integrador del curso, incluyan los videos que han producido en la ubicación adecuada del mapa de sitio (producto integrador de la unidad 1) a manera de comentario o imagen. Esto permitirá organizar los contenidos del blog desde su planeación, usando el mapa de sitio como base.
5. En caso de que consideren que hace falta producir más videos, debido a la cantidad de contenidos que quieren abordar en el blog, redacten los documentos base de cada producción, grábenlos y organícenlos en el mapa de sitio del blog.
6. Por otro lado, si requieren reestructurar alguna sección del blog desde el mapa de sitio, abran su archivo del organizador gráfico y cambien lo que consideren necesario.
7. Una vez que tengan la reestructuración del mapa de sitio del blog, incluyendo los comentarios de dónde incluirán cada video producido (contenido audiovisual), discutan acerca de la necesidad de elaborar contenido en otro formato, ya sea audio, dibujo, imágenes, fotografías, texto, bibliografía (otros libros de apoyo) o enlaces a sitios web. Una vez que lleguen a una conclusión acerca de lo que hace falta elaborar, organícense para elaborarlo a lo largo de la siguiente unidad para tenerlo listo al final del curso e incluirlo al blog.
8. Compartan de nueva cuenta el mapa del sitio modificado con su profesor para recibir su retroalimentación.

Autoevaluación

1. Completa el siguiente cuadro anotando el nivel de desempeño que hayas alcanzado en cada uno de los temas. Contesta con sinceridad.

Reconozco la importancia del uso y planificación de videos para cubrir las necesidades comunicativas en mi vida académica, personal y social.	Identifico el área de trabajo y los elementos que conforman las aplicaciones aTube Catcher, YouTube Editor y Windows Live Movie Maker.	Aplico los métodos apropiados para crear y editar videos en varias aplicaciones.
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Inserto diversos elementos en un video usando varios programas de informática.	Produzco, comparto, exporto y publico videos por medio de distintas aplicaciones.	Asumo una actitud responsable ante el uso de la información que comunico y comparto mediante videos.
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Muestro creatividad en el diseño de videos.	Colaboro en equipos diversos para realizar videos.	Respeto los derechos de autor de los videos descargados y editados.
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

2. Ahora, suma la evaluación de cada rubro y observa la siguiente guía de evaluación para identificar el nivel de aprendizaje que alcanzaste en esta segunda unidad del curso.
De 9 a 13 = malo. De 14 a 22 = regular. De 23 a 31 = bueno. De 32 a 36 = muy bueno.
3. Con base en la guía de evaluación anterior, escribe una reflexión acerca de cómo podrías mejorar o, en su caso, mantener tu desempeño para la tercera unidad del curso.

Coevaluación

Evalúa el desempeño general de tu equipo de trabajo durante esta segunda unidad por medio de la siguiente guía de evaluación.

Buen trabajo (3)	Algo nos faltó (2)	Debemos mejorar mucho (1)	Evaluación
Nuestros subproductos fueron elaborados por todos los integrantes.	Nuestros subproductos fueron elaborados solo por algunos integrantes.	Nuestros subproductos no fueron elaborados.	_____
Nuestros subproductos incluyen la opinión de todos los integrantes.	Nuestros subproductos incluyen la opinión solo de algunos de los integrantes.	Nuestros subproductos no incluyen la opinión de ninguno de los integrantes.	_____
Nuestros subproductos son reflejo del trabajo de todos los integrantes.	Nuestros subproductos son reflejo del trabajo de algunos de los integrantes.	Nuestros subproductos son reflejo de que nadie trabajó.	_____
Nuestros subproductos son evaluados con calidad de excelencia.	Nuestros subproductos son evaluados con buena calidad.	Nuestros subproductos son evaluados con mala calidad.	_____
TOTAL			_____

Unidad 3

Diseño de un blog



Shutterstock/Navpixel.com

Propósito de la unidad

Tu meta será:

Diseñar blogs mediante herramientas digitales para desarrollar tu habilidad comunicativa.

Contenidos temáticos

¿Qué aprenderás?

3.1. Elementos básicos de un blog.

3.2. Crea un blog (WordPress).

Competencias genéricas y disciplinares

En general, te servirá para:

4. Escuchar, interpretar y emitir mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
7. Aprender por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participar y colaborar de manera efectiva en equipos diversos.

En particular, te servirá para:

C-12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

Saberes específicos

¿Cómo lo aprenderás?

- Identificando los elementos y conceptos básicos de un blog (categorías, entradas, etiquetas, temas, *widgets*, *plugins*) para definirlo.
- Usando los elementos de trabajo con el escritorio de WordPress (añadir contenido, insertar entradas, apariencia, usuarios, etc.) para introducirlos a los blogs y a los *post*.
- Identificando las opciones para organizar la información y optimizar el mantenimiento de un blog.
- Aplicando las funciones básicas para estructurar un blog (apariencia, búsquedas, *widgets*, imágenes, texto, hipervínculos etc.)
- Manejando los métodos adecuados para publicar blogs y *post* en Internet.
- Asumiendo una actitud responsable en la elaboración de blogs, valorando su planeación.
- Solicitando o brindando apoyo a mis compañeros sobre el manejo de los elementos necesarios para crear y administrar un blog.

Producto integrador de la unidad

¿Qué lograrás?

Como **producto integrador** de esta unidad crearás un blog, incluyendo una guía del administrador que describirá el uso adecuado de los elementos y los servicios del sitio, explicando el funcionamiento, la navegación y la utilidad académica de las diversas aplicaciones web.

Mi portafolio de evidencias

Evidencia	Lograda	
	Sí	No
Cuadro comparativo de los <i>host</i> (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 80)		
Descripción del <i>host</i> elegido (<i>Subproducto procedimental 3.1</i> , página 81)		
Respuestas (<i>Subproductos declarativo y actitudinal-valoral 3.1</i> , página 81)		
Definición y creación del nombre, dominio y temas iniciales del blog (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 89)		
Inserción y administración de entradas en el blog (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 91)		
Inserción y administración de categorías y etiquetas en el blog (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 93)		
Inserción y administración de elementos multimedia en el blog (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 95)		
Inserción y administración de imágenes y comentarios en el blog (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 100)		
Definición de perfiles de los integrantes del equipo en el blog (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 102)		
Respuestas con base en la comparación de WordPress (<i>Encamina tus habilidades</i> , página 106)		
Creación de un blog personal (<i>Subproducto procedimental 3.2</i> , página 107)		
Respuestas (<i>Subproductos declarativo y actitudinal-valoral 3.2</i> , página 107)		

¿Qué tanto sé?

► Responde con base en tus conocimientos previos.

1. Además de las redes sociales como medio para publicar información en la red, ¿qué otros recursos tecnológicos conoces en Internet para hacerlo?

2. ¿Qué es un blog y cómo funciona?

3. ¿Qué propósito tendrías para crear blogs en la red? ¿Qué información te interesaría divulgar?

4. ¿En qué consiste el proceso de publicación y alojamiento de lo que escribes en tus redes sociales?

A desarrollar

Al término de esta secuencia didáctica conocerás los conceptos básicos de un blog, identificarás sus características y describirás los elementos necesarios para su configuración y administración, así como su alojamiento en la web (*hosting*) y el protocolo *FTP* para la transmisión de datos.

Como **subproducto procedimental** elaborarás un informe en el que expliques qué son los blogs, cuáles son sus funciones y los elementos para administrar y publicar un blog en Internet. Las actividades que realizarás en esta secuencia didáctica te servirán para:

- 4.2. Aplicar diversas estrategias comunicativas, según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que te encuentras, y los objetivos que persigues.
- 4.5. Manejar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 7.3. Articular saberes de diversos campos y establecer relaciones entre estos y tu vida cotidiana.
- 8.1. Plantear problemas y ofrecer alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y definir un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2. Aportar puntos de vista con apertura y considerar los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3. Asumir una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y las habilidades que posees.

De aquí en adelante

La transformación de Internet a la web 2.0 incluye una mayor participación del usuario debido a la interacción que tiene con todos los recursos disponibles, ya que se comunica y expresa mediante blogs, redes sociales, *wikis* o *webquest*, los cuales son creados y administrados por los usuarios de manera individual o colaborativa por otros usuarios. Las publicaciones instantáneamente están alojadas en la web y enlazadas en buscadores como Google.

» **Solicita a tu profesor que organice una discusión en el grupo con base en las siguientes preguntas. Al terminar, elabora un escrito con tus conclusiones.**

1. ¿Cuáles recursos de Internet te permiten publicar tus ideas y cómo los usas?
2. ¿Te interesa publicar tus avances académicos en algún recurso de Internet para que otras personas los conozcan y participen en ellos?
3. Elabora con tu profesor una lista de los recursos de Internet que permitan expresar información y aportar conocimientos de manera colaborativa a otros usuarios de la red.
4. ¿Cuáles son los recursos que utilizas para la transmisión de archivos en la web?
5. Elabora un escrito sobre cómo exponer tus ideas en la web.

Los blogs

La palabra blog es abreviatura del compuesto en inglés web y log. Un **blog** es un sitio web en el que se publica información sobre un tema determinado, es decir, puede enfocarse a un tema o varios temas del interés de su(s) creador(es) y administrador(es).

Un blog es considerado una bitácora, ya que se realizan publicaciones periódicas y cronológicas inversas, esto es, la primera información que se publica en el blog se muestra al final y las publicaciones recientes se muestran en la parte superior del sitio (lo primero que se muestra en la pantalla).

Cada publicación o entrada de información tiene registrada la fecha y hora en la que se llevó a cabo (en orden cronológico), de tal manera que se puede consultar por año, mes, día y hora en la que se agregó.

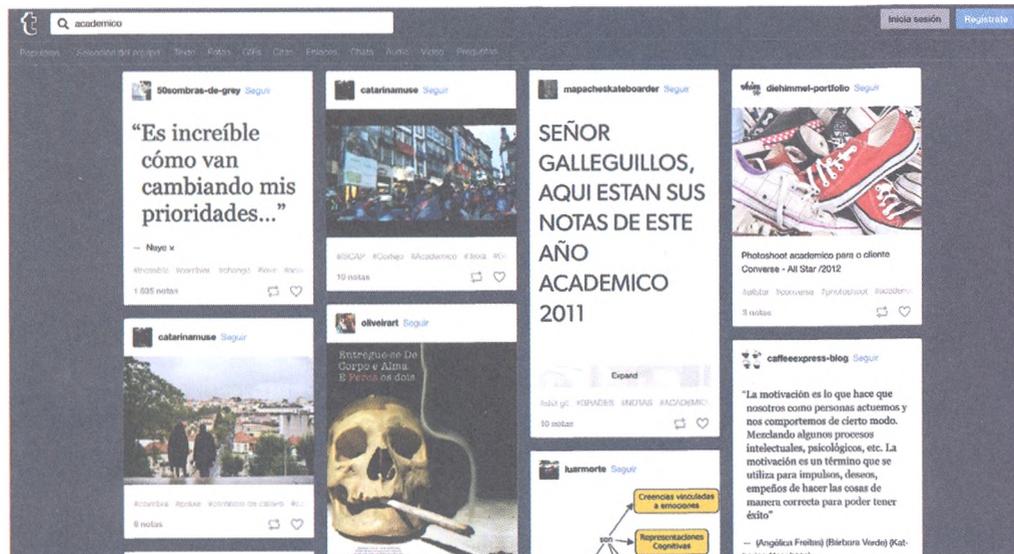
Características de los blogs

La mayoría de los blogs son **gratuitos**. La periodicidad de sus publicaciones es relativamente corto y de manera **cronológica**, mostrándose la publicación más reciente al inicio del blog y la primera entrada al final. Un blog también es **personal**, ya que su creador tiene la **libertad de publicar** sobre cualquier temática (política, educación religión, artes, entretenimiento, etcétera). Sin embargo, **admite comentarios** de los lectores, por lo que se crea una **comunidad** en torno al autor.

Cada blog tiene un **diseño personalizado** por el o los autores o administradores, que agregan características técnicas como las fotografías y los videos, enlaces a otras páginas web o *weblogs*, así como diversos formatos. Existen diferentes tipos de blogs de acuerdo con el **contenido** y el **estilo de la escritura**: blog personal, *microblogging* (pequeños fragmentos de contenidos digitales), corporativos y organizacionales, educativos, **por el género** (política, jardinería, etcétera), **por el tipo de medios** de comunicación (*vlog*, *linklog*, *sketchblog*), **por el dispositivo** (*moblog*) y **blog a la inversa** (muchos usuarios).

Sabías que...?

Desde el año 2005 se designó al 31 de agosto, como el día internacional del blog. La idea nació porque un israelí de nombre Nir-ofir, en esa fecha, propuso a todos los blogueros (usuarios de blogs) que desarrollaban bitácoras personales, enviaran cinco invitaciones, sobre diferentes temáticas, a varios contactos para que los internautas difundieran los blogs que usaban y, de esta manera, se conocieran más sus contenidos.



Ejemplo de blogs académicos dentro de la plataforma Tumblr.

Sabías que...?

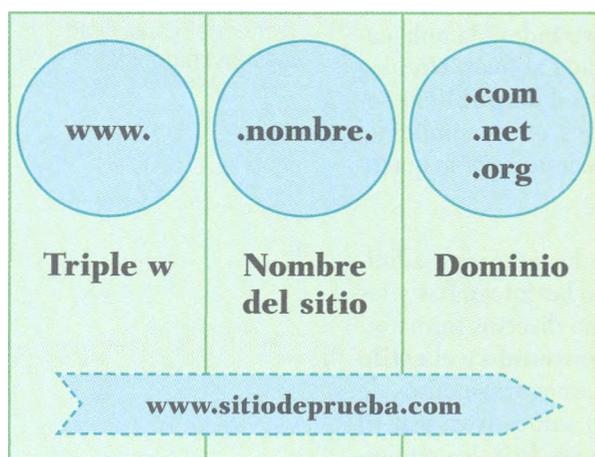
Se considera como primer blogger a Justin Hall, pues mientras estudiaba en la Universidad de Swarthmore (Pennsylvania) utilizó esta herramienta como diario virtual personal en 1994 y lo continuó hasta el 2005.

A practicar

1. Investiga en Internet las características generales de un blog y el tipo de materiales que se pueden incluir en él.
2. Elabora un documento de Word que incluya un cuadro descriptivo con la información que reuniste en el punto anterior.
3. Analiza los datos obtenidos en el cuadro y escribe una conclusión al final del documento.
4. Guarda el archivo y compártelo con tu profesor en Drive (Google).

Conceptos básicos de administración

Los conceptos básicos que debes aprender para iniciarte en el estudio de los blogs son ocho: dominio, categorías, entradas, etiquetas, temas, *widgets*, servidor o *host* y *plugins*. A continuación se describe cada uno de estos.



Estructura de un dominio.

- **Dominio.** Es el nombre que se utiliza para identificar un sitio web, un servidor de correo o un servidor web en Internet. Sirven para que los usuarios puedan visitar sitios web o enviar correos electrónicos sin que deban recordar la dirección IP (dirección numérica) asignada a las computadoras o servidores en Internet. Por ejemplo, el dominio del sitio web oficial de la Universidad Autónoma de Sinaloa es **http://web.uas.edu.mx**, donde *http://* es un protocolo. De esta manera el usuario web evita saber de memoria la dirección numérica real del sitio (dirección IP), la cual es 148.227.1.12.
- **Categorías.** Es la clasificación del blog dentro del *weblog* de acuerdo con su contenido temático.
- **Entradas.** Se refiere a cada publicación realizada en un blog. En inglés se conocen como *post*, que significa publicación.
- **Etiquetas.** Son palabras o frases relacionadas con una entrada que describen la temática del blog, sirve como herramienta para la clasificación de los contenidos en las categorías.
- **Temas.** Considera la temática central y los subtemas que trata el blog, que a su vez están relacionados con los temas del diseño elegidos. Por ejemplo, los blogs dedicados a la educación se denominan *edublogs* y pueden diseñarse bajo temas de carácter serio o profesional con base en su público (docentes, autoridades o estudiantes) y contenidos.
- **Widgets.** Son aplicaciones o herramientas que se pueden agregar al blog; por ejemplo, redes sociales, álbumes de fotos, foros de discusión, videos, etcétera.
- **Servidor host.** Es un servicio que ofrece un proveedor web, quien alquila un espacio determinado en Internet en el que el usuario puede alojar su información (texto, archivos pdf, video, sonido, imágenes, etcétera) para que estén disponibles para todo el mundo.
- **Plugins.** Son complementos que agregan nuevas características o funciones a una aplicación o programa.

Obtener un *hosting*

El término *host* (en inglés) significa alojamiento; en Internet se conoce como *web hosting* al sitio de alojamiento de los contenidos, es decir, la ubicación virtual del almacenamiento de información como imágenes, videos, textos o correo electrónico, por ejemplo, en un servidor web disponible en Internet. Los tipos de alojamiento disponibles son los siguientes:

- **Alojamiento gratuito:** servicio sin costo para el usuario en el que sus funciones son muy limitadas; por ejemplo, el espacio disponible para alojar archivos es reducido o contienen publicidad forzosa del proveedor.
- **Alojamiento compartido:** servicio que consiste en hospedar varias páginas web en el mismo servidor, compartiéndose los costos y los recursos entre los usuarios. Esto significa que cada sitio web alojado tiene su espacio exclusivo y privado para sus clientes, pero el funcionamiento y la administración se comparte entre los sitios web que lo usan, de manera que si el tráfico es intenso en un sitio web ahí alojado, puede afectar el funcionamiento de las otras páginas con las que comparten el *host*.
- **Servidores privados virtuales (VPS):** el proveedor del servicio de *hosting* pone a disposición del cliente un servidor privado y exclusivo, pero no físicamente, sino como una máquina virtual.
- **Hosting dedicado:** este tipo de servidor es utilizado única y exclusivamente por el cliente. Por ejemplo, WordPress y Blogger proporcionan el servicio de creación y administración de blogs personales para usuarios registrados en estas plataformas.
- **Alojamiento en la nube (*cloud hosting*):** los recursos de una gran cantidad de servidores se combinan funcionando como un único servidor donde el usuario puede alojar sus sitios web.

Los recursos digitales como los blogs pueden clasificarse de acuerdo con su tipo de alojamiento, es decir, si cuentan con un servidor propio o requieren de un software para instalarse en el servidor, pero este ya es propiedad del usuario; si comparten el *host* puede hacerse desde un servidor de blogs gratuito en Internet, como Blogger, WordPress o Tumblr, por mencionar algunos.

FTP para la transmisión de datos

FTP son las siglas de **File Transfer Protocol** (protocolo de transferencia de archivos) y es un sistema que permite enviar y recibir archivos entre computadoras a través de Internet. Aunque el correo electrónico es un servicio que también permite intercambiar archivos, no es la herramienta más adecuada para hacerlo, sobre todo cuando se necesita transmitir o enviar archivos de gran tamaño. Por tanto, FTP es una herramienta donde un usuario carga un archivo con la finalidad de compartirlo con otra u otras personas que deberán descargarlo desde la misma plataforma de FTP.

El uso de esta herramienta se ha generalizado desde el incremento en el número de sitios web en la red, ya que facilita el envío de archivos que se desean publicar, como imágenes, archivos de audio o video e incluso aquellos que son necesarios para la administración o configuración del sitio. Para establecer la comunicación entre las computadoras del cliente y del servidor se necesita un programa de FTP que, al configurarlo, permita el acceso a la cuenta.

Recursos en línea

Ingresa a los **enlaces 3.1, 3.2, 3.3 y 3.4** del sitio **www.bachilleratoenred.com.mx/enlaces/LCIII** y conoce algunos sitios web para crear y administrar blogs.



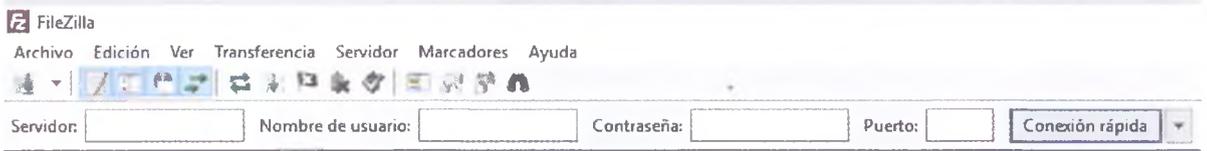
Blogger es el sitio web de Google para crear y administrar blogs.

Relaciónalo con...

Visita sitios web que ofrezcan el servicio de administración de blogs en inglés para que practiques este idioma al conocer sus términos y condiciones.

Estos son los datos que se necesitan para configurar una cuenta de FTP:

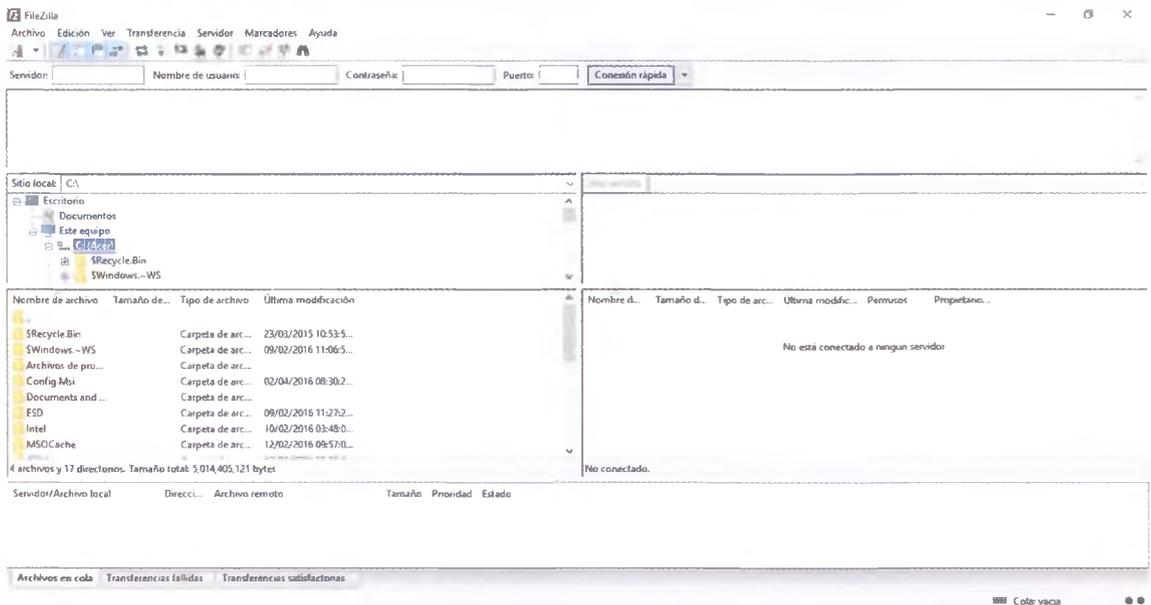
- **Servidor:** es la IP del servidor; por ejemplo: ftp.mi_dominio.com (reemplaza mi_dominio.com por tu dominio).
- **Usuario:** nombre del administrador para acceder a la raíz de la cuenta, o bien, el nombre del usuario que deberá reconocer el programa del FTP.
- **Contraseña:** la clave del administrador o del usuario que está personalizada por ellos para tener acceso al servidor.
- **Puerto:** el número de puerto predeterminado. En México es común que este número sea el 21, difícilmente será otro.



Pantalla de un cliente de FTP. Una vez que se ingresaron los datos necesarios, se da clic al botón de conexión rápida.

Las aplicaciones o programas para conectarse a un servidor FTP se llaman **cliente FTP**. En este tema conocerás el cliente FTP más popular usado en la actualidad: Filezilla. Además de ser uno de los mejores clientes FTP es libre y de código abierto. Sus características y facilidad de uso lo convierten en una de las mejores aplicaciones para realizar transferencia de datos por medio de este protocolo de red (FTP) de forma rápida y confiable. Es capaz de trabajar con archivos de gran tamaño y su intuitivo sistema para arrastrar y soltar archivos (*drag and drop*) permite gestionar estructuras de archivos remotas como en un explorador de archivos local; se pueden copiar archivos, carpetas e incluso cambiar sus nombres desde el servidor.

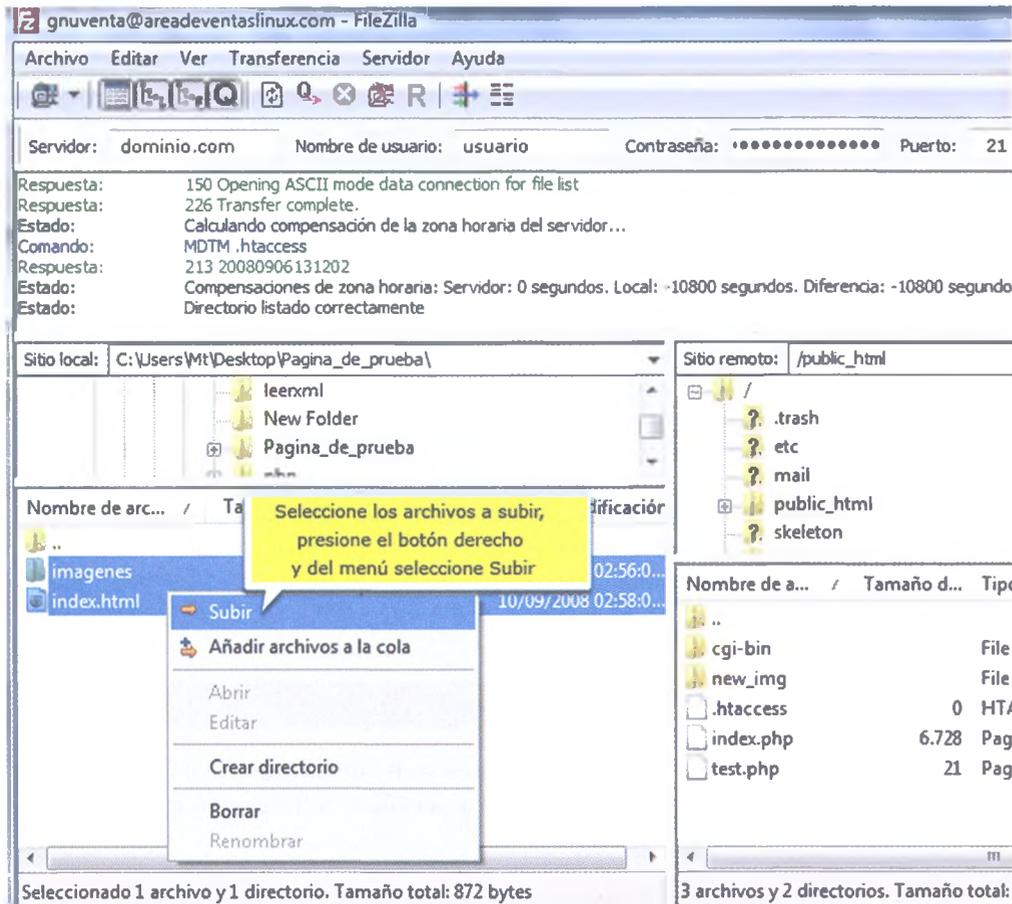
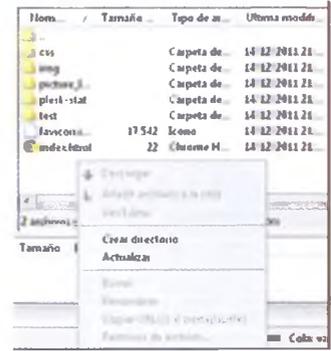
Una vez conectado, dispone de dos ventanas, como lo muestra la imagen de abajo. La ventana de la izquierda muestra el contenido del servidor FTP. En ella puedes ver la **estructura de las carpetas** en el servidor. La ventana de la derecha muestra el contenido de las **unidades locales** (disco duro, memoria flash, disco duro externo, etcétera).



A continuación se describen las tareas más comunes que puedes realizar por medio de un cliente FTP como Filezilla.

Crear carpeta. Ubícate dentro de la carpeta en la que quieres crear la nueva. Después, pulsa el botón derecho del ratón y escoge la opción *Crear directorio*, tal como se muestra en la imagen del lado derecho, y escribe el nombre de la nueva carpeta para confirmar su creación.

Subir archivos. Para subir archivos al servidor, navega por los contenidos de las unidades locales de la computadora que estás usando, ya sea que se encuentren en el disco duro de la máquina, la memoria flash USB, un disco duro externo o un DVD; recuerda que deberás hacerlo desde la ventana izquierda de Filezilla. Una vez que hayas encontrado los archivos que deseas subir, selecciónalos y arrástralos a la carpeta que desees en el servidor, es decir, hacia la ventana derecha, tal como se muestra en la siguiente imagen:

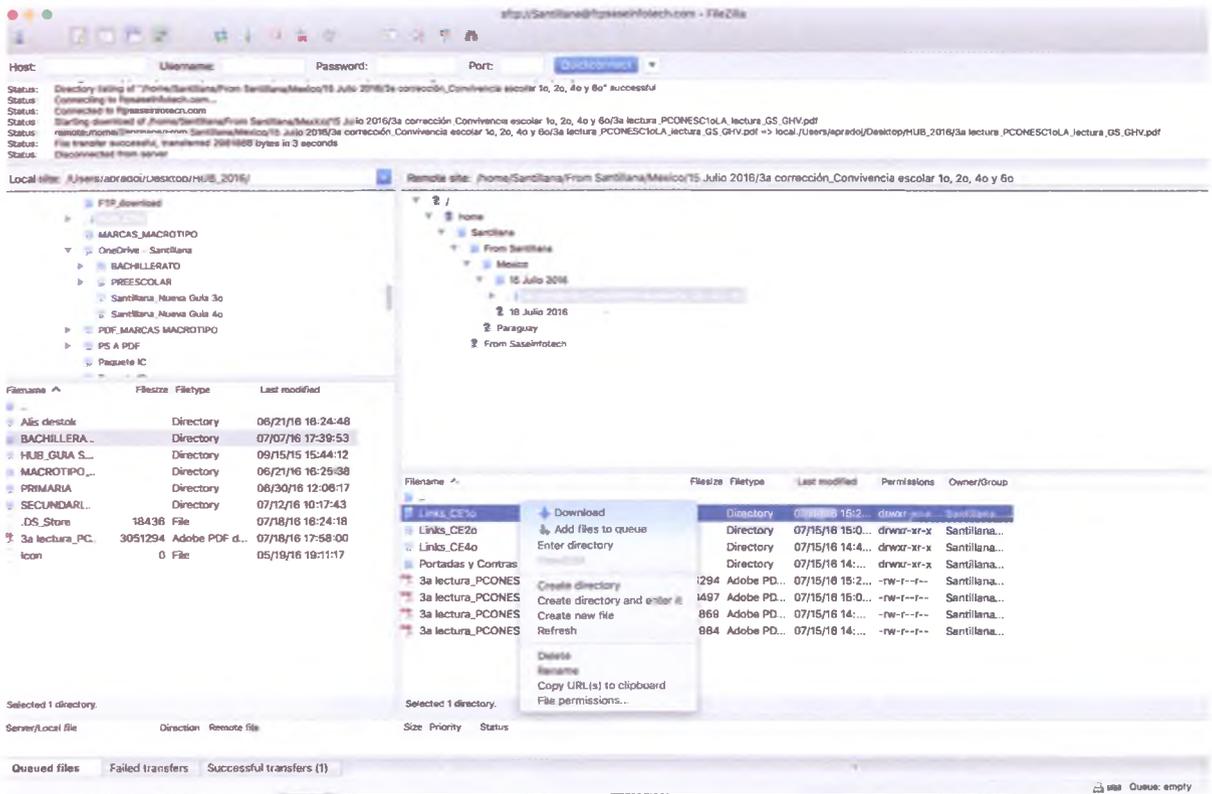


Subir archivos al servidor FTP.

Insignia

Investiga tres direcciones de servidores web disponibles (gratuitos y de paga) para alojar sitios web y describe sus elementos en un archivo de Word. Asimismo, investiga y escribe al menos dos aplicaciones que permitan administrar archivos en línea. Redacta el resultado de tu investigación en un informe e incluye tus conclusiones acerca de la importancia de conocer estos servicios y quienes los ofrecen.

Eliminar archivo en el servidor. Navega por las diferentes carpetas del servidor (ventana derecha) hasta encontrar los archivos o carpetas que deseas eliminar; después, selecciónalos, pulsa el botón derecho del ratón y escoge la opción *Borrar*, tal como se ilustra en la siguiente imagen.



Eliminar archivos en el servidor FTP

Filezilla es un programa que puede ser útil tanto para profesionales de la programación y desarrollo web como para personas que quieren aprender y desarrollarse como usuarios que necesitan un programa potente para la gestión de archivos por medio de plataformas con la funcionalidad que puede ofrecer un servidor FTP.

Encamina tus habilidades

Es importante que conozcas sitios web que ofrecen los diferentes servicios y recursos para publicar y socializar información en la red, tal como lo hace un servidor FTP.

1. Visita en Internet los sitios web de recursos para la administración de blogs y analiza las características que ofrece para el diseño de cada uno de ellos.
2. Reflexiona, junto con tu equipo de trabajo, y contesten ¿qué ventajas y desventajas obtendrían de cada sitio investigado para utilizarlo como página de alojamiento para su blog?
3. Resuelvan en un cuadro comparativo donde resalten los resultados de su investigación.
4. Entréguelo a su profesor para su retroalimentación y evaluación.

Subproductos

Subproducto procedimental

1. Reúnete con tu equipo de trabajo y definan cuál será el *host* o sitio de alojamiento que usarán para elaborar su blog.
2. Escriban en un documento de Word cuáles son las ventajas y desventajas de ese sitio. Resalten las ventajas, que obviamente serán más, y adviertan sobre cómo atender las desventajas en el momento de administrar cada uno de los contenidos del blog.
3. Incluyan una introducción al documento para definir qué son los blogs y explicar cuáles son sus funciones y los conceptos básicos para administrar y publicar un blog en la web.
4. Guarden el archivo con el nombre "MyHost_iniciales".
5. Envíen el documento por correo electrónico a su profesor para que lo evalúe y reenvíe su retroalimentación.

Subproducto declarativo

Con base en lo que has aprendido en esta secuencia didáctica, relaciona las siguientes columnas:

- | | |
|---|---|
| a) FTP | <input type="checkbox"/> Recurso web en el que se puede publicar información de cualquier tipo de manera cronológica. |
| b) <i>Widgets</i> | <input type="checkbox"/> Blogger y Wordpress. |
| c) Ejemplos de sitios web para crear blogs. | <input type="checkbox"/> Servicio de Internet que provee de un sistema para almacenar o alojar información en la web. |
| d) Ejemplos de dominios de Internet. | <input type="checkbox"/> Servicio que facilita la transferencia de archivos en la web. |
| e) Blog | <input type="checkbox"/> http://google.com.mx
http://mx.yahoo.com |
| f) <i>Host</i> | <input type="checkbox"/> Herramientas que se pueden agregar al blog. |

Subproducto actitudinal-valoral

Al momento de elaborar blogs, el usuario tiene la libertad de presentar los contenidos de manera libre por medio de texto, imágenes o videos; sin embargo, estos contenidos deben ser originales. Lo ideal es que el usuario consulte diversas fuentes y, de estas, genere contenidos veraces y fundamentados. ¿Alguna vez has dudado de la veracidad de los sitios web que consultas? ¿La información que presentas en tus tareas académicas son de tu autoría? En promedio, ¿cuántas fuentes bibliográficas y consultas web realizas durante tus tareas? Es importante que la información que publiques en tu blog sea original y refleje los conocimientos que has adquirido a lo largo de tu vida académica y personal.

A desarrollar

Al término de esta secuencia didáctica conocerás las herramientas básicas del programa WordPress y las usarás para desarrollar un blog en la red. Como **subproducto procedimental** crearás y administrarás un blog de contenido académico e interés personal por medio de WordPress. Las actividades que realizarás en esta secuencia didáctica te servirán para:

- 4.2. Aplicar diversas estrategias comunicativas, según quienes sean los interlocutores, el contexto en el que te encuentras, y los objetivos que persigues.
- 4.5. Manejar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 7.3. Articular saberes de diversos campos y establecer relaciones con tu vida cotidiana.
- 8.1. Plantear problemas y ofrecer alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y definir un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2. Aportar puntos de vista con apertura y considerar reflexivamente los de otras personas.
- 8.3. Asumir una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y las habilidades que posee.

De aquí en adelante

La mayoría de las búsquedas realizadas en Internet ofrecen información contenida en blogs porque son sitios utilizados por millones de personas para expresar y difundir información de prácticamente cualquier contenido, desde académico o tecnológico hasta comercial o de entretenimiento. Por tanto, debes conocer y utilizar programas para el desarrollo de blogs que permitan comunicar y proyectar información de manera individual y con aportaciones cognitivas de otros usuarios de manera colaborativa.

Relaciona ambas columnas:

- | | |
|--|--|
| 1. Elemento humano activo que crea, administra y publica información en Internet utilizando diversos recursos y plataformas digitales. | () Google Chrome, Firefox Mozilla, Microsoft Edge |
| 2. Recurso de Google para crear y compartir videos en la red. Cuenta con millones de usuarios registrados. | () Web 2.0 |
| 3. Navegadores web. | () Usuario |
| 4. Tecnología que puso a disposición de los usuarios aplicaciones y herramientas gratuitas en Internet para comunicarse, generar sus propios aprendizajes y publicar temas de interés. | () Blogs |
| 5. Servicio de Internet para la publicación de información personal, permite el trabajo colaborativo y sus publicaciones se organizan cronológicamente. | () YouTube |

WordPress

WordPress es el nombre de una de las plataformas más fáciles de usar para la creación de páginas web y blogs de forma gratuita. Sus siglas en inglés (CMS) significan *Content Management System*, por lo que se define como un sistema de gestión de contenidos que permite crear y mantener cualquier tipo de sitio web, como un blog, sitios empresariales, tiendas online, periódicos digitales, etcétera. WordPress se ofrece como una plataforma fácil y amigable con el usuario porque contiene una gran cantidad de funciones, que disminuyen el tiempo para crear contenido, y tiene muchas posibilidades de diseño que se adaptan a cualquier necesidad; además, el usuario no requiere de conocimientos técnicos o de programación para crear un sitio web.

Esta plataforma contiene herramientas gratuitas, aunque también ofrece planes de paga con opciones más completas para personalizar los sitios creados en una modalidad avanzada, así como la posibilidad de obtener un nombre propio y personalizado del dominio creado.

Existen dos opciones para trabajar con WordPress, la primera es por medio de la terminación *.org*, con la cual se puede descargar el software para configurar un servidor web propio. La segunda opción funciona cuando se elige la versión *.com*, con la cual se puede trabajar en línea, usando el servidor de WordPress. Para conocer el entorno de trabajo de WordPress, y como medida didáctica para este tema, primero aprenderás a crear un sitio web desde la herramienta, es decir, con la terminación *.com*.

Creación de un sitio web con WordPress

Para generar un sitio web desde WordPress, realiza lo siguiente:

1. Accede a la plataforma por medio del sitio oficial, al que puedes ingresar desde tu computadora o dispositivo móvil. Al entrar se mostrará la pantalla de bienvenida, en la cual se solicita crear un sitio web en el botón *Crear sitio web*. También puedes ingresar si ya dispones de una cuenta en WordPress, para lo cual solo debes dar clic en *Acceder*.
2. En la primera pantalla, selecciona el tema o diseño del sitio web, con base en el contenido que se va a desarrollar. En esta pantalla tienes la opción de omitir este paso, situándote al final de la página y elegir *Omitir esta vez*.

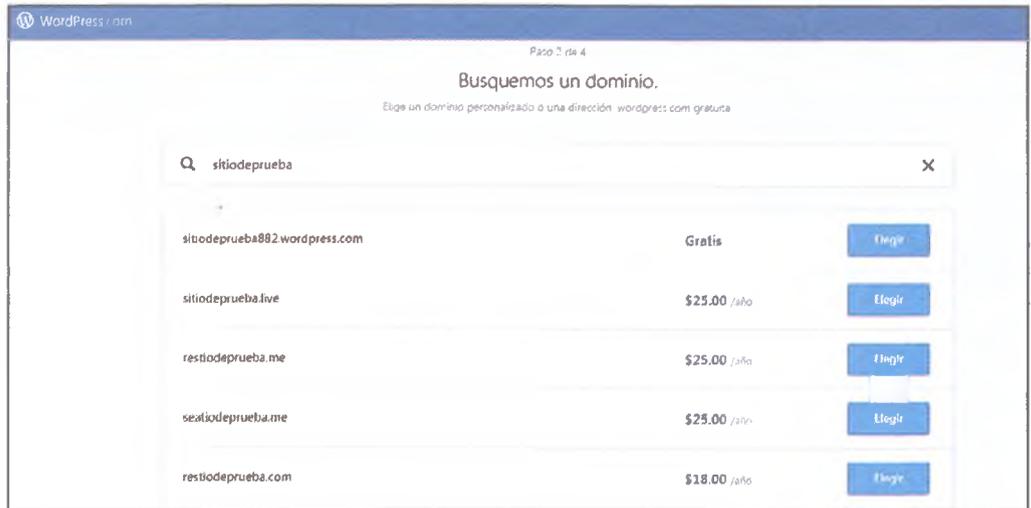
Recursos en línea

Ingresa al **enlace 3.5** para ingresar al sitio principal de WordPress.

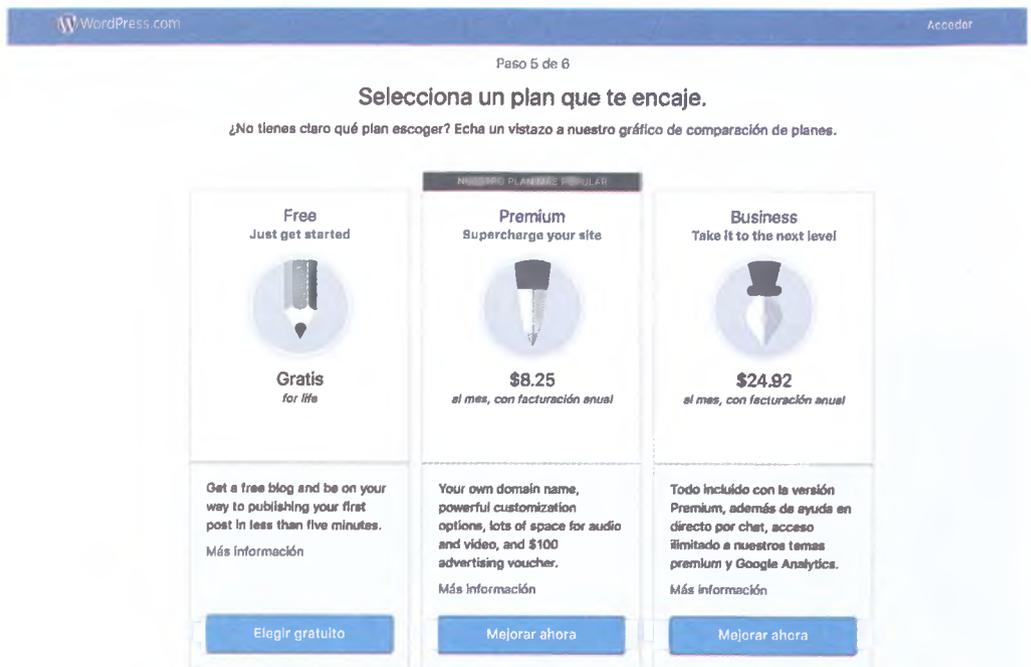


Página principal de WordPress.

- Elige el nombre y dominio gratuito para el sitio web, cuya composición debe ser única en Internet. En el momento de asignar la dirección se muestra una lista con las opciones predeterminadas de nombres para el nuevo sitio, que incluyen los posibles *dominios*. Como puede verse en la imagen de abajo, se muestran opciones de paga que ofrecen mayor almacenamiento de archivos; en caso de que el usuario ya cuente con un dominio propio lo puede asignar, previo al pago anual correspondiente.



- Selecciona el tipo de plan que desees, debes elegir la opción que se adapte a tus necesidades, ya sea gratuito, el cual se genera con dominio *.wordpress.com* o de paga, cuyo dominio puede ser *.com*, *.org* o *.net*, entre otros, los cuales tienen diversas características.



- Por último, crea una cuenta; para lograrlo, introduce la información de una cuenta de correo electrónico y asigna tu nombre de usuario y contraseña. Al finalizar, da clic en *Crear cuenta*.

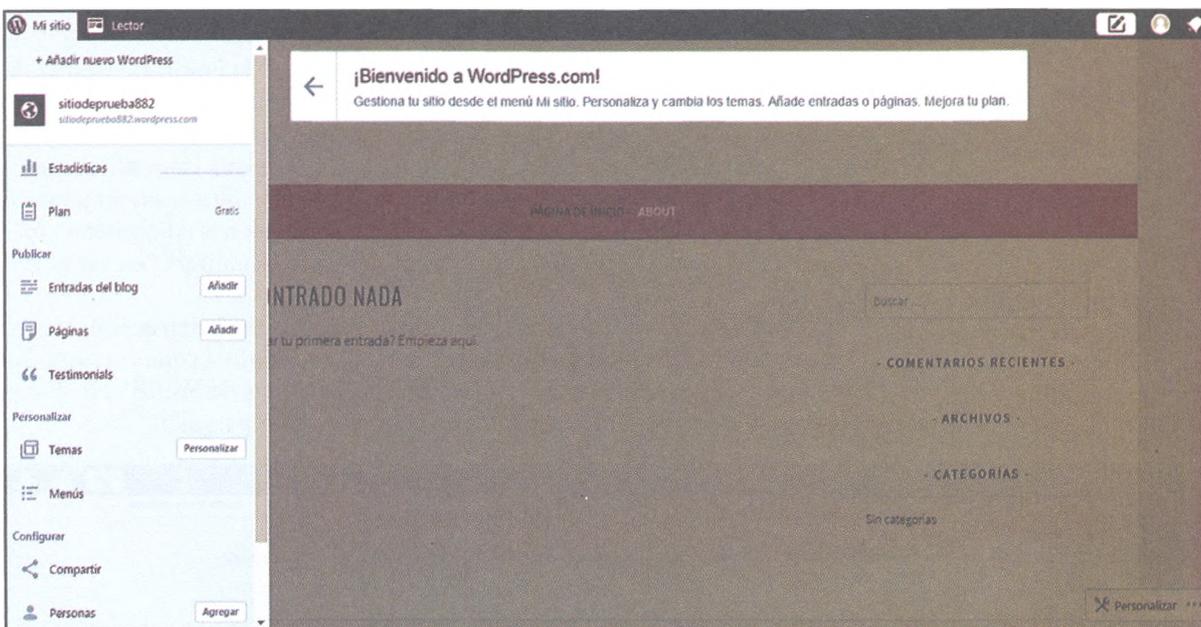
Ventana para introducir los datos y crear una cuenta en WordPress.

A practicar

- Ingresa y regístrate en la página principal de WordPress.
- Crea un sitio web personal, el cual irás trabajando a lo largo de esta secuencia didáctica.
- Elige el tema y diseño del sitio.
- Selecciona un dominio y un plan gratuito.

El Escritorio y las herramientas de WordPress

Una vez creado el blog, aparece de inmediato la página principal que solamente el administrador del blog podrá visualizar. En el caso del sitio que creaste en la actividad anterior, tú fungirás como administrador.



La barra de herramientas contiene las dos opciones principales de la cuenta de WordPress del lado superior izquierdo. La primera se llama *Mi Sitio* y sirve para visualizar las características principales del sitio web o blog. La segunda opción se llama *Lector*, y es donde se visualizan los sitios web que usa el usuario y su administración, los sitios que más le gustan, así como las listas de blogs y etiquetas de publicaciones.

Por otro lado, en la parte superior derecha se encuentran tres botones, el de la izquierda sirve para **crear una nueva entrada**. El botón central sirve para **actualizar** el perfil y las configuraciones del blog; y el botón de la derecha funciona para las **notificaciones** del sitio, pues se muestran los comentarios y seguimientos al blog o sitio web.

Página principal de WordPress. Se observan las funciones de *Mi sitio*.

El menú principal del sitio está ubicado a la izquierda de la pantalla y ofrece herramientas de administración de los blogs o sitios web creados para dar seguimiento a los usuarios. En este apartado, el administrador tiene diversas opciones como el acceso al nombre del blog activo, las estadísticas, el plan con el que cuenta el usuario en la plataforma, las entradas al blog, los temas de diseño del blog, la opción para compartir el blog en otras plataformas y usuarios diversos, incluso está disponible la configuración general del blog.

A practicar

1. Ingresa al sitio que creaste en la actividad anterior mediante tu nombre de usuario y contraseña.
2. Navega en la ventana principal del administrador de WordPress para que conozcas y practiques cada una de las opciones que ofrece.
3. Escribe un informe en tu libreta sobre las opciones que utilizaste más y las que menos te fueron útil y explica por qué fue así.
4. Comenta la información de tu informe con tus compañeros del grupo y tu profesor.

La aplicación incluye otra pantalla principal, panel de control o página de inicio de WordPress, que es la que visualiza cualquier usuario que no es administrador. En esta se puede escribir una entrada, controlar la configuración general del blog o del perfil de usuario, observar las notificaciones de las publicaciones recientes o las actualizaciones, ajustar las funciones, opciones o comentarios, entre otras cosas; es decir, puedes administrar cualquier cambio en tu sitio como usuario, pero solo lo visualizarás en ese perfil.

La pantalla principal contiene también un **área de administración**, la cual está dividida en tres submenús: la sección del escritorio, la que contiene las opciones para crear contenido y las funciones básicas de WordPress. Estas se muestran en la columna izquierda de la siguiente pantalla.

Mis sitios Lector

Opciones de pantalla Ayuda

Refuerza la seguridad de tu cuenta: La autenticación en dos pasos está disponible ahora en WordPress.com. [Activar ahora](#) o [más información](#).

Escritorio

Consejo: puedes conseguir más lectores si actualizas tu dirección web actual [sitiodeprueba882.wordpress.com](#) a un nombre de dominio personalizado como [sitiodeprueba882.com](#).

Un nombre de dominio personalizado facilita la localización de tu sitio web, le confiere un aspecto más profesional y te permite personalizarlo con una dirección web propia y exclusiva. Registra [sitiodeprueba882.com](#) por solo \$18 al año.

Echar un vistazo

1 página

WordPress.com está ejecutando el tema Sela.

Akismet bloquea el spam que aparezca en tu blog. En este momento no hay nada en la cola de spam.

Espacio de almacenamiento

3.072 MB de espacio permitido 0.00 MB (0%) de espacio usado

Borrador rápido

Título

En que piensas?

Guardar borrador

Actividad

Estadísticas

20

© SANTILLANA

En la *sección de escritorio* se administran los comentarios y se contabilizan las estadísticas del blog, es decir, cuenta las visitas que tiene el blog en ciertos periodos. La sección *Crear contenido* administra las entradas al blog, como agregar elementos multimedia, enlaces, comentarios, etcétera. *Las funciones de WordPress* muestran las herramientas para publicar información de otros sitios existentes en la web, importar o exportar entradas o comentarios, archivos, elementos multimedia o enlaces. Además, ahí puedes configurar la escritura, la hora, las notificaciones de comentarios, el tamaño de las imágenes, etcétera.

Sabías que...?

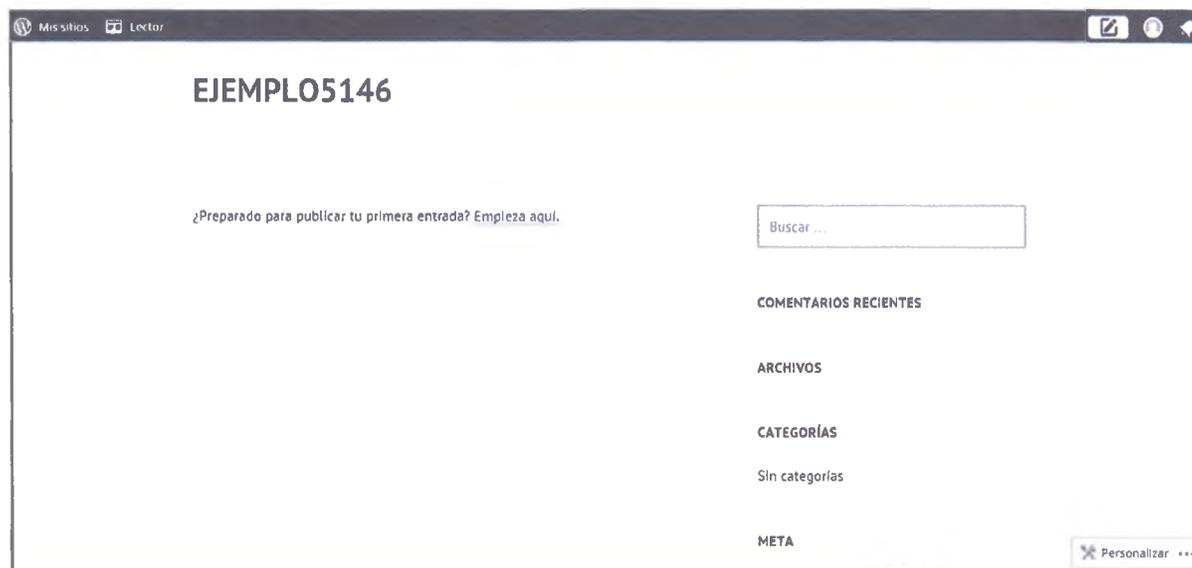
En la ventana donde se visualiza la versión de WordPress que se está utilizando, se indica con una banderita roja si dicha versión requiere actualización.

A practicar

1. Ingresa de nueva cuenta al sitio que creaste en WordPress.
2. Navega por el escritorio escribiendo la dirección web del sitio, seguido de la frase /wp-admin; por ejemplo: `https://dgebpblog.wordpress.com/wp-admin/`.
3. Interactúa con cada una de las opciones que ofrece el menú principal del escritorio que se muestra en la imagen de la página anterior.
4. Elabora un informe en tu libreta con base en tus observaciones.

Configuración de un blog con WordPress

Los pasos para crear un blog en WordPress son idénticos al de la creación de sitios web, es decir, primero debes elegir un tema, después un dominio, y por último el plan. Al finalizar, observarás una imagen como la siguiente:



Insignia

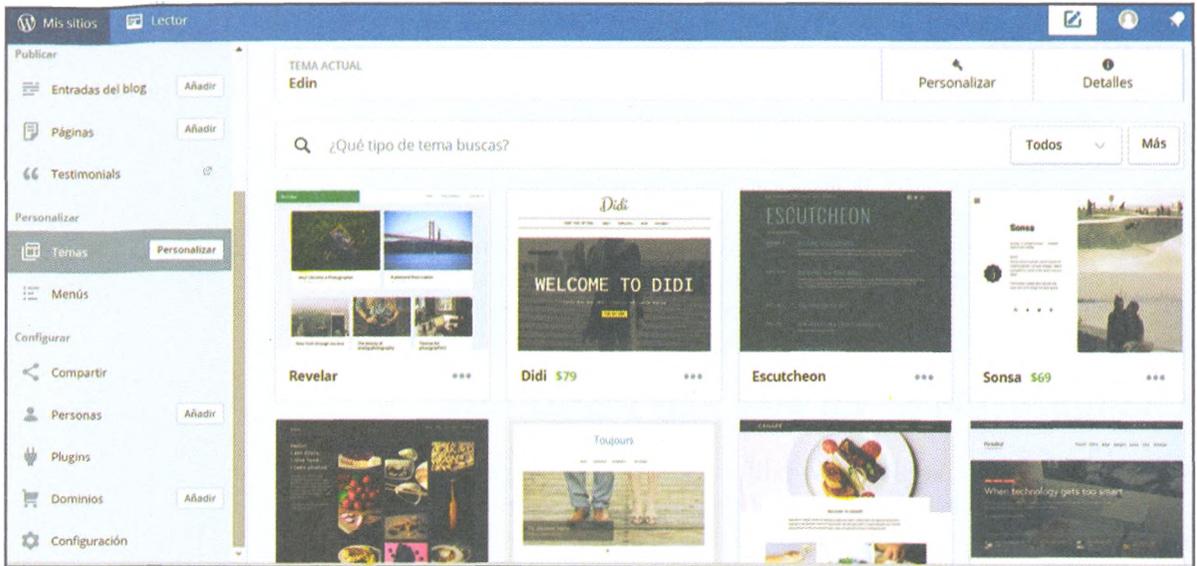
Abre un blog para discutir con tus compañeros de clase la manera en que están aprendiendo este tema. No olvides invitar a tu profesor al blog creado para que puedas recibir esta insignia.

Vista de un nuevo blog creado en WordPress.

Personalizar mediante plantillas

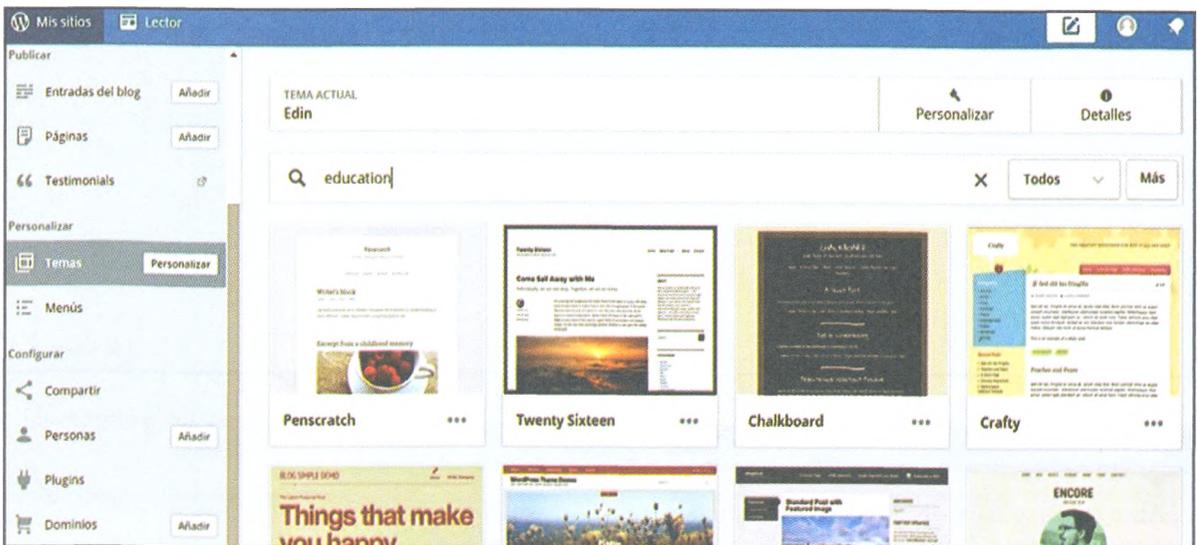
En WordPress puedes agregar un diseño predeterminado mediante plantillas, las cuales se encuentran en la opción *Temas*. Al elegir esta herramienta encontrarás varios diseños para configurar los contenidos del blog, la mayoría de estos tienen un costo asignado al costado del nombre del tema. Los temas que son gratuitos, simplemente no tiene etiquetado el costo.

Una vez elegido el tema se puede personalizar de acuerdo con las preferencias de diseño del blog por el usuario o en la opción *Personalizar*.



Opciones de temas para aplicar en un blog creado en WordPress.

El cuadro de texto de búsqueda, ubicado al centro de la página, sirve para escribir la categoría de diseño que te interesa y obtener resultados sugeridos por la plataforma de WordPress. Por ejemplo, al realizar la búsqueda de la palabra: "education", se muestran opciones como las siguientes:



Una vez que eliges el tema de diseño, lo puedes personalizar seleccionando y configurando las opciones que se muestran en el menú de la derecha. Las herramientas más comunes para hacerlo son: *Diseño personalizado*, *Título del sitio*, *Tema*, *Logotipo*, *Colores y fondos*, *Fuentes*, *Menús*, *Widgets*, *Portada estática*, *Opciones del tema* y *Testimonios*.

Para configurar los colores y fondos, selecciona esa opción y podrás cambiar el fondo al dar clic directamente en la selección de un color desde la paleta de colores o seleccionando un color sugerido en la lista de opciones. Una vez que se elige el color del blog debes dar clic en el botón *Guardar y publicar* para visualizar los cambios. Por su parte, para activar el tema debes dar clic en *Personalizar* y activar la plantilla seleccionada.

Encamina tus habilidades

1. Reúnete con el equipo de trabajo con el que has elaborado los sub-productos y productos integradores de las secuencias didácticas y unidades anteriores porque es momento de empezar a trabajar el blog que formará parte del producto integrador del curso.
2. Consideren toda la información de sus evidencias anteriores, es decir, el tema del blog que eligieron desde el principio, el mapa de sitio creado con un programa informático desde la unidad 1 (CmapTools o Mindmeister), así como todo el contenido audiovisual que elaboraron durante la segunda unidad, ya sea que esté en línea o que lo hayan editado desde la computadora.
3. Con base en el mapa de sitio, ingresen a WordPress y generen el blog para su producto integrador del curso. Inicien construyendo el nombre, dominio y personalización del o los temas elegidos.
4. Tomen nota de los pasos a seguir y escríbanlos en un informe. Recuerden que como parte del producto integrador deberán entregar un manual del administrador del blog.



Opciones de personalización de un blog en WordPress.

Crear una entrada

La entrada o *post* es el componente esencial de un blog, pues prácticamente ese es su contenido. Las entradas son lo que diferencia a un blog de una página web, ya que mientras las páginas son estáticas, el blog se actualiza de una forma más periódica: una vez al día, a la semana o al mes, por ejemplo.

Las entradas generalmente tienen opción de agregar opiniones o comentarios y de publicarse de acuerdo con un orden cronológico. Se organizan en listas de orden cronológico inverso en la página principal del blog, es decir, la entrada más reciente se muestra primero y la más antigua al final.

La creación de una entrada requiere el inicio de sesión como administrador del blog. Para esto, considera que la dirección del administrador del blog se configura como sigue: *dominio_de_tu_blog.wordpress.com/wp-admin*.

Sustituye la parte de *dominio_de_tu_blog* con el nombre que previamente elegiste para este, y cuando ingreses la dirección en el navegador te direccionará a la pantalla para que puedas iniciar sesión en el administrador, como se muestra en la imagen de la derecha.



Ingresa tu nombre de usuario o correo electrónico y tu contraseña, después da clic en *Acceder*.



Ventana para crear una nueva entrada en WordPress.

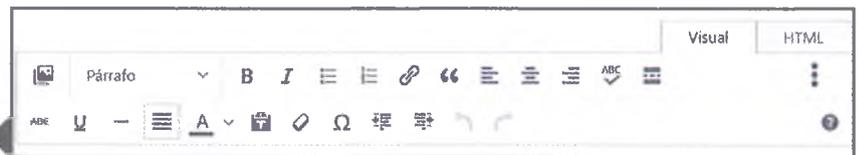
Una vez que hayas iniciado sesión como administrador, haz clic en el botón para crear una nueva entrada. Cuando se crea una nueva entrada en WordPress se observa un espacio para introducir su contenido, junto con una variedad de cajas con otras configuraciones y opciones, conocidos como "Módulos". Estos módulos ayudan a personalizar el mensaje.

Insertar y editar texto

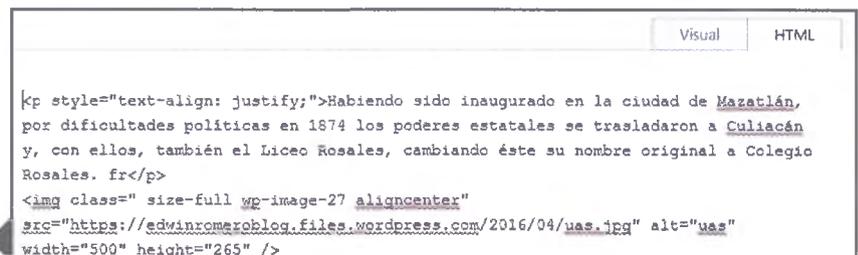
El **Editor** es el área donde se escribe el título y el contenido de un mensaje. Al crear una entrada o página en el blog, WordPress ofrece dos modos de edición disponibles: editor visual y editor html.

El **editor visual** es el modo predeterminado para editar el contenido de los blogs creados en WordPress. Su entorno gráfico es muy similar al de un procesador de textos, pues sus iconos permiten dar formato a un texto, cambiar la alineación de la fuente, insertar listas numeradas o con viñetas, aplicar estilos de color, por ejemplo. El **editor html** permite editar una entrada en código html, el cual debe estar bien formado para poder incluirse en la lista de etiquetas válidas de html del programa. Para editar desde esta opción debes tener conocimientos básicos de programación html.

Barra de herramientas del editor visual de entradas.



Editor html de entradas.





Edición de la URL para cambiar una entrada del blog creado en WordPress.

La URL de cada entrada puede ser personalizada mediante el símbolo de enlace junto al título del mensaje, como lo muestra la imagen de arriba. Asimismo, para configurar las opciones de visibilidad, haz clic en el símbolo en forma de ojo que se ubica en la esquina superior derecha de la pantalla, y que se muestra al lado derecho de esta página.

El módulo de publicar muestra el estatus de la entrada, y permite publicar o programar la publicación de cada entrada en una fecha y hora determinada. En este sentido, la entrada tendrá uno de los cuatro estados, dependiendo de su publicación, los cuales son:

- **Publicada:** entrada que ya ha sido publicada en el blog y todos los usuarios pueden consultarla.
- **Borrador:** entrada que no ha sido publicada. No será visible a los lectores hasta que el administrador autorice su publicación.
- **Pendiente de revisión:** la entrada ha sido creada por un colaborador, pero debe ser publicada por un editor o administrador para que sea visible para los lectores del blog.
- **Programada:** tiene asignada una fecha y hora para que se publique de manera automática cuando llegue ese momento.

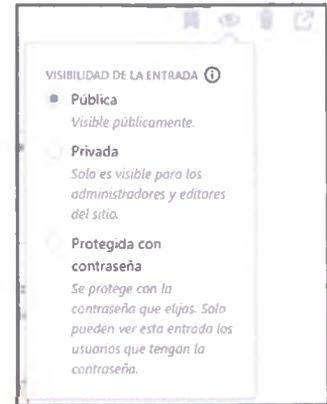
En el engrane junto al estado de la entrada se muestran todos los detalles y las opciones disponibles para estas. También se puede optar por hacer la entrada destacada, lo que significa que se mostrará en la primera posición del blog cada vez que un usuario entre al sitio; esto garantiza que sea vista por todos los usuarios.

Encamina tus habilidades

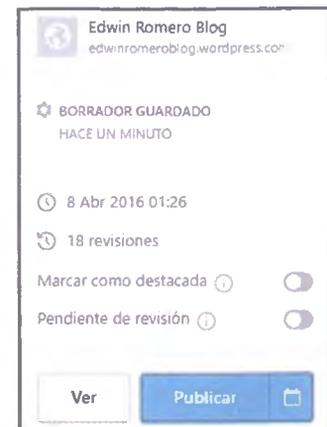
1. Entra como administrador del blog para que cada uno de los integrantes agregue una entrada al sitio.
2. Entre todos deberán incluir al menos una entrada en cada uno de los estados, es decir, en publicada, borrador, pendiente de revisión y programada.
3. Configuren las entradas para que sean públicas desde el editor visual.
4. Tomen nota de los pasos a seguir y escríbanlos en un informe.

Insignia

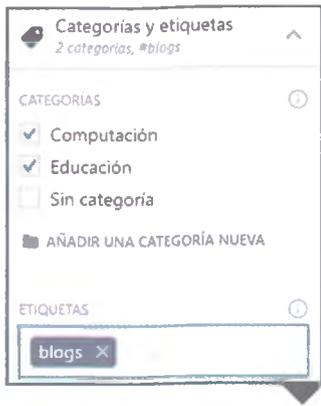
1. Busca blogs en Internet que estén dedicados a tu pasatiempo favorito.
2. Observa sus estructuras y navega en el archivo de publicaciones (entradas anteriores) para identificar sus componentes y diseños.
3. Anota las características de los blogs más populares y escribe un informe acerca de lo que observaste y destaca lo que más te gustó de esta actividad.
4. Entrega el informe a tu profesor para recibir esta insignia.



Opciones de visibilidad de una entrada del blog creado en WordPress.



Detalles de la publicación de una entrada del blog creado en WordPress.



Editor de categorías y etiquetas.

Categorías y etiquetas

Una manera de organizar el contenido de un blog en WordPress es mediante el uso de **categorías**, que son herramientas útiles que sirven para agrupar un conjunto de artículos que contienen similitud de información, temas en común o se relacionan entre sí. Es importante mencionar que las entradas deben estar ordenadas o agrupadas para que el usuario pueda llegar a ellas de una manera rápida y fácil.

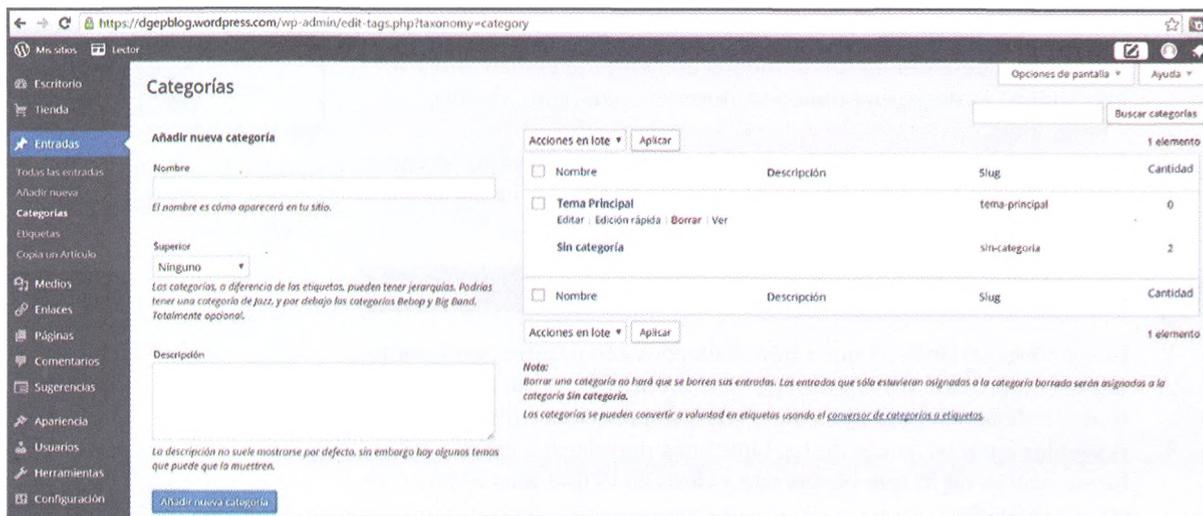
Las categorías proporcionan una forma útil para agrupar los mensajes relacionados y para transmitir rápidamente a los lectores de lo que trata la entrada. Las categorías también hacen que sea más fácil para las personas encontrar entradas con contenido de su interés.

Las categorías de entradas pueden asignarse antes de que estas últimas sean publicadas mediante el módulo de categorías, ubicado del lado izquierdo del editor de entradas. Al hacer clic en la opción *Categorías y etiquetas* se expandirá un cuadro de diálogo para elegir entre las opciones. Puedes utilizar una categoría actual o añadir una nueva.

Al *Añadir una categoría nueva* aparecerá una ventana con un campo para introducir el nuevo nombre de la categoría. Una vez que escribas el nombre de la categoría, selecciona la categoría de nivel superior y haz clic en *Agregar*. También puedes agregar categorías desde el escritorio de WordPress.

En la imagen de abajo se muestra la pantalla para agregar categorías, en la cual primero se debe configurar el nombre, su jerarquía o nivel, y después agregar una descripción. Al finalizar, haz clic en *Añadir nueva Categoría*, y del lado derecho podrás visualizar las características de la entrada.

Las categorías se muestran por lotes y puedes editarlas, borrarlas o visualizarlas en el blog, ver su descripción y nombre asignado, así como la cantidad de entradas que posee. Asimismo, para asignar una o más categorías a una entrada específica solo deja seleccionadas las categorías que se quieren relacionar con la entrada y los cambios se guardarán de manera automática.



Por su parte, las **etiquetas** ofrecen una forma útil de agrupar los mensajes relacionados y sirven para referenciar rápidamente a los lectores de lo que trata la entrada. En pocas palabras, las etiquetas facilita a las personas la búsqueda de contenido en el blog.

Las etiquetas son similares a las categorías, pero más específicas que estas, aunque su uso es completamente opcional. Si decides usarlas podrás asociar palabras clave a las entradas del blog que administras.

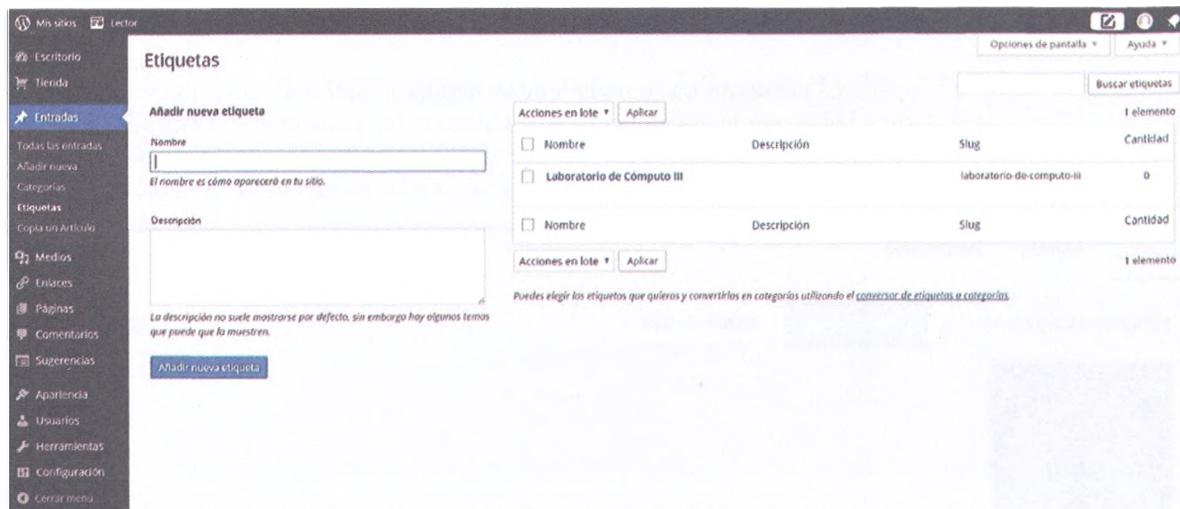
Se pueden **añadir etiquetas** a las entradas antes de publicarlas utilizando el módulo de las categorías y seleccionando *Etiquetas* en la parte izquierda del editor de entradas. Las etiquetas se agregan una a la vez, escribiendo el texto y pulsando la tecla *Enter* en el teclado, después de escribir cada etiqueta, o se pueden añadir varias etiquetas a la vez separando cada una con una coma y luego oprimiendo la tecla *Enter* cuando hayas terminado.

Para eliminar una etiqueta, solo haz clic en la X a la derecha de la etiqueta.

Así como las categorías, las etiquetas también se pueden agregar desde el escritorio de WordPress, solo debes asignar un nombre, que es como será visualizada en el sitio, una descripción y dar clic en *Nueva etiqueta*. Al lado derecho de la ventana podrás ver cómo están organizadas las etiquetas agregadas, las cuales puedes editar, borrar o visualizarlas en el blog, ver su descripción, nombre asignado y la cantidad de entradas que contiene. Observa la siguiente imagen:



Agregar y organizar etiquetas desde el blog.



Encamina tus habilidades

1. Entra como administrador del blog para que cada uno de los integrantes agregue una categoría y una etiqueta a las entradas que agregaron al blog en la actividad anterior.
2. Entre todos deberán incluir al menos una categoría y una etiqueta.
3. Actualicen y publiquen en el sitio.
4. Tomen nota de los pasos a seguir y escríbanlos en un informe.

Insertar multimedia

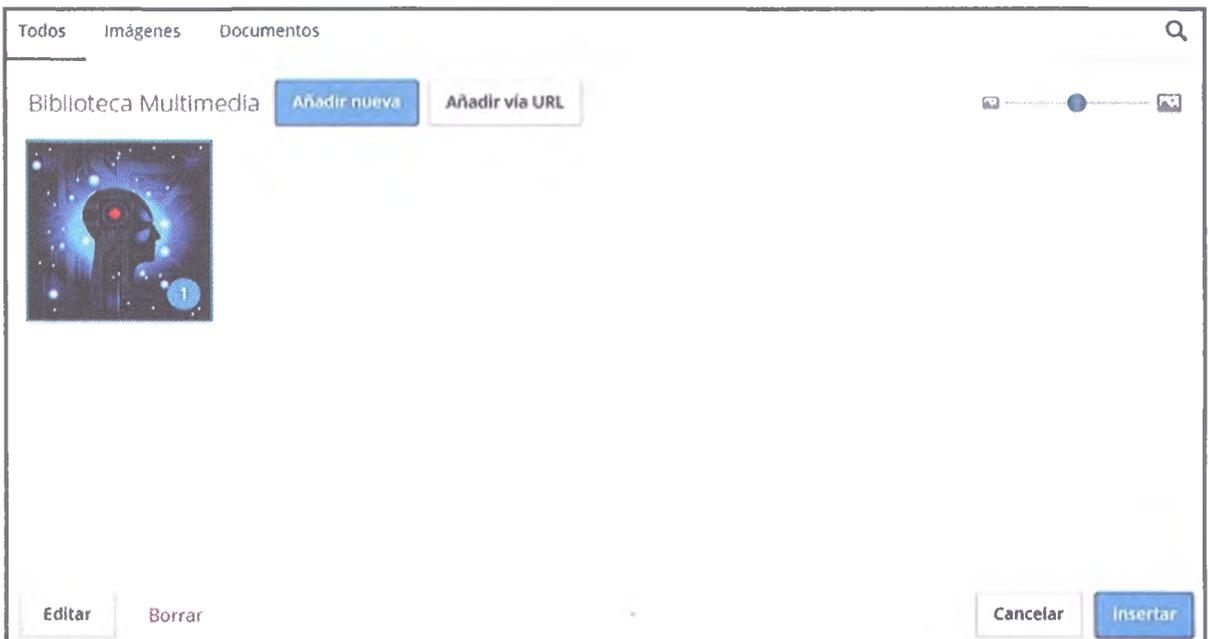
En los blogs creados con WordPress se pueden agregar elementos multimedia de una manera sencilla, pues solo basta con dar clic en la opción de imagen (la que tiene una figura de paisaje) en la barra de edición del blog y aparecerá la siguiente ventana:

Ventana para agregar un archivo multimedia al blog.



La ventana anterior permite añadir elementos multimedia desde un archivo o desde un sitio web publicado vía URL, que pueden ser imágenes, videos, presentaciones o documentos, entre otros. Para lograrlo, primero, haz clic en *Subir Media*, selecciona la imagen desde la ubicación en la unidad de almacenamiento, como se muestra en la imagen de abajo, y haz clic en *Insertar*.

El elemento multimedia que se agregó se incluirá como una entrada en el blog, por lo que deberás personalizar como cualquier otra entrada. Para publicarla, solo basta con dar clic en el botón *Actualizar*, pero no olvides personalizar la entrada, como se muestra en las imágenes de la siguiente página.





Opciones de edición al insertar un elemento multimedia.

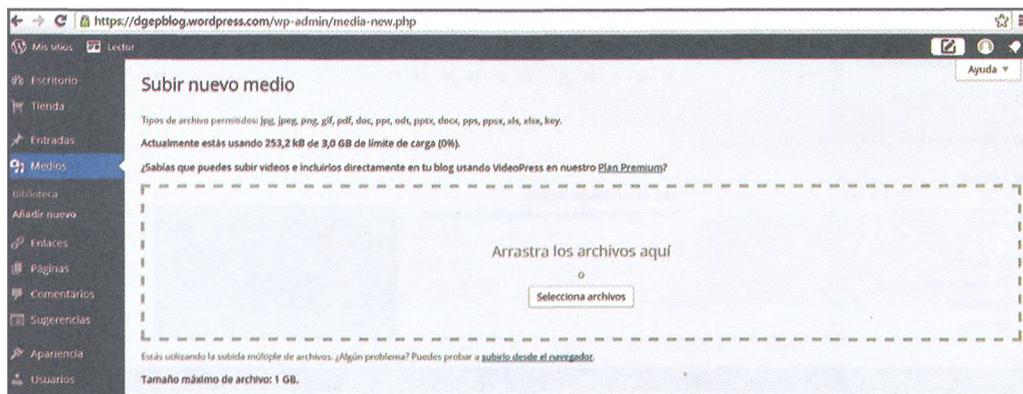


Blog con un elemento multimedia publicado como entrada.

Encamina tus habilidades

1. Entra como administrador del blog para que cada uno de los integrantes agregue un elemento multimedia como entrada. Consideren usar los audiovisuales que elaboraron en la unidad anterior.
2. Como elementos multimedia también pueden agregar archivos de texto, que cada uno de los integrantes incluya un texto como elemento multimedia. Al terminar de incluirlos, discutan y lleguen a una conclusión acerca del procedimiento para agregar texto como elemento multimedia al blog y escríbanlo a continuación:

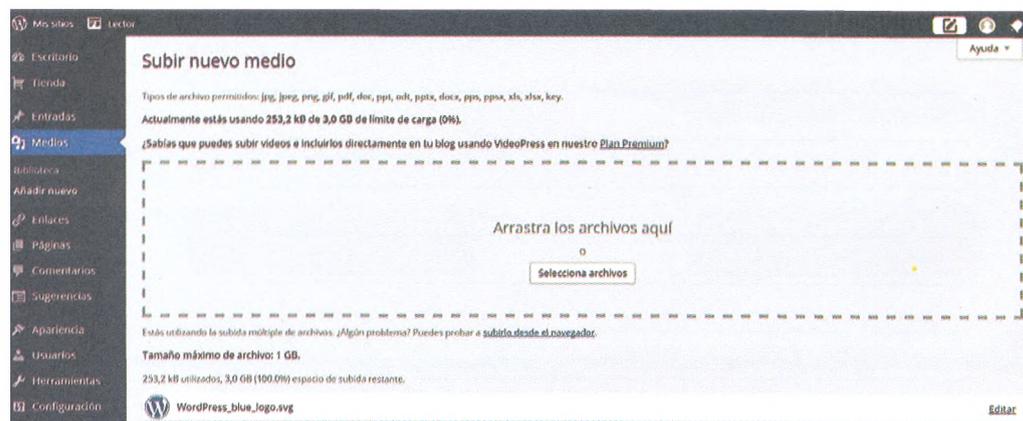
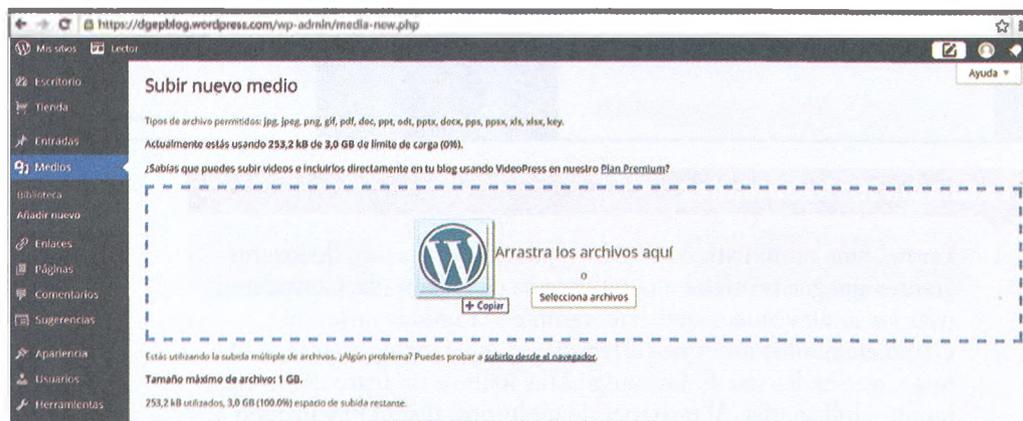
Desde el escritorio de WordPress también se puede administrar y agregar elementos multimedia, observa la siguiente imagen que muestra la ubicación para aplicar esta opción:



Ventana para agregar un archivo multimedia al sitio desde el escritorio de WordPress.

Los archivos multimedia permitidos para insertarse desde el escritorio son imágenes en los formatos jpg, jpeg y gif, principalmente, y documentos en los formatos pdf, docx, pptx y xlsx, en general.

La siguiente imagen ilustra el ejemplo para insertar el logotipo de WordPress en un sitio web. Arriba se muestra la manera de seleccionar el archivo multimedia a subir como entrada y abajo se muestra el espacio inferior donde se debe indicar el almacenamiento y la capacidad del archivo.

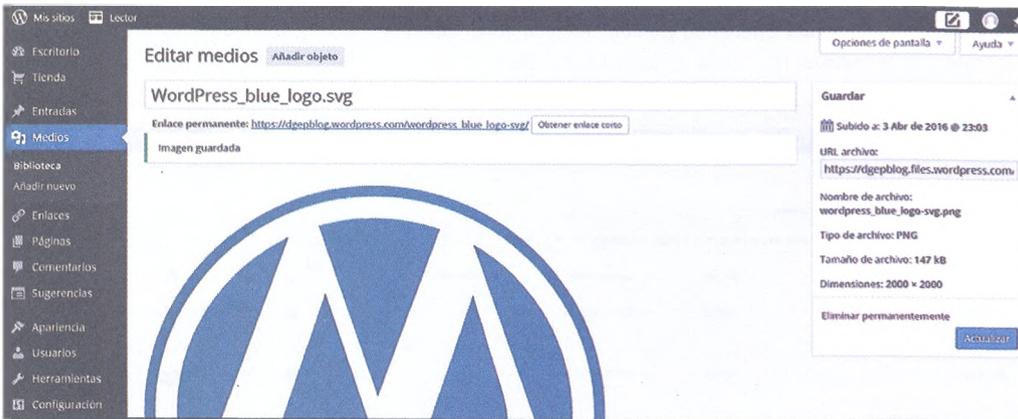


Cuando se agrega una entrada como archivo multimedia, sobre todo una imagen, se pueden editar los datos generales que contiene, la URL desde donde se cargó, el nombre, tamaño y tipo del archivo, incluso sus dimensiones de visualización, tal como se ilustra en la siguiente imagen:



Ventana para editar un archivo multimedia en WordPress.

Además de la edición de los datos generales del archivo multimedia, WordPress permite agregarle una leyenda, un texto alternativo y una descripción. También permite eliminar el archivo o la imagen de manera permanente, o bien, actualizarla. Al editar la imagen se muestran herramientas para la edición, como *Rotar*, *Voltear en el eje*, *Escalar* y *Recortar la imagen*. Una vez aplicados los cambios que necesites, da clic en *Guardar los cambios* para aplicarlos en la entrada; en caso de que no quieras realizar los cambios, cancela la acción. La siguiente captura de pantalla muestra una imagen editada con WordPress.



Ejemplo de un archivo multimedia editado en WordPress.

A practicar

1. Ingresa al blog de WordPress que creaste con tus compañeros.
2. Edita la información general y de visualización del archivo multimedia que agregaste durante la actividad de la página 95.
3. Escribe tus conclusiones y compártelas con tus compañeros de equipo.

Administración de entradas y comentarios

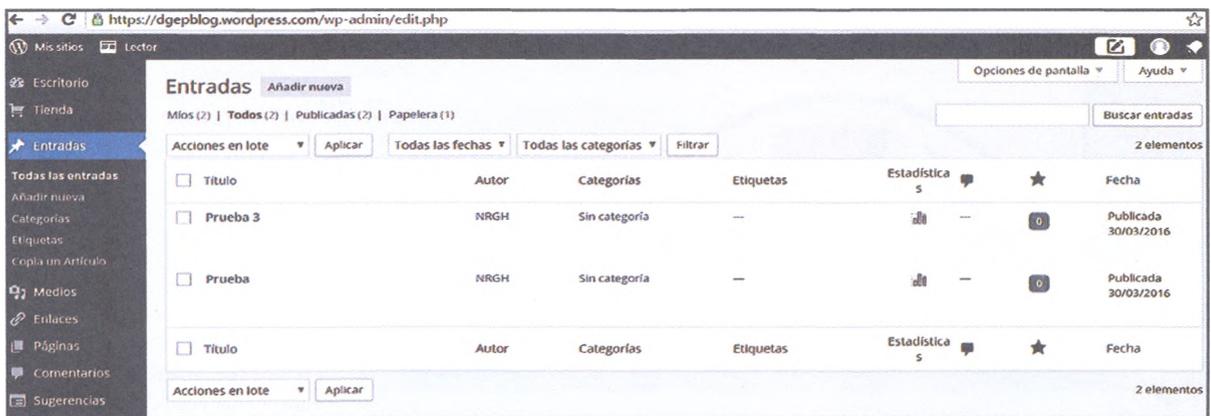
WordPress ofrece herramientas para administrar todas las entradas realizadas en un blog, desde las que se han publicado hasta los borradores, es decir, de las entradas creadas que aún no han sido programadas por el administrador para ser publicadas en el sitio web.

Las entradas publicadas pueden editarse y, el programa de WordPress permite ver sus estadísticas de visualización, comentarios o tendencias, incluso podrías eliminarlas mediante una correcta administración del sitio.



Ventana para administrar una entrada del blog.

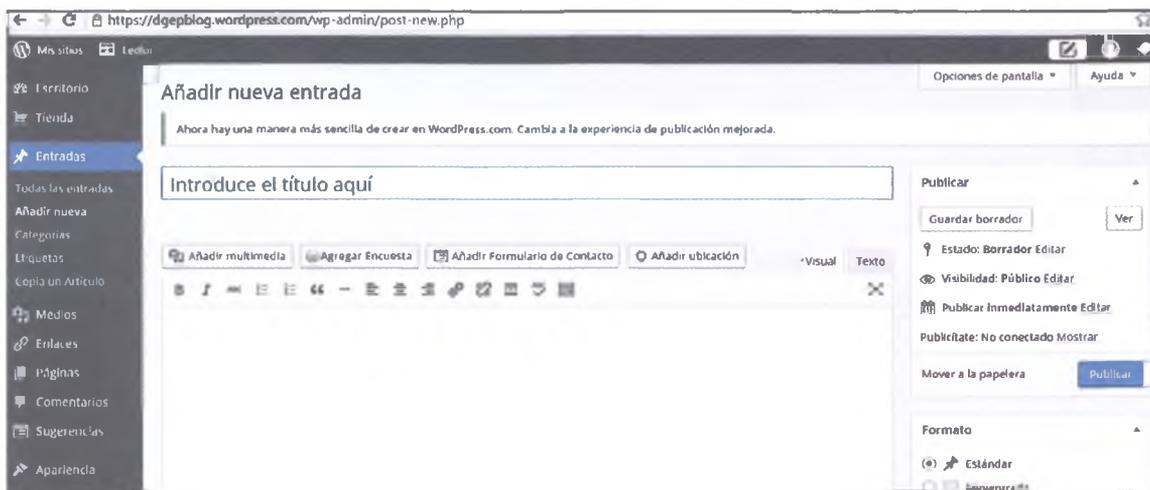
El escritorio de WordPress cuenta con una categoría en su menú principal para administrar las entradas desde esa ubicación, donde la visualización de las entradas puede ser por lote, fechas o categorías específicas, como se muestra en la siguiente imagen:



Ventana del escritorio desde donde se puede administrar también una entrada del blog.

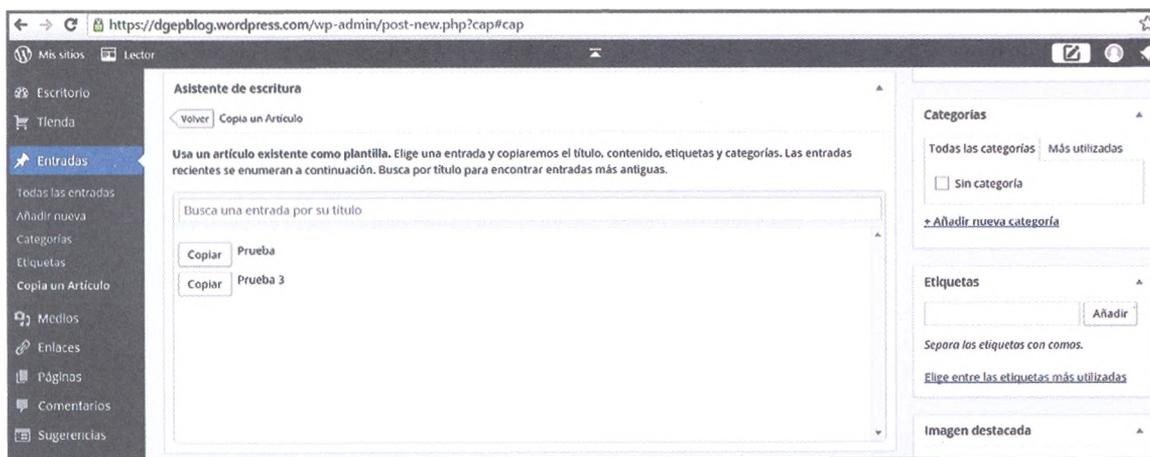
Analizar las estadísticas o los comentarios de cada entrada, así como aplicarles filtros o permitir la búsqueda de entradas existentes, garantiza una buena administración del sitio y facilita la ubicación de las entradas, lo que les permite estar disponibles para los usuarios; realiza una buena práctica de estas acciones en los sitios web o blogs que administres y lograrás captar la atención de muchos seguidores.

Desde el escritorio de WordPress puedes activar la opción *Agregar nueva Entrada* y, desde este espacio, insertar elementos multimedia, encuestas y formularios directamente a la ubicación de la entrada. Puedes administrar también el estado de la publicación (pública, privada o restringida), el tipo de la publicación y su formato.



Al administrar entradas también puedes crear categorías y etiquetas, además de *Copiar un Artículo* ya creado, es decir, usar una entrada existente como *Plantilla* para una nueva entrada; esto es común cuando el blog tiene tiempo de publicación en la web, pues los administradores requieren optimizar los tiempos de administración del sitio y usan, por ejemplo, el diseño de una entrada de video que fue muy bien recibido por los usuarios y lo aplican a otra entrada cuyo contenido es muy similar.

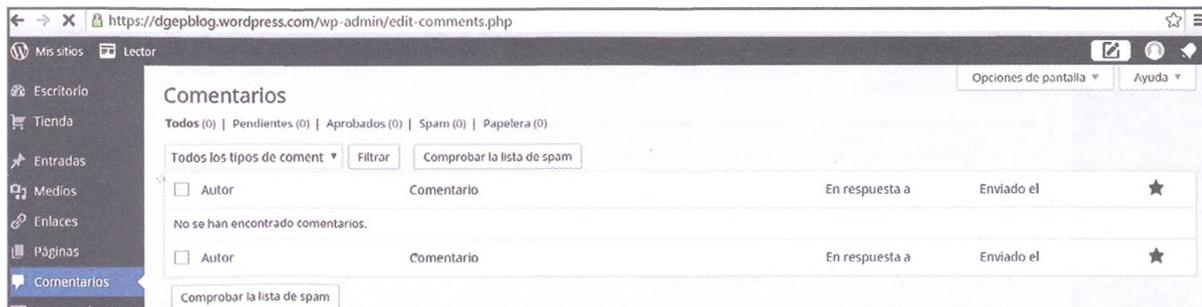
Opciones desde el escritorio de WordPress para agregar una nueva entrada y administrar su estado.



También puedes administrar los comentarios realizados en las publicaciones del blog, pero esta función se realiza desde la ventana para visualizar comentarios, que se obtiene desde la cuenta del administrador. Además, puedes unirse a una conversación con los usuarios que creas que comparten los mismos intereses u opiniones que tú. Esto se logra al comentar tus propias publicaciones haciendo clic en el recuadro de comentario (se visualiza como un globo de diálogo), que se ubica en la parte inferior de cada publicación o entrada.

Opciones para administrar entradas al blog, nuevas o ya existentes, y su clasificación.

Una vez activada la opción de comentarios aparecerá un cuadro de texto, como el que se muestra abajo, en el que puedes escribir tus comentarios o ideas adicionales sobre la publicación. También puedes administrar los comentarios desde el escritorio de WordPress, tal como se muestra en la siguiente imagen:



Como administrador del blog podrás visualizar los comentarios realizados por todos los usuarios, para lo cual dispones de las siguientes opciones de visualización: *Todos los tipos de comentarios*, *Pendientes*, *Aprobados* y *Spam* (los puedes catalogar así para eliminarlos después), además de los que han sido eliminados y ubicados en la *Papelera*.

Encamina tus habilidades

1. Ingresa al blog como administrador y comenta las imágenes que has creado, así como las que hicieron tus compañeros de equipo. Pídele a tus compañeros que hagan lo mismo para que logren tener una cantidad considerable de comentarios como ejemplo.
2. Navega en las opciones de administración para que edites, comentes o elimines las entradas y los comentarios.
3. Recuerda que esto debe servir como práctica de la administración del blog, por lo que deberás anotar todas las incidencias que ocurran y la manera en que las solucionaron, desde el punto de vista de la administración. Las principales incidencias fueron las siguientes:

4. Considera que el reporte de incidencias debe servir de base para el informe del administrador que entregarás como producto final del curso.
5. Comenta la información de tu informe con tus compañeros del grupo y con tu profesor.

Usuarios de WordPress

Cualquier persona interesada en crear y administrar blogs propios desde una plataforma amigable como WordPress puede empezar a interactuar con ella en cualquier momento, siempre y cuando cumpla con el registro correspondiente e ingrese de la manera correcta al sitio, es decir, como administrador o usuario. Una vez registrado, puedes interactuar en los blogs a los que has sido invitado a colaborar como administrador o navegar entre los que son gratuitos para los usuarios; o bien, puedes conformar tu propio equipo de trabajo y crear un blog como el administrador principal.

Si consideras elaborar un blog propio, siendo el administrador principal, podrás agregar a otros administradores del sitio o, en su caso, a colaboradores especiales, incluso a otros usuarios, por si quieres que el blog sea restringido o privado. Para lograrlo, deberás escribir los correos electrónicos de las personas con las que quieras elaborar el proyecto, junto con sus perfiles y permisos que tendrán durante sus participaciones en el blog. Una vez establecidas las condiciones de cada usuario, envía las invitaciones a cada persona seleccionada y ellos, a su vez, la recibirán en sus correspondientes correos electrónicos y áreas de notificaciones de sus cuentas en WordPress. La siguiente imagen muestra la ventana con las funciones para realizar la administración de personas en un blog.

Sabías que...?

Los perfiles en un blog de WordPress son cinco: **administrador** (dispone de todos los permisos para la administración del blog), **colaborador** (escribe y edita sus artículos pero no puede publicarlos), **autor** (publica y gestiona solo sus propios artículos), **editor** (publica y gestiona todos los artículos, propios y de otros usuarios) y **seguidor** (tiene permisos únicamente para la lectura).



Insignia

Creo un blog privado para dos compañeros y un profesor de cualquiera de las otras asignaturas que curses en el bachillerato UAS, incluye también al profesor de esta asignatura, generando los siguientes perfiles: administrador (tú), colaborador (compañero 1), autor, (compañero 2), editor (profesor de la otra asignatura) y seguidor (profesor de Laboratorio de cómputo III). Crea una entrada con la leyenda "¿Por qué me gusta (nombre de la asignatura)?" Pide al colaborador y al autor que generen una entrada con contenido propio. Pide al editor que realice su función de validar la información. Invita al seguidor para que visite el blog y, después de revisar el contenido, decida si debe otorgarte esta insignia.

Opción del escritorio de WordPress para invitar a otras personas a unirse al blog bajo diferentes perfiles.

Encamina tus habilidades

1. Reúnete con tu equipo de trabajo y, de manera colaborativa y democrática, definan los perfiles con los que cada uno de ustedes participará en el blog.
2. Es muy recomendable que un integrante funcione como seguidor, ya que será quien podrá detectar las necesidades funcionales del blog y comunicar las posibles fallas y mejoras.
3. Tomen nota de los pasos a seguir para elegir los perfiles en el sitio y escribanlos en un informe. Recuerden que, como parte del producto integrador del curso, deberán entregar un manual del administrador del blog para que cualquier persona pueda serlo.

Plugins y widgets

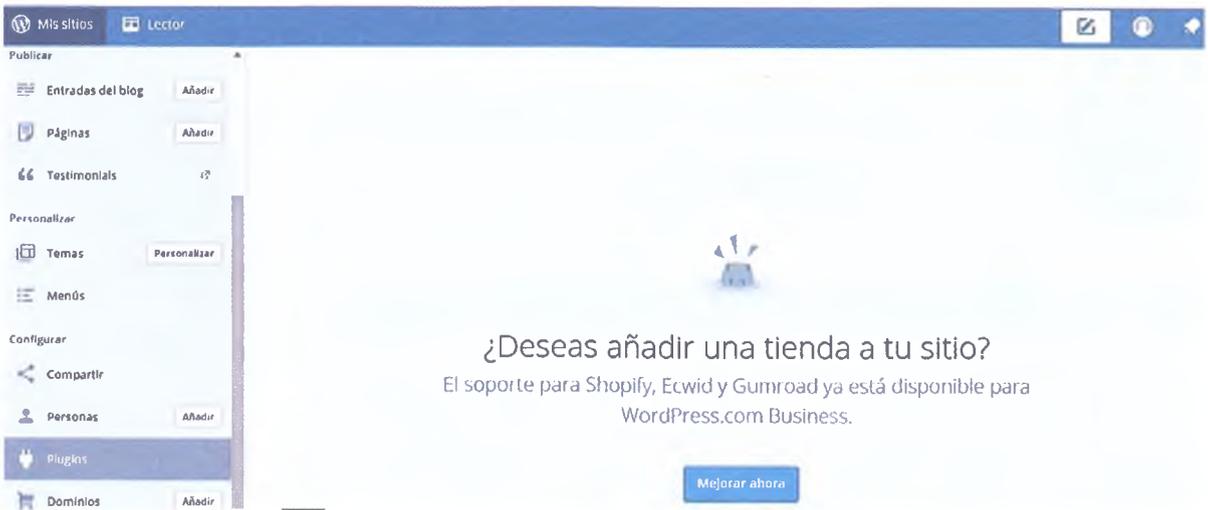
Relaciónalo con...

A manera de analogía, considera que los plugins funciona como el libreto de una obra de teatro y los widgets son los actores que la interpretan. En biología, los plugins serían los genes y los widgets su expresión fenotípica.

El *plugin* de un sitio web funciona como un código de programación que amplía las propiedades de las herramientas que ofrece la misma página de Internet, haciendo que algunas funciones básicas se extralimiten, con lo que el usuario podrá realizar proyectos mucho más complejos y originales, incluso más visuales y atractivos para los usuarios.

En la actualidad, son varios los sitios web que usan los *plugins*, sin embargo, debido a la complejidad de su programación, su uso se ha limitado a las páginas de creación de contenidos, como Java, QuickTime Player, Adobe Flash Player y, por supuesto, WordPress, que además fue de las primeras páginas web en explotar esta herramienta digital.

Por desgracia, los *plugins* de estas páginas están, en general, incluidos en sus planes de costo, como es el caso de *Premium* o *Negocios* en WordPress. Si deseas hacer uso de los *plugins*, considera su costo y haz clic en *Mejorar ahora*.



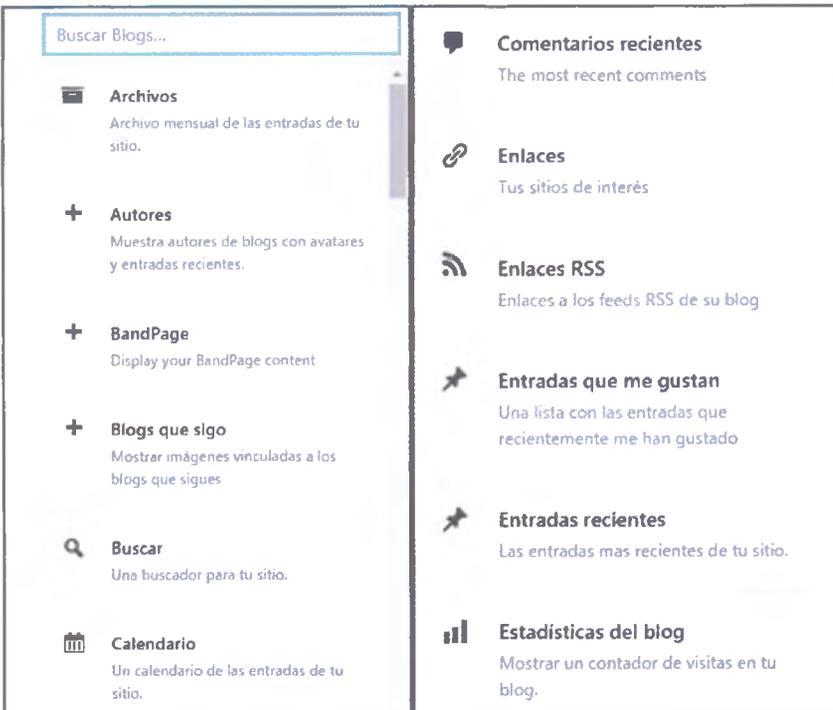
La ventana *Mis Sitios* incluye la opción para agregar componentes a un blog, como *plugins* o *widgets*.

Por otro lado, los *widgets* son complementos que se pueden agregar a los blogs, los cuales permiten personalizar las herramientas a las que los administradores deciden instalar o usar *plugins* en sus blogs. Esto se puede realizar de diferentes maneras, desde el blog o desde el escritorio de WordPress.

Otra manera de agregar *widgets* en un blog existente es haciendo clic en la opción *Personalizar*, que se encuentra en la esquina inferior derecha de la pantalla. A la izquierda aparece un menú de opciones donde podrás elegir *Widgets* para agregar estas herramientas al blog. Al seleccionar *Añadir un widget* se desplegará a la derecha el menú de opciones de componentes que pueden agregarse al blog. Estos se presentan en orden alfabético y los más representativos son los siguientes:

- **Archivos.** Informe mensual de entradas al sitio.
- **Autores.** Muestra los autores del blog, incluyendo sus **avatares** y entradas recientes.
- **Blogs que sigo.** Muestra las imágenes relacionadas con los blogs que sigues.
- **Buscar.** Agrega un buscador al sitio.
- **Comentarios recientes.** Muestra los últimos comentarios realizados.
- **Enlace RSS.** Agrega enlaces a noticias relevantes o de interés.
- **Estadísticas del blog.** Agrega un contador de visitantes al blog.
- **Icono para redes sociales.** Incluye el icono de las redes sociales que quieras relacionar con una entrada.

La siguiente imagen muestra algunos ejemplos de los componentes *widgets* que podrás elegir en WordPress.



Menú para agregar widgets en un blog creado en WordPress.

Glosario

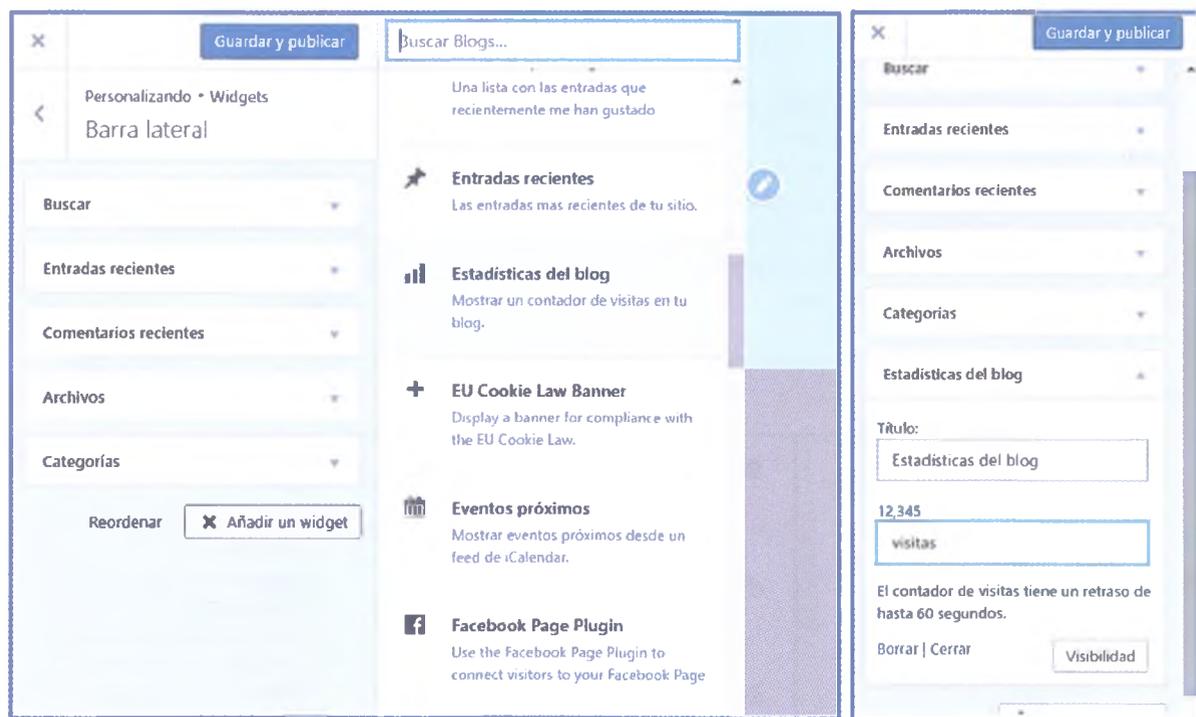
avatar. En informática se refiere a la representación gráfica, generalmente de forma humana, que se asocia a una persona para su identificación como usuario de una red social o grupo de Internet. Pueden incluirse fotografías o dibujos artísticos sencillos, incluso algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales.

enlace RSS. Enlaces de Internet que dirigen al usuario hacia contenidos de noticias.

Cada uno de los *widgets* que elijas agregar en el blog debe configurarse para garantizar su funcionalidad. Esto lo puedes realizar desde la barra lateral del blog, con el botón de *Personalizar opciones* (su icono semeja una libreta con tres líneas) mediante el siguiente procedimiento: haz clic en *Personalizar opciones*, selecciona la barra lateral del menú que se despliega y elige *Añadir Widget*; con esto, se desplegará el menú de opciones de los *widgets* y podrás seleccionar el que necesites de las listas que aprendiste antes, incluso de entre muchas más opciones.

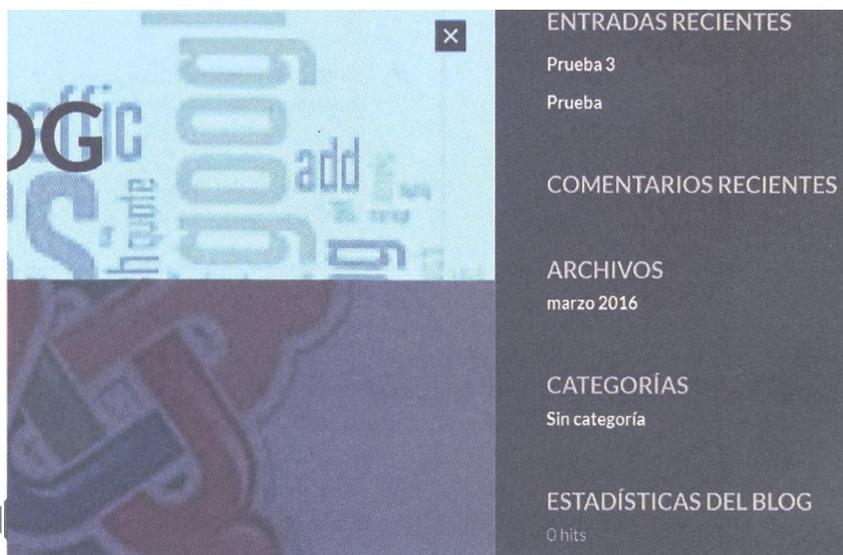
Una vez que hayas seleccionado el tipo de componente del *widget*, configúralo para determinar su funcionamiento. Por ejemplo, si eliges la opción *Estadísticas de un blog*, las opciones que se mostrarán serán: *Título del contador* y *Cantidad*; en este caso, puedes cambiar el título predeterminado de visitas por otra palabra u oración.

Observa las imágenes de abajo que ilustran el ejemplo descrito en el párrafo anterior:



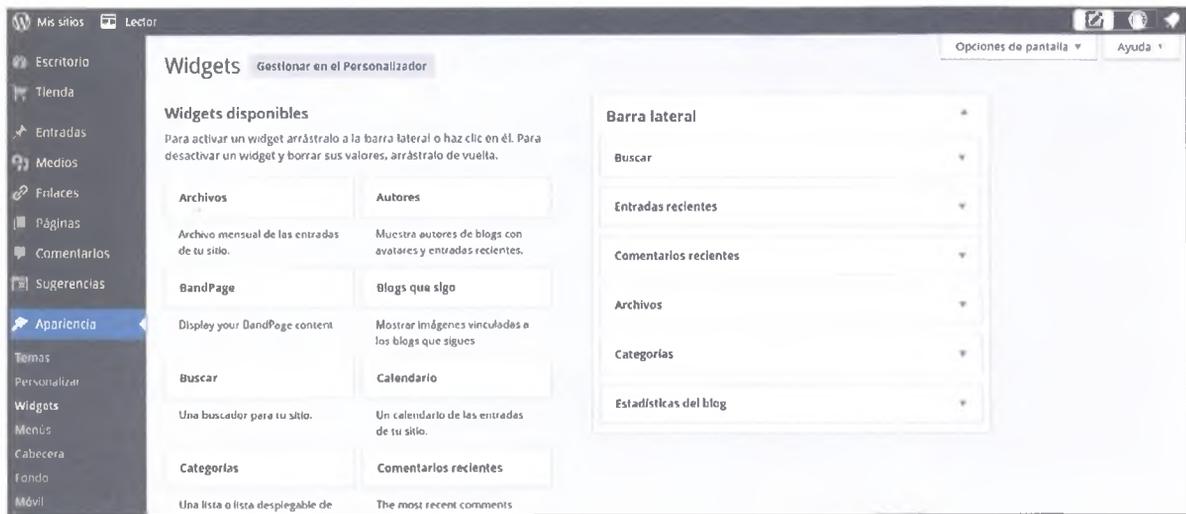
Configuración del *widget Estadísticas*.

Haz clic en la barra lateral y se mostrarán los elementos que componen al *widget*. Al guardar los cambios, estos se visualizarán en el blog como se muestra en la siguiente imagen:



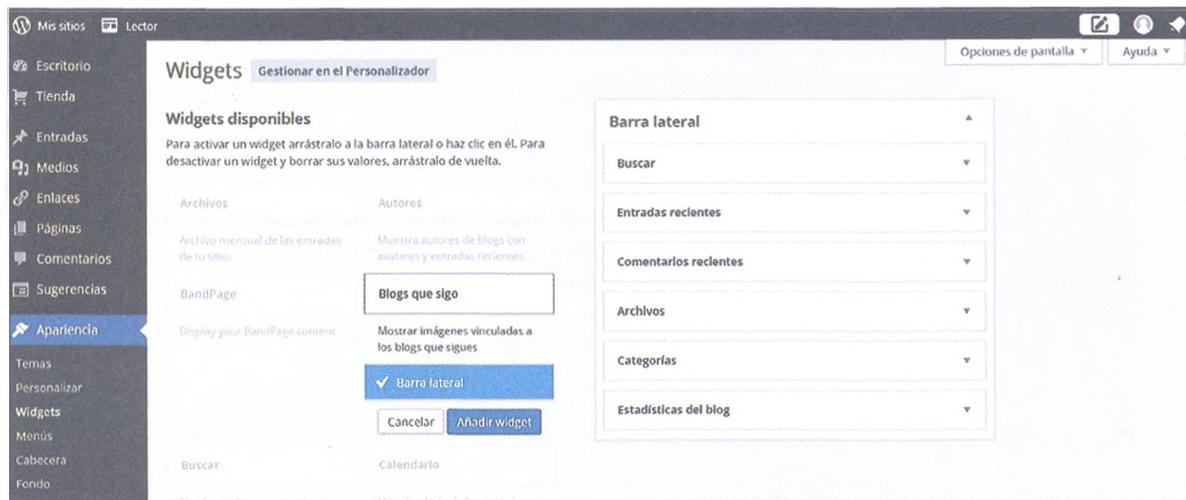
Ventana de configuración de *widgets* desde la barra lateral.

Desde el escritorio de WordPress también se pueden agregar y administrar *widgets*, tal como lo has aprendido a hacer con otras funciones de este programa. Observa la siguiente imagen, que ilustra las opciones para administrar un *widget* desde el escritorio:



Como podrás darte cuenta, con estas opciones se pueden agregar y configurar los *widgets* y, al mismo tiempo, se agregan a la barra lateral. En la siguiente imagen se muestran los componentes que ya han sido añadidos del lado derecho de la pantalla.

Ventana para agregar *widgets* desde el escritorio.



Ventana para configurar *widgets* desde el escritorio.

Insignia

1. Busca blogs en Internet que estén dedicados a temas de Matemáticas III.
2. Analiza la estructura del blog, visita sus entradas y explora los *widgets* y *plugins* que contiene.
3. Elabora un informe sobre lo que observaste y lo que más te gustó del blog que visitaste. A manera de conclusión, escribe cómo podrías incorporarlo en el blog que elaboras junto con tus compañeros de equipo.

Encamina tus habilidades

Ahora que conoces las herramientas básicas que ofrece WordPress para crear un blog, es importante que las compares con las que ofrecen otras plataformas; de esta manera podrías decidir, junto con tu equipo de trabajo, la manera de explotarlas al momento de elaborar el producto integrador del curso. Investiga y responde lo siguiente:

1. Investiga en Internet acerca de qué son los *videoblogs* y anota tres ejemplos que llamaron tu atención. Justifica tu elección.

2. Investiga también en la red cuál es la diferencia entre un blog y una *wiki* y escríbela a continuación.

3. Infórmate acerca de qué son las actividades en línea llamadas *webquest*, y describe cuáles son sus semejanzas con un blog.

4. ¿De qué manera implementarías las herramientas del *webquest*, las *wiki* y los *videoblogs* en el diseño del blog que crearás con tu equipo como producto integrador del curso?

5. Comenta la información de tu investigación con tus compañeros de equipo y describe las mejoras al proyecto del blog, incluso desde su concepción en el mapa de sitio.

Subproductos

Subproducto procedimental

1. Como te habrás dado cuenta, a lo largo de las actividades de esta secuencia didáctica elaboraste dos blogs diferentes. Al principio, en la sección “A practicar”, creaste un blog sin un contenido específico, y en la sección “Encamina tus habilidades” comenzaste a crear con tu equipo el blog que será evaluado como el producto integrador del curso.
2. Para elaborar el subproducto aplicativo de esta secuencia didáctica 3.2, considera el primer blog que creaste, es decir, el que aún no tiene un contenido específico.
3. Reflexiona y elige un tema académico de tu especial interés, tratando de que sea de esta o de otra de las asignaturas que cursaste en este tercer semestre del bachillerato de la UAS.
4. Utiliza todas las herramientas que aprendiste a utilizar durante la secuencia didáctica para configurarlo y personalizarlo; crear y administrar entradas, categorías y etiquetas; insertar y editar texto, archivos multimedia, usuarios (perfiles), *plugins* y *widgets*.
5. Otorga permisos como seguidores a tus compañeros de equipo y a tu profesor para que visualicen el blog que administras y recibe su retroalimentación. Considera los comentarios de tus compañeros para mejorar tu blog y para aplicarlos en el que elaborarán juntos más adelante.

Subproducto declarativo

Elige la respuesta correcta:

1. Son elementos que puedes agregar al blog, como redes sociales, álbumes de fotografías o videos.
a) Elementos multimedia b) *Widgets* c) Etiquetas
2. Son palabras que describen los temas tratados en el blog.
a) Etiquetas b) *Hosting* c) Dominio
3. Almacenamiento de información en formatos de imágenes, video o texto, significa alojamiento.
a) *Plugins* b) *Widgets* c) *Web hosting*
4. Código de programación que permite agregar componentes de uso frecuente en un blog.
a) *Widgets* b) *Plugins* c) FTP

Subproducto actitudinal-valoral

Como has aprendido en esta secuencia didáctica, los blogs son espacios donde puedes difundir información de diferentes temáticas en Internet, en la cual pueden participar uno o varios usuarios y colaborar entre ellos. Sin embargo, los estudiantes utilizan estos medios como fuentes de consulta para preparar sus tareas. ¿Qué ventajas y desventajas encuentras al utilizar la información publicada en un blog? ¿Qué publicaciones puedes considerar confiables en un blog?

Producto integrador de la unidad 3

Síntesis

1. El producto integrador de esta tercera unidad lo trabajarás de manera individual. Para lograrlo, primero recupera la información y experiencia que adquiriste al realizar las actividades de la sección *Encaminas tus habilidades*, que son las siguientes:
 - Cuadro comparativo de diversos sitios web que sirven para crear y administrar un blog (página 80).
 - Creación de un blog con nombre, dominio y temas adecuados a la temática elegida para elaborar el producto integrador del curso (página 89).
 - Agregar y administrar al menos una entrada de cada estado (publica, borrador, pendiente de revisión y programada) al blog creado en la actividad anterior (página 91).
 - Agregar y administrar categorías y etiquetas a las entradas en el mismo blog (página 93).
 - Procedimiento para agregar texto como elemento multimedia al blog (página 95).
 - Administración de comentarios e informe de incidencias (página 100).
 - Elección de perfiles del blog para cada integrante del equipo (página 102).
 - Informe de investigación sobre los *webquest*, *wikis* y *videoblogs* como elementos multimedia de un blog (página 106).
2. Considera también los subproductos procedimentales que elaboraste en esta unidad, los cuales son:
 - Informe sobre las ventajas y desventajas del *host* elegido para administrar el blog. (página 81).
 - Creación y administración personal de un blog de contenido académico cuyo interés sea personal (página 107).
3. Por otro lado, considera también algunas de las actividades que realizaste en la sección “A practicar” durante esta secuencia didáctica, en especial, las siguientes:
 - Cuadro descriptivo sobre las características principales de un blog (página 76).
 - Creación de un blog con nombre, dominio, tema y diseño predeterminados (página 85).
 - Informe preliminar sobre las herramientas de WordPress para administrar un blog (página 86).
 - Informe sobre las funciones del administrador del sitio (página 87).
 - Conclusiones acerca de la edición de la información general y de la visualización de un archivo multimedia (página 97).
4. Con base en la información de los subproductos y evidencias descritos antes, elabora un documento de Word que titularás: “Manual de administración de nombre_de_tu_blog”, el cual deberá estar estructurado de la siguiente manera:
 - **Portada.** Nombres del documento, del autor, de la escuela, del profesor y del blog creado.
 - **Introducción.** Descripción acerca de lo que es un blog, resaltando sus características principales, así como las ventajas y desventajas de varios sitios web que sirven para crearlos; aunado a lo anterior, explica las ventajas del *host* que elegiste para crear el blog.
 - **Desarrollo.** Explica con detalle las características, ventajas de uso y procedimientos para insertar y administrar las siguientes herramientas: creación del blog (asignación del nombre, dominio, tema y diseño), herramientas principales para administrar el blog desde el escritorio, agregar y administrar entradas con diversos estados (pública, borrador, pendiente de revisión y programada), agregar y administrar categorías y etiquetas a las entradas creadas en el blog, explicación detallada acerca de los procedimientos para agregar texto y editar la información general y de visualización de otros tipos de archivos multimedia, administración de los comentarios y resolución de incidencias generales, definición de los perfiles de los usuarios del blog, insertar, administrar y editar otros elementos multimedia, como *webquest*, *wikis* y *videoblogs*.
 - **Conclusión.** Guía rápida para resolver incidencias que puedan presentarse en cada herramienta.
 - **Referencias.** Links de enlace a sitios web de apoyo para resolver incidencias contempladas o no en el documento, pero relacionadas con la administración del blog.
5. Entrega el manual del administrador de tu blog al profesor para que lo evalúe como el producto integrador de esta unidad.

Autoevaluación

Demuestra el nivel de tu conocimiento mediante la siguiente guía de evaluación, utilizando la escala del 1 al 5, siendo 1 el valor más bajo y 5 el más alto.

Mis conocimientos en:	Corresponden a un nivel de:				
	1	2	3	4	5
Identificación de los elementos y los conceptos básicos de un blog (categorías, entradas, etiquetas, temas, <i>widgets</i> y <i>plugins</i>) para definirlo.					
Uso de los elementos de trabajo con el escritorio de WordPress (añadir contenido, insertar entradas, apariencia, usuarios, etcétera) para introducirlos a los blogs y a los <i>post</i> .					
Identificar las opciones para organizar la información y optimizar el mantenimiento de un blog.					
Aplicar las funciones básicas para estructurar un blog (apariencia, búsquedas, <i>widgets</i> , imágenes, texto, hipervínculos etcétera)					
Manejar los métodos adecuados para publicar blogs y <i>post</i> en Internet.					
Asumir una actitud responsable en la elaboración de blogs, valorando su planeación.					
Solicitar o brindar apoyo a mis compañeros sobre el manejo de los elementos necesarios para crear y administrar un blog.					

Coevaluación

Evalúa el desempeño de tus compañeros de equipo en los trabajos que se llevaron a cabo en la unidad subrayando la opción más adecuada.

- ¿En qué medida tus compañeros respetaron los acuerdos a los que llegaron como equipo?
 - Siempre
 - Algunas veces
 - Nunca
- En el momento de elegir el trabajo que los representaría como equipo, ¿tus compañeros se mostraron respetuosos y objetivos en sus críticas?
 - Siempre
 - Algunas veces
 - Nunca
- ¿En qué medida tus compañeros tuvieron una actividad propositiva y aportaron soluciones a los problemas que surgieron en la organización de las tareas?
 - Siempre
 - Algunas veces
 - Nunca
- Reúnete con tus compañeros de equipo y evalúen los trabajos que realizaron en esta unidad para que reconozcan sus aciertos y errores y cómo pueden mejorar. Escribe una conclusión al respecto:

Producto integrador del curso

Reúnete con tus compañeros de equipo y, con base en los contenidos y las actividades que desarrollaron a lo largo del curso, realiza lo siguiente para elaborar el producto integrador de esta asignatura:

1. Consideren la temática central que eligieron desde la primera unidad del curso para elaborar un blog. Con base en el análisis comparativo que hicieron en el producto integrador de esa unidad, así como los ajustes realizados a lo largo del curso, editen y presenten el mapa de sitio final del blog, ya sea compartiéndolo en línea o por correo electrónico a su profesor. Independientemente del programa que usaron para generarlo (Cacao o Mindmeister), asegúrense de que el organizador gráfico incluya todas las características de enlaces y aplicaciones que cada recuadro del mapa de sitio debe contener.
2. Recopilen todo el material audiovisual que generaron durante la segunda unidad del curso, que debería servirles para la temática de este blog. Si fue así, deberán reestructurar sus videos desde los respectivos documentos base. Agreguen ese contenido audiovisual al blog con base en el mapa de sitio.
3. Además de material audiovisual, consideren agregar y administrar más contenido gráfico, textual y multimedia al blog, según las necesidades de la temática elegida.
4. Elaboren un documento de Word con las mismas características del producto integrador de la tercera unidad, pero ahora será el manual del administrador del blog creado por todos los compañeros de tu equipo, por lo que el nombre tentativo para este documento sería: "Manual de administración de nombre_del_blog_equipo".
5. Otorquen un perfil de seguidor a su profesor para que pueda evaluar el blog y entreguen el manual de administración para que evalúe ambos trabajos.

Coevaluación

Evalúa el desempeño general de tu equipo de trabajo durante la realización del producto integrador del curso por medio de la siguiente guía de evaluación.

Buen trabajo (3)	Algo nos faltó (2)	Debemos mejorar mucho (1)	Comentarios
Nuestro blog sigue al pie de la letra la estructura concebida en el mapa de sitio.	La estructura de nuestro blog es muy similar a la concebida en el mapa de sitio.	Nuestro blog no tiene nada que ver con la estructura concebida en el mapa de sitio.	_____
Nuestro blog incluyó todo el material audiovisual que generamos en la segunda unidad del curso.	Nuestro blog incluyó gran parte del material audiovisual que generamos en la segunda unidad del curso.	Nuestro blog no incluyó el material audiovisual que generamos en la segunda unidad del curso.	_____
Nuestro blog incluye todos los elementos que aprendimos en la tercera unidad del curso.	Nuestro blog incluye muchos elementos de los que aprendimos en la tercera unidad del curso.	Nuestro blog incluye pocos elementos de los que aprendimos en la tercera unidad del curso.	_____
El manual de la administración del blog contempla todas las herramientas aplicadas y resuelve todas las posibles contingencias.	El manual de la administración del blog contempla todas las herramientas aplicadas, pero no resuelve las contingencias.	El manual de la administración del blog no explica las herramientas aplicadas ni resuelve las contingencias.	_____
TOTAL			_____ de 12.

Autoevaluación

Demuestra el nivel de tu conocimiento al realizar el producto integrador de este curso mediante la siguiente guía de evaluación, utilizando la escala del 1 al 5, siendo 1 el valor más bajo y 5 el más alto.

Mis conocimientos en:	Corresponden a un nivel de:				
	1	2	3	4	5
Definir y caracterizar un mapa conceptual.					
Identificar el área de trabajo y las herramientas de las aplicaciones CmapTools, Cacao y Mindmeister.					
Aplicar los mejores métodos para insertar objetos y enlaces en un organizador gráfico.					
Comprender la importancia de planificar un video.					
Identificar y saber usar el área de trabajo y los elementos que contienen las aplicaciones aTubeCatcher, YouTube y Windows Live Movie Maker.					
Aplicar los métodos apropiados para crear y editar videos.					
Identificar los elementos básicos de un blog (categorías, entradas, etiquetas, temas, <i>widgets</i> , <i>plugins</i> , etcétera) y definirlo.					
Distinguir los elementos del ambiente de trabajo del blog y saber usarlos desde esa ubicación y desde el escritorio.					
Manejar las herramientas para introducir elementos textuales y multimedia al blog.					
Aplicar diversas opciones para optimizar la administración de un blog.					
Distinguir los medios adecuados para publicar un blog en Internet.					

Referencias electrónicas

- Download source. (s.f.). Obtenido de <http://www.downloadsource.es/1771442/windows-live-movie-maker/>
- NCSU Libraries. (2012). Obtenido de <https://www.lib.ncsu.edu/documents/digitalmedia/GuidetoWindowsMovieMaker.pdf>
- Mp3 blog. (15 de Febrero de 2015). Obtenido de <http://blog.mp3.es/tutorial-windows-movie-maker/>
- ufjf. (2012). Obtenido de http://www.ufjf.br/get_engcomp/files/2012/04/Tutorial-Windows-Movie-Maker.pdf
- How to use Windows Live Movie Maker For Beginners. (20 de Junio de 2014). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=d4Ijp67sIBU>
- Urrea, E. (2011). Manual práctico de WordPress. [En línea]. Recuperado el 5 de marzo de 2016. Disponible en: <https://biotec80.files.wordpress.com/2011/10/manualwordpress.pdf>
- Servicio de Informática y Comunicaciones. (2008). Mini manual de uso de Filezilla. [En línea]. Recuperado el 15 de marzo de 2016. Disponible en: www.uhu.es/sic/servicios/hospedajeweb/usofilezilla.pdf



ISBN 978-607-01-3127-1



9 786070 131271



Laboratorio de cómputo III acerca al estudiante de nivel medio superior al tratamiento digital de la información por medio de las computadoras en su vida académica y personal. Los contenidos teóricos, los ejercicios y las actividades se diseñaron de acuerdo con el Programa de Estudios 2015 del Bachillerato General por Competencias, emitido por la Dirección General de Escuelas Preparatorias (DGEPEP) de la Universidad Autónoma de Sinaloa. Los lineamientos de este programa se basan en la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS), que a su vez se sustenta en el **enfoque educativo por competencias**.

El libro tiene tres unidades que, por su contenido, se agrupan en los siguientes tres ámbitos del conocimiento: diseño de organizadores gráficos, diseño de videos y diseño de un blog. Cada unidad se divide en secuencias didácticas, en las cuales se exponen los contenidos y los procedimientos con un vocabulario sencillo y adecuado, aunque no carente del rigor que el estudio de la asignatura requiere. Para que resulten claras y precisas, las explicaciones se acompañan de ejemplos e imágenes que hacen más amable el encuentro con la teoría.

El mundo actual exige a nuestros estudiantes estar cada vez más preparados para enfrentar sus retos. Este libro puede ser una herramienta decisiva para que tengan acceso al nivel de competencia que les corresponde.



Bachilleratoenred.com.mx