
ANEXO VI. OTROS

Durante la investigación encontramos información complementaria y enriquecedora sobre los diversos recursos que hemos empleado. De ello hemos querido dejar constancia en este anexo.

Además, hemos incluido una muestra de conversación seguida por el alumnado a través de la sección de comentarios en el edublog dedicado a los cantos y danzas tradicionales canarios. En aras de la confidencialidad, hemos eliminado los nombres de los participantes y los hemos sustituido por el número de lista.

- ANEXO VI.1. Página dedicada al Edlim en el observatorio tecnológico del MEC.
- ANEXO VI.2. Extraído de Valero (2006). *El mal diseño de las bitácoras*.
- ANEXO VI.3. RALS - Registros audiovisuales de lectura y sonido.
- ANEXO VI.4. Proyecto Medusa.
- ANEXO VI. 5. Página web y algunos recursos necesarios.
- ANEXO VI.6. Herramientas de Hot Potatoes.
- ANEXO VI.7. Génesis del blog.
- ANEXO VI.8. Tipología de blog.
- ANEXO VI.9. Términos relacionados con el mundo blogger.
- ANEXO VI.10. Historia de Google.
- ANEXO VI.11. Elementos principales de Calendar.
- ANEXO VI.12. Visualización y otros aspectos de YouTube.
- ANEXO VI. 13. Historia del podcast.
- ANEXO VI.14. Confección de un podcast y recursos necesarios.
- ANEXO VI.15. Tipología de las licencias Creative Commons.
- ANEXO VI.16. Recursos y opciones del Audacity empleadas.
- ANEXO VI. 17. Aspectos organizativos y de desplazamiento de Second Life.
- ANEXO VI.18. Muestra de comentarios hechos en una entrada.
- ANEXO VI. 19. Imágenes de los equipos informáticos usados por el alumnado.

ANEXO VI.1. Página dedicada al Edlim en el observatorio tecnológico del MEC.

Fecha de consulta: 02/02/09]. Disponible en:

<http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=459>

EDUCACIÓN
OBSERVATORIO TECNOLÓGICO

isftic
NºPI: 000-00-379-3

OBSERVATORIO TECNOLÓGICO

Menú

Tecnología

- Indicación
- Comunicación y Redes
- Seguridad
- Hard y Práctico

Software

- GNU/Linux
- Libre, Freeware...
- Utilidades
- Educativo
- De profes y para...

Documentos

- Manuales
- Tutoriales
- Monográficos
- Bibliografía

Recursos

- Talleres
- El juego como recurso
- Recursos en la red
- Experiencias educativas

Usuarios del Observatorio

Bienvenido Invitado

Únete a nosotros!

El registro es completamente gratuito y podrás acceder a todas las partes de la web

[Crear una cuenta](#)

Login:

Usuario:

Contraseña:

☐ Recuérdame

Administradores

No hay Administradores conectados

Conectados

0 Miembros: 0
0 Invitados: 42
0 Total: 42

Miembros Online

No hay miembros conectados

Buscar

Mapa del sitio

[Mapa del sitio en flash](#)

Edlim (v1.0)
Enviado 29 May 2007

☐ Recomienda este artículo ☐ Imprime el artículo

software de profes y para profes

TÍTULO: Edlim (v1.0)
RESUMEN: Edlim es un editor de libros LIM (Libros Interactivos Multimedia) para la creación de materiales educativos en entornos Microsoft Windows.
AUTOR: Mariel Santamaría Acedo

Edlim (v1.0)

Edlim es un editor de libros LIM (Libros Interactivos Multimedia) para la creación de materiales educativos en entornos Microsoft Windows. Es una herramienta de autor que permite desarrollar actividades para distintas materias (matemáticas, lengua, idiomas, ciencias...) y adecuar los contenidos al nivel que se desee. Se presenta como un programa ejecutable de pequeño tamaño que no precisa instalación. Se puede descargar de:

<http://www.educalim.com/cdescargas.htm>

Edlim es de uso y distribución libre, siempre que se respete su gratuidad y autoría.

Está disponible en varios idiomas: inglés, portugués, castellano...

El manejo es sencillo, la creación de las páginas de los libros está basada en el gesto de "arrastrar y soltar". En cada libro, se pueden crear el número de páginas que se desee, cada una con una actividad, que pueden ser desde una sopa de letras, un puzzle, hasta completar frases, preguntas con respuestas múltiples, páginas que muestran sólo información (con texto e imágenes). También se pueden incluir menús y enlaces a distintas páginas del libro. Hay más de 20 plantillas de páginas distintas.

Los recursos que se pueden utilizar para crear las páginas se catalogan en cuatro grupos: imágenes (jpg, gif), sonidos (mp3), animaciones (swf) y textos (html y txt). Para emplearlos en la realización de las páginas del libro es tan sencillo como colocarlos en un directorio de nuestro equipo, y al configurar las propiedades del libro, indicar dicha ruta en el campo de texto "Directorio de recursos" y los tendremos disponibles en la parte izquierda de la ventana para arrastrarlos al crear nuestras páginas. Es aconsejable utilizar imágenes con extensión "jpg".

El programa le permite exportarlo a extensión "html" para publicarlo y que los alumnos puedan abrirlo desde el navegador. Opcionalmente puede ir acompañado de un fichero de ayuda en formato HTML.

Una de las ventajas que presenta es que no es necesario preparar los ordenadores para utilizarlo, sólo precisa para su funcionamiento el plug-in flash.

Además, evalúa los ejercicios. Al alumno cuando termina cada actividad se le muestra un mensaje (que nosotros hemos fijado previamente en la configuración del libro) si lo ha realizado de forma correcta o no y opcionalmente se le puede añadir también sonido. Y el profesor puede consultar un informe donde se muestra el número de intentos que ha realizado el alumno para resolver cada actividad y si el resultado ha sido correcto o no. Dicho informe se puede consultar en cualquier momento mientras que el libro permanezca abierto.

Edlim también incluye un pequeño editor de imágenes. Es útil porque hay que ajustar el tamaño de las imágenes a la página del libro cuidando que no oculten los botones del entorno, sobre todo los que se encuentran en la parte inferior como los de avance y retroceso, también ¡ojó! con ocultar el mensaje de evaluación...

Es interesante ver los libros de ejemplo que están disponibles en el siguiente enlace:

<http://www.educalim.com/cilbros.htm>

para hacerse una idea de las posibilidades que ofrece Edlim.

Por último, para ponerse a trabajar con edlim, es conveniente leer el fichero "edlim.html" que se nos descarga en el mismo directorio que el ejecutable del programa, e informarse sobre el entorno Lim y los tipos de páginas que se pueden crear en un libro en: <http://www.educalim.com/cinico.htm>.

Nota: Edlim está en proceso de mejora, incluyendo nuevos tipos de página, cambiando el aspecto, proporcionando más facilidades de uso... Existe una nueva versión (v2.1.1) del que se incluirá un anexo.

Dificultad:

© Ministerio de Educación, Política Social y Deporte
Información general: gservatorio@cnice.mec.es
Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado
C/Torrelegua, 58 - 28027 Madrid Tlf: 913 778 348. Fax: 913 778 313

Ilustración 40. Página dedicada al Edlim en el observatorio tecnológico del MEC.

ANEXO VI.2. Extraído de Valero (2006). *El mal diseño de las bitácoras.*

- *Elegid tipos de letras que sean claros y legibles, con preferencia por los tipos sans serif, es decir, los que no tienen rabitos en sus terminaciones, pues se leen mejor en una pantalla de ordenador, a diferencia de los que tienen rabitos, que son más apropiados para el papel.*

- *Aumentad el tamaño del cuerpo de esos tipos de letras. Aumentadlo bastante, pues hay personas con problemas visuales que os lo agradecerán. Además, con este aumento, cabrán menos palabras en cada línea de texto, lo que hará más sencilla la lectura. Por si fuera poco, las palabras tendrán más vistosidad, y así podremos apreciar las formas tan bonitas que tienen, contribuyendo de esta forma a que la experiencia lectora sea también estética.*

- *No deis una longitud excesiva a las líneas de texto, de forma que no sean muy amplios los saltos que tengan que dar los ojos desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente. Y la longitud tampoco tiene que ser muy corta, pues no es bueno que los ojos anden dando trompicones.*

- *Separad bastante más la distancia entre las líneas, porque el interlineado amplio ayuda a la buena lectura y da a las palabras mayor espacio en blanco para la expansión de sus bellas formas y de sus profundos significados.*

- *Agrupad las ideas en párrafos con cierta frecuencia, pues los fragmentos de texto grandes y abultados son como elefantes en una cristalería. Y además, si procuráis que los párrafos tengan una cierta consistencia visual a lo largo del artículo, mejor que mejor; me refiero a que no es bueno que haya párrafos muy cortos junto a párrafos muy extensos.*

- *Dividid también las ideas en listas, pues con ello facilitáis la comprensión del texto al ordenarlo en pequeñas cuentas de un rosario visual que agradece la vista. Las listas generalmente serán de viñetas, y dejaremos las numeradas para cuando la numeración sea significativa.*

- *Dejad respirar a las palabras quitándoles de en medio las imágenes que irrumpen en los párrafos y acortan las líneas de forma brusca. No es bueno que un*

párrafo sea deformado con la inclusión de grandes imágenes a los lados que interrompan el suave oleaje de las líneas. A veces, sin embargo, una imagen pequeña o un icono pueden alegrar la vista, como cuando un delfín surge de las aguas.

- *Procurad que los márgenes del texto sean amplios, pues también las palabras tienen derecho a relajarse y no sentirse oprimidas por la falta de espacio.*

- *Combinad pocos colores de modo que la vista se relaje y no impidan la lectura tranquila. Es mejor un color de texto oscuro con un fondo claro, pero lo contrario puede ser adecuado si se sabe combinar los colores para que el contraste no moleste.*

- *Y quitad de la página toda imagen o texto superfluo que desvíe la atención o la vista de aquello que queremos que sea una experiencia única para el lector.*

ANEXO VI.3. RALS - Registros audiovisuales de lectura y sonido. [Fecha de consulta: 28-1-2009]. Disponible en:

<http://www.elmuseocanario.com/site/publicaciones/rals/registros.html>

Canarias ha tenido una larga tradición musical culta, que se remonta al siglo XVI. En nuestro Barroco, en nuestro Romanticismo y en nuestra modernidad existen muchos creadores que cuentan aún poco para la Historia de la Música, y que seguirán ignorados si no los difundimos nosotros mismos. El proyecto RALS está asumiendo la tarea de dar a conocer al público entendido y aficionado la música de nuestros creadores cultos del presente y del pasado. Se trata de un proyecto ambicioso, promovido por la Asociación de Compositores y Musicólogos de Tenerife (COSIMTE) y por el Departamento de Musicología de El Museo Canario, con la colaboración de la Asociación para la Promoción de la Música en Canarias (PROMUSCÁN), encaminado a la recuperación, conservación y difusión del patrimonio musical de Canarias. Comenzó su andadura en 1996 y se ha concretado en la edición de discos compactos, partituras y libros, que nos van ilustrando y revelando la voz de nuestros creadores musicales. No se trata de una empresa comercial, sino de un proyecto de dimensión cultural y científica. Si de su difusión se obtiene algún beneficio, éste realimentará la edición y promoción del propio proyecto.

El patrocinio de empresas privadas, así como de alguna institución pública, y la suscripción del público melómano de Canarias constituyen su principal capital. Y, por otra parte, las directrices científicas de los musicólogos Rosario Álvarez Martínez y Lothar Siemens Hernández garantizan una ejecución profesional y solvente. Ambos asumen las directrices de producción de todo el proyecto.

El proyecto RALS comprende cuatro series de ediciones: libros de investigación, partituras, discos compactos y DVDs. En estos momentos están en marcha las tres primeras series, de las que la tercera es la más avanzada, con 26 volúmenes. Estos CDs van acompañados de libretos con amplios textos explicativos sobre los autores y sus obras, constituyendo muchos de ellos auténticos y novedosos artículos de

investigación, mientras que sus carátulas van ilustradas con pinturas de autores canarios de la misma época que la música contenida en ellos. En esta serie han colaborado asiduamente Antonio Miranda, Luis Acuña y Fernando Bautista como ingenieros de sonido; Enrique Mateu, Lourdes Bonnet y Daniel Roca como productores artísticos, y Liliana López, Luis Botana y Guillermo Lorenzo como diseñadores y maquettadores de los libretos, entre otros.

ANEXO VI.4. Proyecto Medusa.

ORIENTACIONES DEL PROYECTO MEDUSA

Cuatro son las orientaciones que nos expresa la página web de la Consejería al hacer referencia al Proyecto¹:

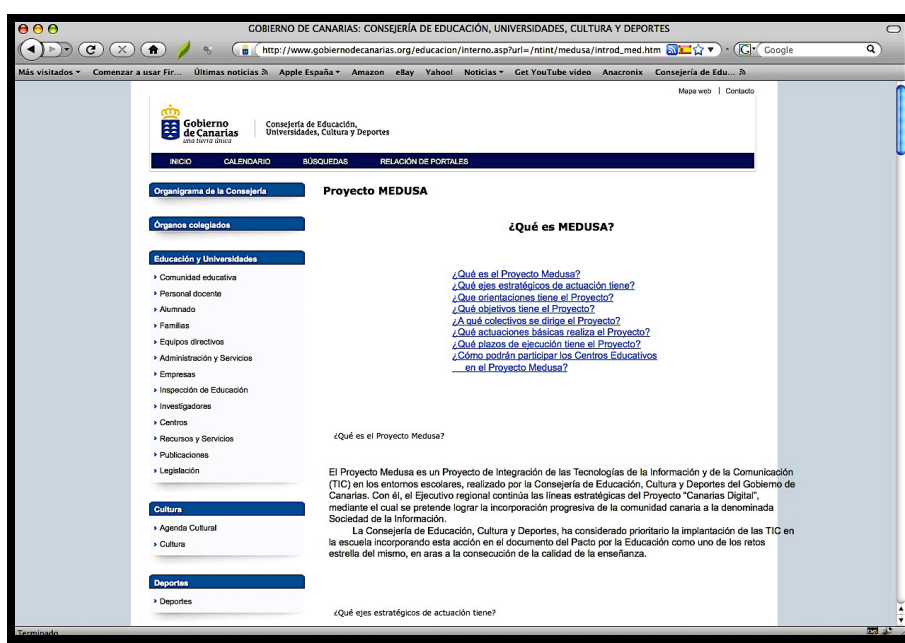


Ilustración 41. Página de la Consejería referente al Proyecto Medusa.

1. Como contenido curricular.

Orientado hacia el alumnado, Medusa pretende dotarlo de las competencias suficientes para que maneje hardware y software con soltura y aprovechamiento, y sea capaz de usar los recursos que se encuentran en la red. Este aspecto con la nueva ley se hace más necesario por cuanto en los diferentes currículos (y en Música en concreto) el tratamiento de la información y la competencia digital aparece como indispensable.

¹ http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/interno.asp?url=/ntint/medusa/introd_med.htm

2. Como instrumento didáctico.

No se trata de establecer como meta el conocer los recursos informáticos en sí mismo, sino de usarlos para facilitar y motivar el *aprendizaje activo, autónomo, flexible y de grandes posibilidades para la atención a la diversidad en su concepción más amplia* (véase la web citada en la nota 178).

3. Como elemento de comunicación y de acceso a la información.

La gran cantidad de información que se encuentra en la red es un importante recurso que hay que poner al alcance del alumnado. Por tanto el profesorado adquiere el papel de mediador que facilita e instruye al discente en la adquisición, manejo y cotejación de la información digital que se encuentra a través de las TIC.

Además, y como vemos en la presente investigación, el papel comunicativo, además del informativo, hace que las TIC sean necesarias para no sólo facilitar los contenidos sino para que sea un espacio de comunicación e intercambio de ideas, pareceres e información entre todos los miembros de la comunidad educativa.

4. Como herramienta de gestión y administración de los centros.

Elemento este que no ha intervenido en el desarrollo de nuestra experiencia y que incide en la gestión administrativa que repercute en la documentación tanto del Centro como la que hace referencia al alumnado. Incluimos en este apartado la información que se puede hacer llegar a las familias referidas a sus hijos.

Objetivos del Proyecto Medusa expuestos en su página web:

- *Crear un marco de actuación coordinada y de colaboración entre los distintos departamentos de la Consejería en asuntos relacionados con las TIC.*
- *Adaptar los entornos escolares para la integración de las TIC como recurso didáctico, como contenido curricular, como vehículo de comunicación y como instrumento de gestión académica y administrativa.*

- *Dotar a los centros de infraestructuras sólidas que faciliten el acceso de los agentes educativos a la Sociedad de la Información.*
- *Potenciar el uso de las TIC en los centros escolares utilizando entornos de aprendizaje creativos, interactivos y flexibles en los diferentes niveles de enseñanza en áreas y materias curriculares.*
- *Formar al profesorado para utilizar de forma racional y lógica las TIC, capacitándole para elaborar y adaptar aplicaciones educativas en concordancia con las actividades que realiza en el aula y mejorar las situaciones de enseñanza y de aprendizaje.*
- *Abordar de forma eficaz y práctica el desarrollo y organización de contenidos utilizando herramientas innovadoras y vías y soportes de comunicación y difusión ágiles.*
- *Potenciar el uso de las TIC en las áreas de gestión académica y administrativa de los centros.*
- *Promover el uso de herramientas para la gestión de bibliotecas, documentos digitales y favorecer la creación y uso de bibliotecas virtuales.*
- *Promover procesos y proyectos de innovación e investigación educativa utilizando las TIC para definir modelos pedagógicos de integración de estas tecnologías y también modelos de organización en los centros.*
- *Favorecer el acceso a redes telemáticas educativas, bases de datos, correo electrónico,... desarrollando en alumnos y profesores la capacidad de acceder, recuperar, organizar, tratar y transmitir la información para su uso educativo.*
- *Explorar y consolidar las TIC para la educación de alumnado con Necesidades Educativas Especiales (NEE).*

Vemos por tanto una idea ambiciosa que pretende que las nuevas tecnologías estén presentes en todos los centros educativos. En la actualidad, La página web del Proyecto Medusa² facilita información sobre la implantación del mismo y hace especial hincapié en facilitar recursos y contenidos educativos para el aula.

²Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes. *Proyecto Medusa*. [Fecha de consulta: 08/02/09]. Disponible en:
<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/4/Medusa/GCMWEB/Code/Default.aspx>



Ilustración 42. Página del Proyecto Medusa.

La página muestra los siguientes apartados:

- Recursos educativos. Con enlaces a diferentes recursos en red: propios del Proyecto Medusa, del Centro Nacional de Investigación y Comunicación Educativa (CNICE) y Comunidades Aunónomas (CCAA), herramientas de autor, soluciones TIC para alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), Webquests, recursos multimedia, recursos educativos de consulta, material acerca de la pizarra digital e información sobre software educativo.

- Disposición del material por áreas temáticas: Infantil, Primaria, Lengua, Tecnología, Música, Biología y Geología, Lengua Extranjera, matemáticas, NEAE, Biblioteca. Dentro del apartado de Música se dispone el material alrededor de cuatro apartados: Recursos de aula, Espacios musicales (entre los que se encuentra el blog Musicatio y donde hemos situado todo la web de los Instrumentos Tradicionales Canarios y el blog dedicado a los cantos y danzas canarios usados en esta experiencia), Música y nuevas tecnologías y Software musical.

- Centros. Con tres apartados: Sistemas e Infraestructuras del Proyecto Medusa, Apoyo a Centros Medusa y Coordinadores Medusa de Centros.

- Profesorado. Dispuesta la información en una sección dedicada a la Formación, otra con Preguntas frecuentes (FAQs) y una última de Información de interés general.
- Alumnado. Con cuatro apartados: Calendario Escolar, Recursos de apoyo, Enlaces de interés y sugerencias.
- Familias. Formado por Información de interés, Recursos de apoyo, Enlaces de interés y Sugerencias.
- Jornadas y congresos.
- Webs de interés.

ANEXO VI. 5. Página web y algunos recursos necesarios.
--

PÁGINA WEB

Accedemos a ella a través de un navegador y se suele editar con programas con los que la elaboramos sin necesidad de conocer el código HTML. Una vez elaborada es subida a un servidor desde donde es accesible a través de la World Wide Web. Se le puede añadir imágenes o vídeos y suele pertenecer a un sitio web y estar enlazada a otras páginas mediante los hipervínculos. A través de estos hiperenlaces se puede acceder también a actividades interactivas y descargar audios, vídeos, programas, pdf y cualquier otro archivo:

Las páginas web están produciendo un sincretismo de medios sorprendente, siendo ante todo un espacio gráfico en el que se entremezclan todos los medios digitales imaginables, y en el que el texto escrito es sólo una parte, a veces dominante y otras subordinado a la significación más general impuesta por la composición de la página (Escofet y Rodríguez, 2005: 87).

Vemos que posibilitan el acercamiento a diferentes materiales y en diferentes formatos: *Con su estructura hipermedial, facilitan el acceso a la información de manera no secuencial y de acuerdo con los intereses de los usuarios* (Segovia e Ideaspropias, 2006: 159).

Aunque esta explicación se le podría aplicar a un blog, por ejemplo, al que se le añaden también múltiples recursos, la página web se caracteriza por ser un medio unidireccional, en el que el navegante puede consultar la información que aparece en ella pero no puede participar con sus intervenciones. Aunque también es verdad que últimamente son dotadas de foros y otros elementos que buscan la participación del visitante, como nos recuerda Boschma (2007: 224): *muchas organizaciones han construido una página web corporativa en los últimos años. Al principio, como rótulo digital, pero cada vez más las van dotando de todo tipo de aplicaciones que fomentan la interacción: juegos, foros, posibilidades de descarga, etc.*

RECURSOS NECESARIOS QUE DEBE CONOCER EL PROFESORADO PARA LA ELABORACIÓN DE UNA WEB

Para elaborar una página Web necesitamos una serie de herramientas informáticas que nos posibiliten tanto la elaboración misma de la página, como los demás elementos que aparecerán en ella: imágenes, vídeo, audio, etc. y la posterior subida de todos los archivos al servidor. Veamos algunos recursos técnicos necesarios:

- Editor de html como puede ser Microsoft FrontPage. También tenemos a nuestra disposición herramientas online que nos facilitan la elaboración y el espacio web para su alojamiento. Estas plataformas no tienen coste alguno aunque las páginas elaboradas son sencillas. Ejemplo podría ser www.paginawebgratis.es o <http://pages.google.com/>.
- Un programa de transferencia de ficheros vía FTP como cuteFTP o Cyberduck. Será necesario cuando no usamos un editor *online*.
- Editor de imagen. Tenemos la opción del software libre con GIMP³.
- Editor de audio. Disponemos igualmente de la opción de *software* libre con AUDACITY, del que se habla en la presente investigación.
- Programa para la elaboración de actividades interactiva como puede ser Hot Potatoes.
- Editor de vídeo. Opciones fáciles de manejar son las que traen Windows (Window Movie Maker) o Mac (iMovie). Opción de código libre tenemos Kino para Windows.

La presente lista puede ser más extensa según el tipo de archivo que queramos usar o el tipo de dinámica que queramos generar(si queremos elementos flash, pdf, foros...).

³ GIMP (GNU Image Manipulation Program) es una potente aplicación de edición de imágenes de mapa de bits, disponible gratuitamente y en castellano para Windows, Linux y Mac OS. Por sus características es una clara alternativa a Adobe Photoshop, aunque sus desarrolladores no se cansan de repetir que GIMP tiene personalidad propia, sin pretender imitar a ninguna otra aplicación (Mateos, 2008: 183).

ANEXO VI.6. Herramientas de Hot Potatoes.

Seis son las herramientas de las que dispone Hot Potatoes. Mediante ellas se pueden realizar actividades de repuesta corta, crucigramas, rellenar huecos, multielección interactiva, desordenación de una frase y agruparlas todas, si queremos, en un solo paquete.

JCLOZE

Nos permite realizar ejercicios del tipo “rellenar huecos”. El alumnado introduce las palabras ausentes y al final recibe una puntuación e información sobre las repuestas acertadas. Nos da también la opción de añadir pistas para facilitar la tarea.

JMATCH

Permite preparar asociaciones de diferentes elementos. Estas vinculaciones pueden ser de texto-texto, de texto-imagen, audio-texto.

En la izquierda se presenta una columna con los diferentes elementos fijos en forma de texto, imagen o audio. Para realizar esta asociación arrastramos un elemento desde la columna derecha y lo soltamos con su pareja o elegimos dentro de las diferentes opciones de un desplegable.

JQUIZ

Con esta aplicación se responde a una pregunta a través de la selección de la o las respuestas entre las diferentes opciones.

JMIX

La finalidad de esta aplicación es fragmentar frases y que el usuario las ordene. Para ello arrastrará los diferentes fragmentos hasta colocarlos en el orden correcto.

Permite al autor del ejercicio configurar distintos órdenes válidos. El usuario sólo tendrá que hacer clic en los elementos en el orden correcto o arrastrarlos para

ordenarlos, según la modalidad (de clic o arrastre) por la que haya optado el creador. Cuando el usuario falla en su respuesta, el programa le ofrece la parte correcta y le da la posibilidad de continuar desde ese punto.

JCROSS

Con ella creamos crucigramas. A una cuestión se le introduce la respuesta y el programa la inserta en su lugar correspondiente dentro del crucigrama. La pregunta puede ser mediante texto, imagen o audio.

Jcross permite crear sencillos crucigramas, introduciendo definiciones y respuestas a las mismas.

THE MASHER

Nos posibilita reunir todas las actividades realizadas en una unidad. Así le damos unidad de apariencia, botones de navegación y una página *index* común.

ANEXO VI.7. Génesis del blog.

La evolución de los blogs es un devenir de hechos que ha posibilitado que se haya pasado de una veintena de usuarios a los millones que tiene en la actualidad. Este formato cumple hoy en día con funciones que van desde su cometido como bitácoras personales, profesionales, políticas, etc. hasta su uso integrado en los medios de comunicación online como recursos que se ofertan para facilitar el intercambio de opiniones entre los lectores:

Los gestores de los medios de comunicación de masas más atentos al espíritu de nuestro tiempo van, gradualmente, dándose cuenta de que es necesario encontrar alternativas a la lógica de la distribución de mensajes masivos y buscan modificar sus programas incluyendo estrategias que permitan alguna reciprocidad con el público (Silva, 2005: 15).

José Luis Orihuela nos divide todo el proceso sufrido por los weblog en tres periodos (Orihuela, 2007):

- Los comienzos: de 1992 a 1999.
- La expansión: de 2000 a 2004.
- La desmitificación: 2005 a 2006.

Atendiendo a Della Chiesa (2007), Marcelo y Martí (2007), Orihuela (2006_a, 2007) y Rojas et alii (2006), hagamos un breve paseo por la historia del “diario de la web”:

1992

-La página web llamada *What's New in '92* de Tim Berners-Lee y dedicada a la evolución del World Wide Web podría considerarse el predecesor del blog (o incluso el primer blog de la historia).

-En esta época, más que un diario, los blogs eran una sucesión de enlaces.

1993

-La página *What's New* se convierte en el blog de referencia.

1997

-Aparece el término *Weblog* en la web *Robot Wisdom* de Jorn Barger y consiste en una relación de sitios que le parecían interesantes: *comenzó a publicar desde su casa un diario personal en la red, en el que realizaba una selección de lectura sobre artículos o textos publicados, a su vez, en otros sitios Web. Así se introdujo el término Log the Web* (Della Chiesa, W., 2007: 36) (Ilustración 43).

-En estos primeros blogs se ofrecían enlaces comentados, opiniones y curiosidades sobre tecnología. Como ejemplo tenemos Scripting News (Ilustración 44).

1998

- Jesse James Garrett, editor de *Infosit* (no disponible en estos momentos en la red) comenzó a recopilar los blogs que encontraba mientras navegaba. Envío este listado a Cameron Barret, autor del sitio web *Canworld* (<http://www.camworld.com>), quien lo publicó. Otras personas que tenían sitios similares comenzaron a enviarle enlaces naciendo así una pequeña comunidad germen de la blogosfera. (...) *se convirtió en el primer blogroll, el listado de blogs afines publicado en el propio, que desde entonces forma parte de la cultura de los bloggers* (Orihuela, 2007).

1999

-Como nos comenta José L. Orihuela se identifican a principios de este año alrededor de 23 blogs (Orihuela, 2006_b: 18). Con la aparición durante el mismo de los primeros servicios de edición y publicación de blogs como blogger comienza la popularización de los weblogs.

-Publicación de Anatomía de un weblog. Aproximación sistemática al medio realizada por Cameron Barret en Canworld (Ilustración 45).

-A finales de este año y durante el 2000 comienzan a aparecer las primeras bitácoras en español.

2001

-Comienzan a surgir los directorios de blogs

2002

-Surgen Blogalia y el portal Bitácoras.com dedicados a la blogosfera hispana.

2003

-Blogger es adquirido por Google.

-Aparece Wordpress.

2005

-Se incorpora el nuevo significado de la palabra bitácora al Diccionario panhispánico de dudas: “sitio electrónico personal, actualizado con mucha frecuencia, donde alguien escribe a modo de diario o sobre temas que despiertan su interés, y donde quedan recopilados asimismo los comentarios que esos textos suscitan en sus lectores”. *Diccionario panhispánico de dudas* (2005) Real Academia Española (Ilustración 46)

- Muchos de las ediciones *online* de los medios de comunicación incorporan weblogs en su oferta.

2006

-El español es la cuarta lengua en la blogosfera internacional junto con el portugués y el italiano⁴.

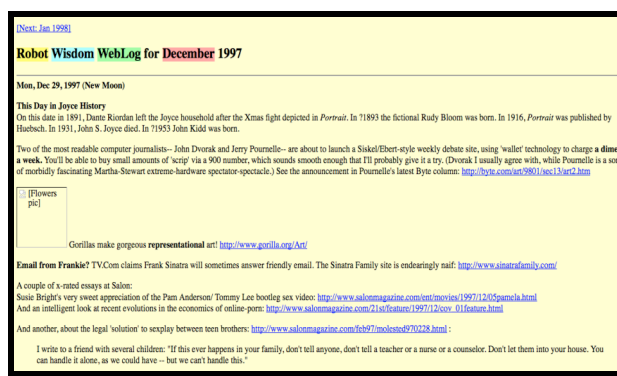


Ilustración 43. Imagen que se encuentra en caché en Google [Fecha de captura: 20/12/2008]. Su dirección original es: www.robotwisdom.com/log1997m12.html

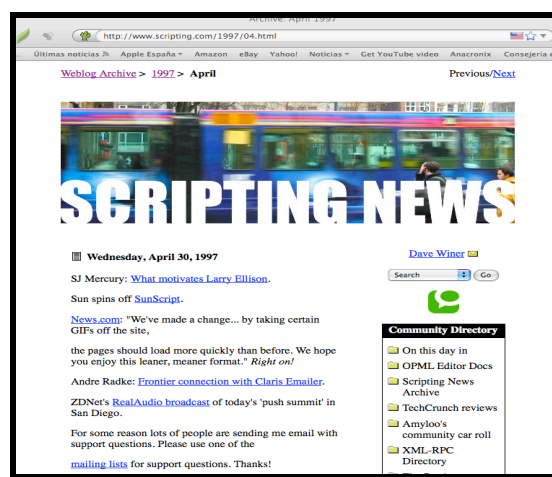


Ilustración 44. Imagen del blog Scripting News.

⁴ Informe Anual sobre el desarrollo de la Sociedad de la Información en España 2006. Fundación France Telecom España: 120. [Fecha de consulta: 21/01/09]. Disponible en: http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/eEspana_2006.pdf

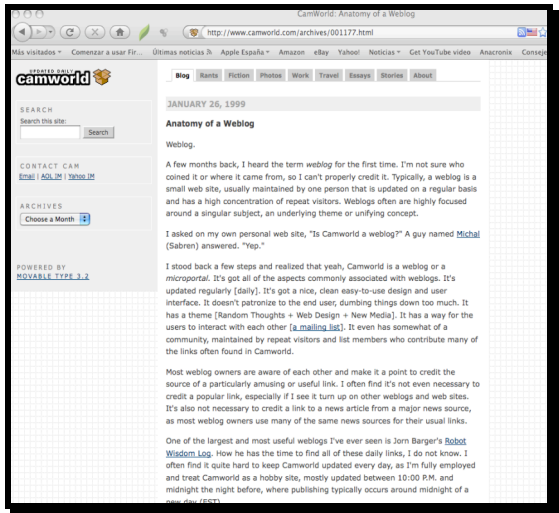


Ilustración 45. Entrada de Camworld dedicada a la anatomía de un weblog.

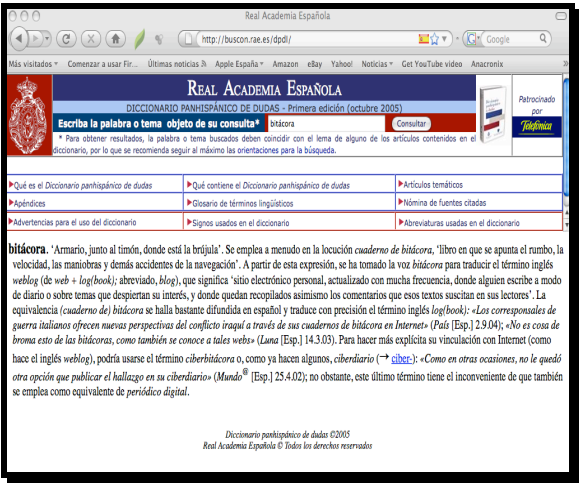


Ilustración 46. Término bitácora en el Diccionario Panhispánico de Dudas online.

ANEXO VI.8. Tipología de blog.

Casi como sucede en la Naturaleza, la vida se diversifica en el mundo de los blogs. Ante un gran público generador y usuario del formato de blog, ha aparecido una gran variedad de los mismos *Numerosos profesionales (literatos, tecnólogos, periodistas, políticos...) tienen su propio Weblog desde donde exponen sus puntos de vista sobre las noticias o sus opiniones sin soportar las restricciones que imponen los canales de comunicación* (Castro, C. 2006). Presentamos diferentes tipos de blogs que consideramos que pueden resultar interesantes en el aspecto educativo, y que van en función del número de autores, del formato de los contenidos o la actividad a que se dedique. Para ello hemos extraído de diferentes autores –Orihuela (2006_a), Della Chiesa (2007), Marcelo y Martín (2007), Fumero (2005)- algunos elementos que pueden ser relevantes en el campo educativo:

- Según el número de autores encontramos blogs:
 - “Individuales”. Cuando es defendido por un solo autor.
 - “Colectivos”. Cuando son varios los autores que producen y actualizan los diferentes posts. Suelen presentar unas reglas que le dan unidad (puede ser unidad en formato, temática...)
- Y según el formato en que se presente la información:
 - “Fotoblog”. Al contrario de lo que sucede con un blog clásico, en el que la importancia la tiene el texto y la imágenes son un apoyo, en el fotoblog el hilo argumental lo llevan las instantáneas y el texto es un mero complemento. En un mundo de imágenes en el que los dispositivos para capturarlas proliferan, este formato de blog tiene gran aceptación.
 - “Videoblog”. En él la importancia la tienen los vídeos, que pueden ser tomados con cámaras, móviles, webcam...
 - “Audioblogs”. Cuando en las entradas el elemento principal son archivos de audio.
- Según la actividad o el tema a que se dedique:
 - “Personales”. Similar a un diario.

“Event Blog”. Cuando es creado para un evento en particular.

“Techblogs”. Dedicados a la tecnología.

“Travelogs”. Blogs dedicados a los viajes.

Y llegamos al que nos interesa, el edublog, orientado como indica su nombre a la educación.

Y así esta lista sería extensa en función de las diferentes actividades que se puedan realizar y que quieran ser reflejadas en una bitácora.

ANEXO VI.9. Términos relacionados con el mundo bloguer.

(síntesis extraída de la bibliografía trabajada)

Terminamos el apartado dedicado a los blogs con una relación de términos que creemos que se debe incluir para aclarar parte de la terminología que gira alrededor del mundo del blog (alguna de la cual ya se ha manejado).

Archivos: Todas las entradas correspondientes a un blog.

Atom: Formato de sindicación usado por Blogger.

Barra lateral: Columna que se encuentra en los laterales del blog.

Blog: Término abreviado de weblog.

Blogger: 1. Persona que bloguea, 2. Plataforma de blogueo de Google.

Blogosfera: Término que hace referencia a la comunidad de weblogs.

Blogroll: Lista de enlaces que aparece en un blog generalmente en un lateral.

Blogspot: Dominio con alojamiento gratuito de Blogger.

Bloguear: Publicar entradas en un weblog.

Captcha: Letras o palabras que se usan para demostrar que no se es un robot. Se usa para evitar el spam.

Comentarios: Parte del blog que permite a los lectores expresar su opinión.

Dark Blog: Blog no abierto al público general.

Edublog: Weblog orientado hacia la educación.

Encabezado: Parte superior del blog y que normalmente muestra el título.

Enlace permanente o Permalink: Vínculo a la URL de cada una de las entradas existentes en un blog.

Entrada o post: Artículo publicado en el blog.

Etiquetas o Tags: Palabras claves que agrupan a las entradas.

Event Blog: Blog creado para un acontecimiento en particular.

Feed: Archivos de sindicación generados por los sistemas de gestión de contenidos. La palabra feed es un anglicismo cuyo significado original es alimentar, y que en jerga informática suele referirse a un tipo de dato empleado para suministrar información que es actualizada con frecuencia. Se emplea para denominar a los documentos con formato RSS o Atom, que permiten a los agregadores recoger información de páginas web sindicadas.

Los feeds suelen incluir titulares de noticias o artículos, a menudo acompañados de un resumen. Son muy utilizados en los weblogs o bitácoras, así como en prensa electrónica. Cada día hay más medios que utilizan este sistema de sindicación web.

Fotoblog: En él, el hilo argumental del blog es llevado a través de imágenes. Un blog clásico puede estar ilustrado, pero éstas son un apoyo para el texto. En un fotoblog las fotografías son las que cuentan la historia y el texto sólo aclara o apoya. Este formato a ganado adeptos debido a la presencia en nuestra sociedad de los dispositivos para capturar imágenes: cámaras, teléfonos, PDAs, webcam... Hoy en día cualquier acontecimiento dispondrá de testigos dispuestos a inmortalizar el hecho y a compartir las instantáneas en Internet.

Mobblog: Blog con varios contribuyentes. Está editado por más de una persona. Se trata de un blog comunitario que se actualiza por más de una persona.

Suele estar organizado de la siguiente manera:

Un administrador (suele ser el usuario que lo ha creado) invita a otros usuarios como participantes. Generalmente se establece unas reglas para darle al blog una unidad de criterio a la hora de publicar.

Página principal: Página inicial de un blog.

Pie de página: Parte inferior del blog que normalmente muestra el copyright.

Plantilla o Template: Diseño de presentación del blog.

Plugins: Pequeñas aplicaciones que se añaden a un blog como pueden ser relojes, calendarios...

RSS: es un sencillo formato de datos que es utilizado para redifundir contenidos a suscriptores de un sitio web. El formato permite distribuir contenido sin necesidad de un navegador, utilizando un software diseñado para leer estos contenidos RSS (agregador). A pesar de eso, es posible utilizar el mismo navegador para ver los contenidos RSS. Las últimas versiones de los principales navegadores permiten leer los RSS sin necesidad de software adicional.

Sindicación: Los contenidos de la web se ponen a disposición de unos suscriptores (por ejemplo, noticias de un periódico, nuevos artículos en una bitácora, los últimos comentarios en un foro, etc.).

Tablero o Dashboard: Panel de control de gestor de contenidos.

Videoblog: Como su nombre indica está dedicado a los vídeos. Muchos de estos vídeos son grabados directamente con una webcam.

Vínculo de retroceso o Trakback: Sistema que permite referirse a una entrada en otro blog.

Weblog: Web en la que se suceden una serie de entradas ordenadas cronológicamente y en la que los visitantes contribuyen mediante los comentarios.

ANEXO VI.10. Historia de Google.

Google⁵ es el motor de búsqueda propiedad de Google Inc y creado por Larry Page y Sergey Brin. Aunque este buscador es el principal producto de la misma, ofrece además otros servicios, de los cuales algunos son los que hemos empleado con una finalidad pedagógica en el desarrollo de las clases⁶.

Sus comienzos se dan en un garaje de California (algo parecido a lo que ocurrió con Microsoft) con una modesta cifra de 10.000 solicitudes de búsqueda al día. Actualmente es el buscador que domina los entresijos de la red y que además de búsqueda ofrece otros servicios relacionados con la imagen, blogs, vídeos, ofimática...⁷ Esta evolución le valió en el 2008 la concesión del premio Príncipe de Asturias en el área de Comunicación y Humanidades⁸.

⁵ El nombre Google –derivado de la palabra googol, que designa la centésima potencia del número 10, o el número ficticio formado por el número 1 seguido de 100 ceros- sólo sería adoptado en 1997, año en que el proyecto dejó de utilizar las máquinas de Stanford. La Google Inc. Fue fundada en 1998 (Carmona, 2006: 11).

⁶ La empresa creció, a la par del desarrollo de la propia informática: cuando los sistemas de mensajería instantánea se convirtieron en herramientas de trabajo, ahí estaba Google, haciendo de su Google Talk un medio limpio y seguro para quien deseara utilizar la mensajería instantánea de una manera más profesional (Carmona, 2006: 3).

⁷ Después del advenimiento de Internet, es difícil encontrar algo que haya influido más en la gente que el buscador creado por estos dos jóvenes de 23 años (la primera prueba se hizo en 1996 en la página de la Universidad de Stanford). Cuando salió al aire realizaba 10.000 búsquedas al día, hoy supera los 200 millones; en su índice tenía 30 millones de páginas, hoy supera los 4.000 millones. CIBERP@ÍS (2008: 54). Dos chicos buenos. Ciberp@ís. El País 27-3-08.

Disponible en:

http://www.elpais.com/articulo/semana/chicos/buenos/elpeuteccib/20080327elpeiblse_28/Tes

⁸ Acta del jurado.

Reunido en Oviedo el Jurado del Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2008, integrado por D. José Antonio Álvarez Gundín, D. Emilio Cassinello, D. Alejandro Echevarría, D. Javier Gómez Cuesta, D. Javier González Ferrari, D. Álex Grijelmo, D. José Luis Gutiérrez, D. Miguel Ángel Liso, D. Manuel Lombardero, D. Ramón López Vilas, D.ª Catalina Luca de Tena, D. Hans Meinke, D.ª Ana Rosa Migoya, D. Jaime Montalvo Correa, D.ª Rosa Montero, D.ª Beatriz de Moura, D. Pedro Páramo, D. José Luis Pardos, D. Alberto Pico, D. José Antonio Sánchez, D. Ricardo Senabre, D. Jesús de la Serna, D. Enrique Ybarra, presidido por D. Manuel Olivencia y actuando como secretario D. Juan Luis Iglesias Prada, acuerda conceder el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2008 al buscador Google de Internet, creado por Sergey Brin y Larry Page.

Al poner de forma instantánea y selectiva al alcance de centenares de millones de personas el enorme caudal de información de Internet, Google ha hecho posible, en apenas una década, una gigantesca revolución cultural y ha propiciado el acceso generalizado al conocimiento. De este modo, Google contribuye de manera decisiva al progreso de los pueblos, por encima de fronteras ideológicas, económicas, lingüísticas o raciales.

Oviedo, 11 de junio de 2008

Google es uno de los responsables de que salgamos del aislamiento de nuestro ordenador personal para que participemos en ese “omniordenador” (formado por múltiples ordenadores y servidores) y que tengamos parte de nuestra información en documentos, webs, blogs, wikis, discos duros virtuales, vídeos... localizados en la red:

Google es hoy muchísimo más que un buscador. Es la biblioteca de la humanidad con la digitalización de libros y textos universitarios; es también el mapamundi (Google Earth) y la oficina virtual, con sus hojas de cálculo (spreadsheets) y de textos (docs), una alternativa contundente al Office. Será el cartero (Gmail) y el archivero de nuestro historial clínico, porque todo lo que ofrece Google es gratuito, pero sobre todo porque la gente confía en Google CIBERP@ÍS (2008: 54). Dos chicos buenos. Ciberp@ís. El País 27/03/08.

Distinguiremos dos etapas en la historia de Google y algunos de los logros alcanzados en ellas. En la primera etapa Google se abre camino como un buscador muy eficiente que gana adeptos rápidamente⁹. En la segunda etapa, se plantean retos en la que se crean aplicaciones que forman parte de la web 2.0. y que son usadas a través de la red.

Presentamos a continuación un cronograma con una síntesis de la evolución de Google:

Disponible en: http://www.fundacionprincipedeasturias.org/esp/04/premios/premios3_2008.html [Fecha de consulta: 20/01/09].

⁹ “Ellos no inventaron el buscador -ya existían otros, como Yahoo!-, ni siquiera la búsqueda motorizada (algo hacía Altavista). Su creación fue un motor mucho mejor, y sobre todo su idea central de que la publicidad no debía interferir en la información. Increíblemente, esa política fue mucho más rentable que la de los que antes mezclaban información pagada” CIBERP@ÍS (2008: 54). Dos chicos buenos. Ciberp@ís. El País 27-3-08.

Disponible en:
http://www.elpais.com/articulo/semana/chicos/buenos/elpeuteccib/20080327elpeicblse_28/Tes

Cronograma Google™

1. COMO BUSCADOR

1995

Los creadores, Larry Page y Sergey Brin, comienzan a realizar un proyecto en la universidad. Como nos comenta Carmona (2006): *era un proyecto extremadamente ambicioso: crear un algoritmo de extracción de datos que posibilitase la extracción de grandes volúmenes de información.*



Ilustración 47. Larry Page y Sergey Brin

1996

Comienzan a desarrollar un buscador llamado BackRub^{VI.a.}, el embrión de Google. *Usaba un nuevo sistema de búsqueda que no reflejaba las páginas más populares, sino aquellas que eran enlazadas por otras, y por tanto debían tener algún interés^{VI.b.}.* Este sistema se conocería como PageRank^{VI.c.}.

1997

BackRub se transforma en Google. El nombre proviene del parecido a la palabra Googol. Se registra el dominio Google.com.

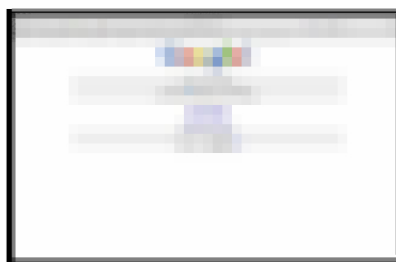


Ilustración 48. Aspecto primigenio de Google

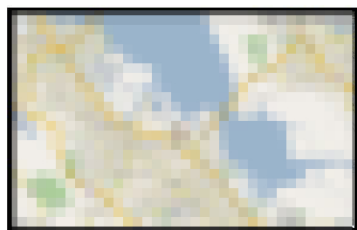


Ilustración 49. Localización de Menlo Park

1998

Se funda la compañía Google Inc. La compañía se instala en un garaje en Menlo Park, ciudad del condado de San Mateo, en California.

Se respondía a 10.000 solicitudes por día. En diciembre de este año de 1998, PC Magazine nombró a Google en el Top 100 de sitios web y buscadores.

2000

Nace Google Toolbar (Barra de Google). De esta forma está presente en los navegadores y no es preciso visitar la página web para realizar una búsqueda. A finales de año se manejan más de 100 millones de solicitudes al día.

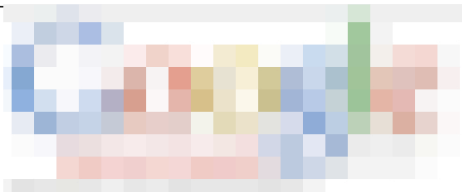
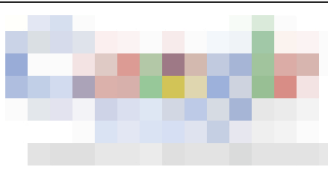
Ilustración 50.
Barra de Google



2001

Google Búsqueda de Imágenes. Se inició con una base de 250 millones de imágenes.



2. MÁS QUE UN BUSCADOR	
2002	
Se lanza Google News (Google Noticias), que permite personalizar las noticias que se dan en el mundo.	
	2003
	Se inicia en el mundo de los blogs mediante la adquisición de Pyra Labs que pasará a llamarse Blogger.
2004	
Lanzamiento del servicio de correo electrónico gmail. En un principio sólo se podía acceder a él mediante invitación, lo cual generó expectación. Ponía a disposición de los usuarios 1 Gb de espacio. Se hace también con un gestor de imágenes en Internet: Picasa.	
	2005
	Nace Google Earth, que permite visualizar la Tierra a “vista de satélite”. También se introduce este año en la mensajería instantánea con Google Talk.
2006	
Dentro de la idea de las aplicaciones a las que se accede a través de Internet mediante el navegador y sin tener que instalar programas, nacen Google Docs y Calendar. Este mismo año compra <i>YouTube</i> colocándose como líder en la distribución de vídeos.	
	2008
	Presenta su navegador: Chrome.

VI.a. Este nombre se lo dan debido a que la mayor habilidad de este motor de búsqueda es analizar los 'back links' (enlaces que apuntan a una determinada página). Google.dirson.com <noticias de Google en español>. [Fecha de consulta: 03/10/08]. Disponible en: <http://google.dirson.com/historia.php>

VI.b. Personal Computer & Internet (2008: 78).

VI.c. PageRank es una marca registrada y patentada por Google el 9 de enero de 1999 que ampara una familia de algoritmos utilizados para asignar de forma numérica la relevancia de los documentos

(o páginas web) indexados por un motor de búsqueda (...) PageRank confía en la naturaleza democrática de la web utilizando su vasta estructura de enlaces como un indicador del valor de una página en concreto. Google interpreta un enlace de una página A a una página B como un voto, de la página A, para la página B. Pero Google mira más allá del volumen de votos, o enlaces que una página recibe; también analiza la página que emite el voto. Los votos emitidos por las páginas consideradas "importantes", es decir con un PageRank elevado, valen más, y ayudan a hacer a otras páginas "importantes". Por lo tanto, el PageRank de una página refleja la importancia de la misma en Internet. Wikipedia. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/PageRank>

ANEXO VI.11. Elementos principales de Calendar.

Conozcamos los elementos y las funciones que hemos aprovechado de esta utilidad. Nos centraremos en los aspectos que hemos usado para la investigación.

Ilustraremos todas las posibilidades con imágenes de la e-agenda que hemos utilizado durante el desarrollo de esta experiencia en el aula.

En primer lugar nos centramos en el “aspecto visual” de esta agenda, que tiene el aire general de los otros productos de Google.

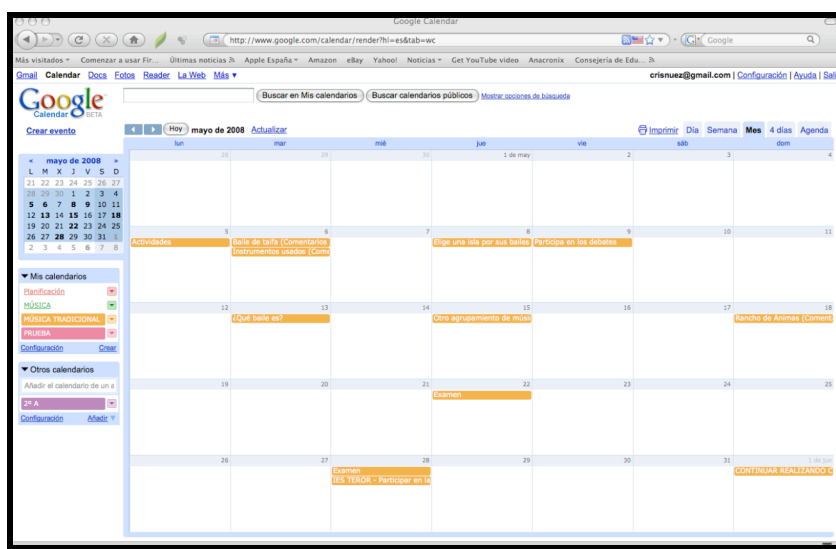
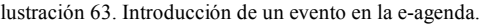


Ilustración 62. Correspondiente a la agenda usada en esta experiencia al trabajar los cantos y danzas canarias.

Disponemos de un calendario en la zona principal donde anotamos los eventos y a la izquierda los accesos rápidos al mes en que nos encontramos y los diferentes calendarios que hayamos creado.

Pasamos a continuación a ver la manera en que se gestionan los eventos. Comenzamos por la visión temporal de los mismos pues Google Calendar nos ofrece cinco posibilidades para mostrar los eventos en el calendario: “Día”, “Semana”, “Mes”, “4 Días” y “Agenda”, con diferentes niveles de detalle en cada una de las modalidades de visualización. Cuando la agenda está incrustada ofrece las opciones de “Semana”, “Mes” y “Agenda”.



La posibilidad de compartir la agenda es la otra alternativa que hizo que este



Ilustración 64. Marca para hacer público un calendario.

Con el calendario habilitado como público podemos incrustarlo en una web o en un blog. Para ello usamos el código que nos facilitan en la pestaña “Detalles del calendario”. Vemos a continuación el código que se usó para incluir nuestro calendario en el blog que usamos para trabajar los cantos y danzas canarias.

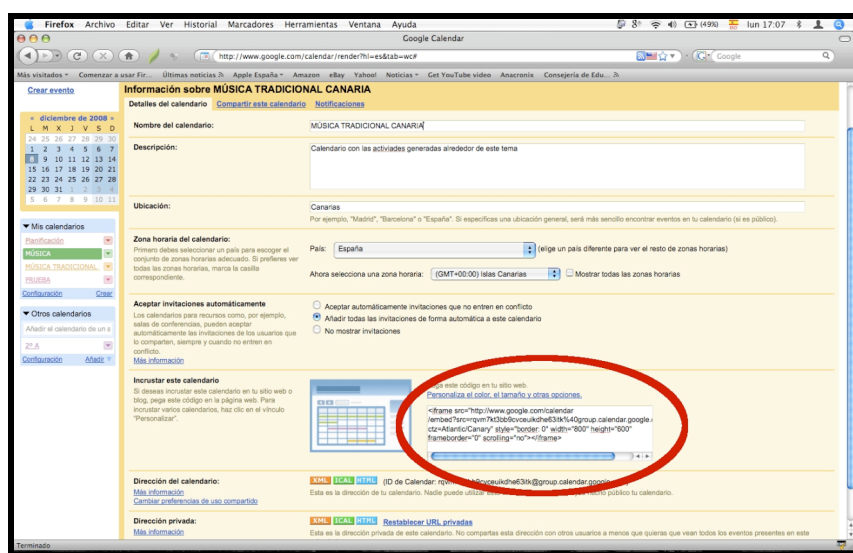


Ilustración 65. Código embed para incrustar un calendario.

Este código es insertado en el html del blog con lo que conseguimos que la agenda aparezca en ella.



Ilustración 66. Calendario incrustado en el blog empleado.

ANEXO VI.12. Visualización y otros aspectos de YouTube.

DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA PRINCIPAL

Conozcamos un poco al “Señor de los vídeos” y entremos en sus dominios. Para ello vamos a acceder a este sitio a través de su versión española (YouTube está actualmente disponible en español). Para acceder en nuestro idioma tecleamos el dominio www.YouTube.es que nos redirecciona a <http://es.youtube.com/>.



Ilustración 67. Página de acceso a YouTube.

Como nos comenta Casas-Alatriste (2007:271) *Tal éxito se debe no gracias a un diseño innovador ni a una arquitectura de interactividad muy complicada, sino a la sencillez que ofrece tanto para subir como para ver videos.*

La página principal se encuentra dividida en tres secciones: Vídeos que se están viendo ahora, vídeos promocionados y vídeos destacados. A su derecha aparece la opción de búsqueda para localizar vídeos mediante los tags, usuarios... A su vez, en el menú horizontal se accede a los apartados de vídeos, canales y comunidad:

1. Apartado de vídeos.

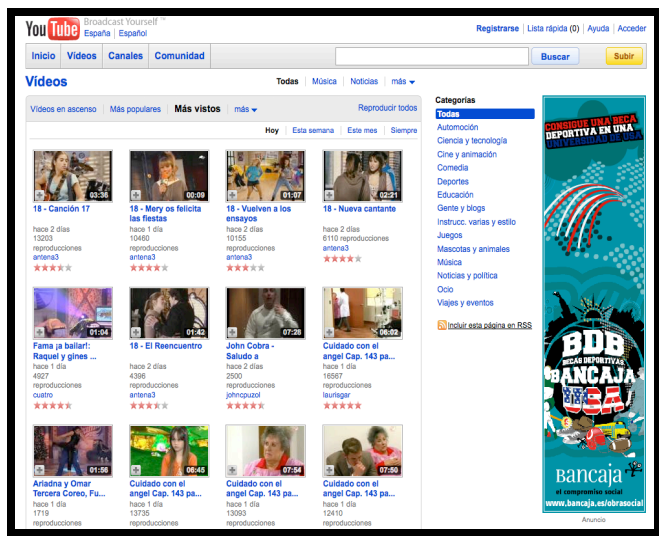


Ilustración 68. Apartado de vídeos en YouTube.

Tenemos en esta sección acceso a los archivos clasificados de diferentes maneras: los más vistos, los más comentados, los más valorados... También están disponibles las diferentes categorías. Estas últimas corresponden a la asignación que le ha hecho el usuario que ha subido el vídeo. Podemos navegar a través de 14 categorías en las que se agrupan las grabaciones. Aquí destacamos las categorías de “Educación” y “Música” por razones obvias.

Todas estas secciones se pueden cruzar para definir la búsqueda.

2. Apartado de canales.

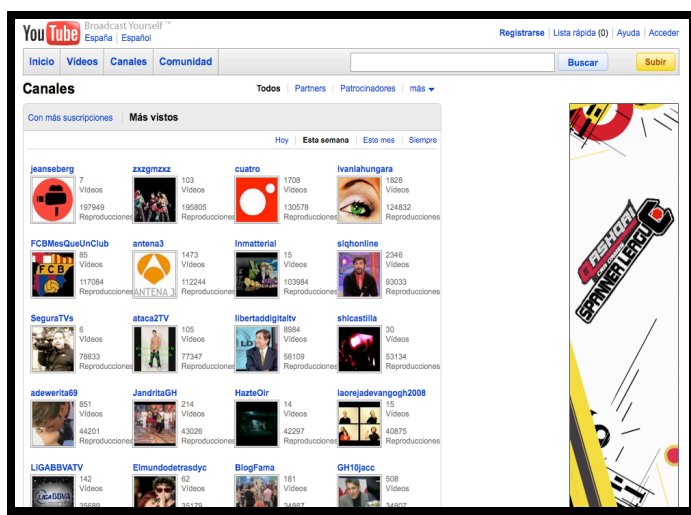


Ilustración 69. Apartado de canales en YouTube.

Al igual que en el caso anterior disponemos de distintos apartados que se pueden ir seleccionando para afinar la búsqueda: todos, *partners*, patrocinadores, con más suscriptores, más vistos, directores, gurús, humoristas, músicos...

3. Apartado de comunidad.

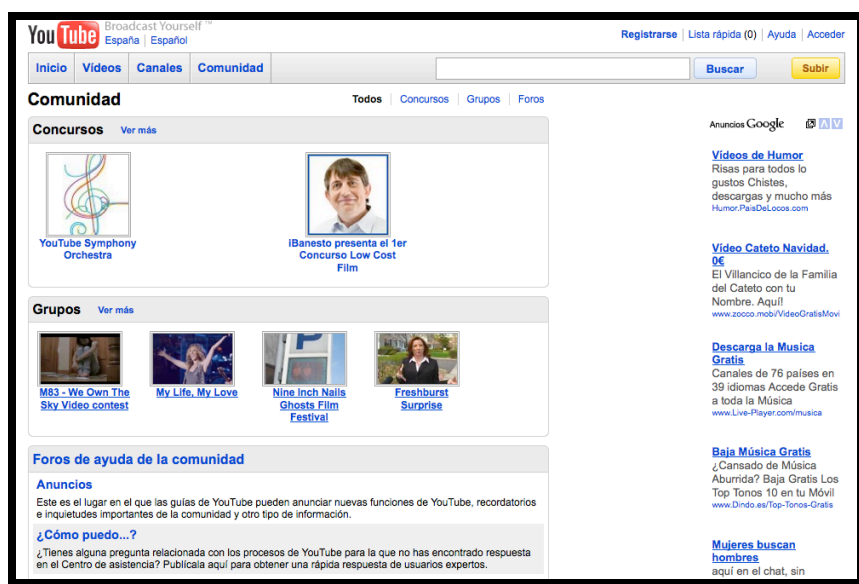


Ilustración 70. Apartado de comunidad en YouTube

Un apartado dirigido a agrupar a la gran comunidad de YouTube según afinidades o convocatorias. Se incluye “Concursos” como la convocatoria para la formación de la Orquesta Sinfónica de YouTube y los grupos (formados por asociación de usuarios).

DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA DEL VÍDEO

Ilustramos con vídeos preparados y subidos por nosotros a YouTube para la realización de la investigación. Están alojados en el canal “Musicatio” junto con otros en los que aparece el alumnado interpretando el repertorio trabajado en clase.

Cuando un internauta entra en la página de visualización de un vídeo se encuentra con una serie de elementos situados alrededor del visor. Estos elementos permiten obtener información y participar mediante la aportación de testimonios sobre

él o indicar el grado de aceptación del mismo. Los vamos a agrupar en tres apartados: Vídeo, informativos e interactivables.

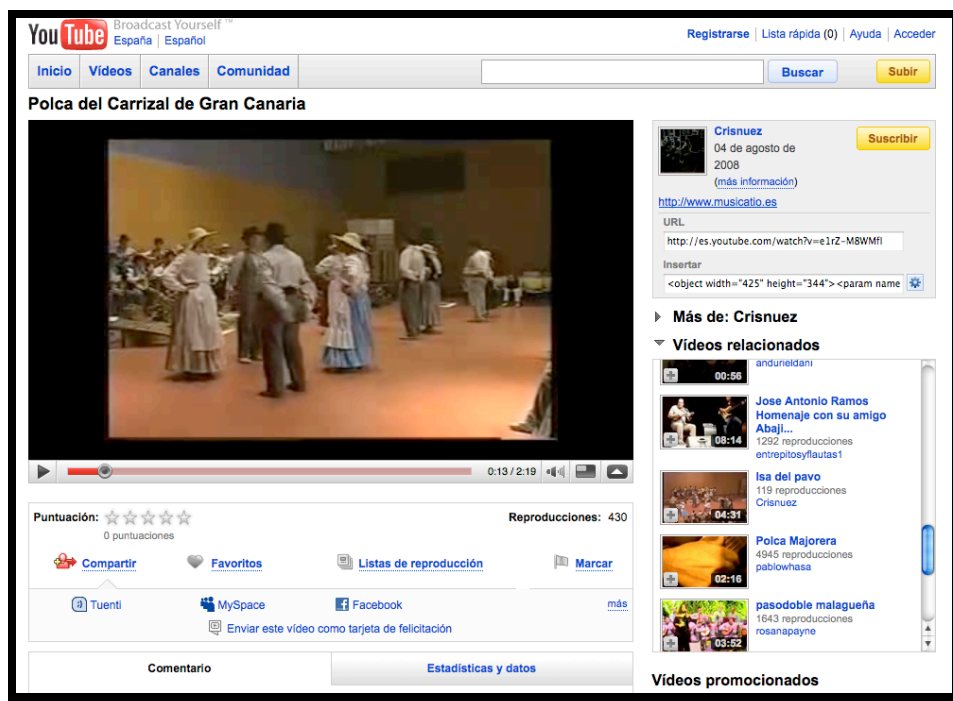


Ilustración 71. Página del vídeo en YouTube.

- En el apartado referente al vídeo, los elementos presentes son:
 - El vídeo en sí mismo.
 - Los controles del vídeo. Incluye además del play, pausa, avance, etc., la barra de tiempo, duración, volumen, cambio de visualización (a pantalla completa) y anotaciones.
- En cuanto a los componentes con función informativa encontramos:
 - Título del vídeo.
 - Nombre del usuario que lo subió.
 - Información sobre el vídeo.
 - URL del vídeo para poner el enlace en una web o enviarla por correo.
 - Estadísticas y datos (en la parte inferior de la página). Aquí nos ofrece información de cuándo fue añadida la grabación, el

número de reproducciones, puntuaciones, número de respuestas y comentarios, cuántas veces se ha puesto como favorito, si algún otro usuario le da un galardón, los sitios con enlaces a ese vídeo y la ubicación (mediante Google Map).

- Código *embed* para insertar el vídeo en una web o blog.
- Más vídeos del usuario.
- Otros vídeos que YouTube interpreta que están relacionados.

Como elementos interactivables citamos aquellos que están relacionados con otras materias. Encontramos aquí:

- Compartir. En este apartado disponemos de las opciones de publicar el vídeo en las diferentes redes sociales, copiar la URL para enviarla por correo o enviar vídeo por correo o a través de la cuenta de YouTube.
- Favoritos. Permite añadirlo como favorito en la cuenta de un usuario registrado.
- Añadirlo a una lista de reproducción.
- Marcar un vídeo como inadecuado.
- Responder con un vídeo.
- Realizar un comentario.

FORMAS DE COMPARTIR UN VÍDEO

Como ya hemos dejado entrever anteriormente, el vídeo puede, además de ser visualizado en su página correspondiente, ser compartido de diferentes formas. *El gran acierto de YouTube, además de la facilidad para subir vídeos, es la posibilidad que ofrece a los usuarios para que los distribuyan de distintas maneras* (Casas-Alatriste: 2007: 281).

Para distribuir un vídeo disponemos de las siguientes opciones:

- Enviar por correo electrónico.

- Incrustarlo en el blog mediante el código embed. Esta es la opción que nosotros hemos usado para este proyecto. De esta manera nos ilustra el texto incluido en el blog. Para poder realizar esta acción el vídeo tiene que haber sido catalogado como público por la persona que lo haya subido¹⁰.
- Copiar la URL y añadirla a un correo electrónico, chat, foro...
- Enviar el enlace al vídeo directamente desde la cuenta de YouTube a un correo electrónico.

MANERAS DE CONTEMPLAR UN VÍDEO

Un vídeo alojado en YouTube puede ser visto, como hemos visto, de diferentes maneras. No hay grandes diferencias entre unas y otras, pero atañen a la cantidad de elementos que se muestran. Como nos dice Casas-Alatriste (2007:301): *Las diferencias son sutiles, pero tienen un impacto fundamental para la presencia de la marca y la simplicidad de elementos a mostrar*. Veamos desglosadamente las diferentes posibilidades:

La primera que vamos a tratar se refiere a la contemplación del vídeo en la página de Youtube.

¹⁰ Hay que recordar que en el momento de subir un vídeo tenemos dos opciones para catalogarlo: público y privado. Esta última permite que la visualización sea reservada solamente a aquellos a los que les enviemos el enlace.



Ilustración 72. Detalles en un vídeo cuando está expuesto en su página.

En este caso los elementos que aparecen alrededor del vídeo son:

- Título del vídeo.
- Los botones de play y pausa.
- Barra temporal que nos indica sobre rojo el lugar de visionado en el que nos encontramos.
- Tiempo de visionado.
- Duración total del vídeo.
- Control de volumen.
- Opción de verlo a pantalla completa.
- La opción de activar y desactivar las anotaciones y subtítulos añadidos al vídeo por el propietario.

El segundo caso es cuando el vídeo se ve a pantalla completa.



Ilustración 73. Detalles en un vídeo cuando está a pantalla completa.

Los elementos que figuran en torno al vídeo son:

- Los botones de play y pausa.
- Barra temporal que nos indica sobre rojo el lugar de visionado en el que nos encontramos.
- Tiempo de visionado.
- Duración total del vídeo.
- Control de volumen.
- Opción de cerrar la pantalla completa.
- La opción de activar y desactivar las anotaciones y subtítulos añadidos al vídeo por el propietario.

El tercer caso corresponde al visionado de la película en un blog o web. Se consigue gracias al código embed que nos ofrece la plataforma para poder incrustar el vídeo.



Ilustración 74. Detalles de un vídeo cuando está incrustado en un blog o web.

En este caso los elementos que aparecen alrededor del vídeo son los correspondientes a lo indicado anteriormente pero se añade el logo de YouTube y el botón de cerrar la pantalla completa es reemplazado por el de verlo a pantalla completa.

CONDICIONES QUE DEBEMOS CUMPLIR PARA SUBIR UN VÍDEO

Subir un vídeo a YouTube no implica grandes complicaciones. Por supuesto tener una línea de banda ancha es imprescindible. En cuanto al archivo, el tamaño máximo del vídeo admitido por la plataforma es de 1 GB y la duración no debe pasar de los 10 minutos¹¹. En lo referente al formato ofrece un abanico amplio de posibilidades:

YouTube acepta una gran variedad de formatos de archivo de vídeo, como .WMV, .AVI, .MOV y .MPG, utilizados por la mayoría de las cámaras digitales, videocámaras y teléfonos móviles.

*Si crees que YouTube no va a reconocer el formato de tu archivo de vídeo, obtendrás los mejores resultados si conviertes tu vídeo a MPEG4 con el audio en formato MP3.*¹²

Además se advierte que no se debe subir material que tenga copyright o del que no se disponga de los derechos o del permiso de su dueño¹³.

¹¹ Extraído de: <http://help.YouTube.com/support/YouTube/bin/answer.py?answer=55743&topic=16624> [Fecha de consulta: 02/02/09].

¹² Disponible en: <http://help.YouTube.com/support/YouTube/bin/answer.py?answer=55744&topic=16624> [Fecha de consulta: 02/02/09].

¹³ *La publicación de contenido que infrinja derechos de copyright puede dar lugar a la cancelación de tu cuenta y, posiblemente, al pago de una indemnización si el propietario de los derechos de copyright decide emprender acciones legales.* Disponible en: http://es.YouTube.com/t/howto_copyright [Fecha de consulta: 02/02/09].

ANEXO VI. 13. Historia del podcast.

Tomamos como punto de partida a Gelado (2007: 166) y a Tenorio (2008: 9) para dar un breve repaso por la reciente historia de este formato de comunicación:

- 2000

-Tristan Louis, dentro del grupo Syndication de Yahoo

(<http://tech.groups.yahoo.com/group/syndication/message/698>) comenta la idea de añadir archivos adjuntos a un archivo RSS.

- Dave Winer lanza la versión 0.92 de RSS con la etiqueta *enclosure*, que permite aportar los beneficios de la sindicación RSS a archivos de audio.

- 2001

-Dave Winer realiza una prueba con un mp3 del grupo de rock *Grateful Dead*¹⁴ (Fig. 130).

- 2002

-Adam Curry prueba distribuye un audio en su blog Radio Userland (Fig. 131).

- 2004

-El periódico The Guardian propone varios nombres (entre los que aparece podcasting) para el nuevo sistema y bautiza a este sistema sindical de archivos de audio acompañado de RSS como *podcasting* (Fig. 132).

- Dave Winner produce el que es considerado primer podcast de la historia el 11 de julio de este año.

- El 18 de octubre nace el primer podcast en español: *Comunicando*, de José A. Gelado (Fig. 133).

- 2005

-Palabra del año en *Oxford University Press* (Fig. 134). Erin McKean, Editor jefe de *New Oxford American Dictionary* comenta: *Podcast was considered for inclusion last year, but we found that not enough people were using it, or were*

¹⁴ Más información sobre Grateful Dead en http://es.wikipedia.org/wiki/Grateful_Dead

even familiar with the concept. This year it's a completely different story. The word has finally caught up with the rest of the iPod phenomenon¹⁵.

El podcast en estos momentos ya está asentado en muchos reproductores.

- El podcast es presentado con el respaldo de Apple. La versión 4.9 de iTunes permite la suscripción y descarga de podcast en los iPods.



Ilustración 75. Prueba realizada con el mp3 del grupo Grateful Dead por Dave Winner en el blog Scripting News

Disponible en: <http://www.scripting.com/2001/01/11.html>

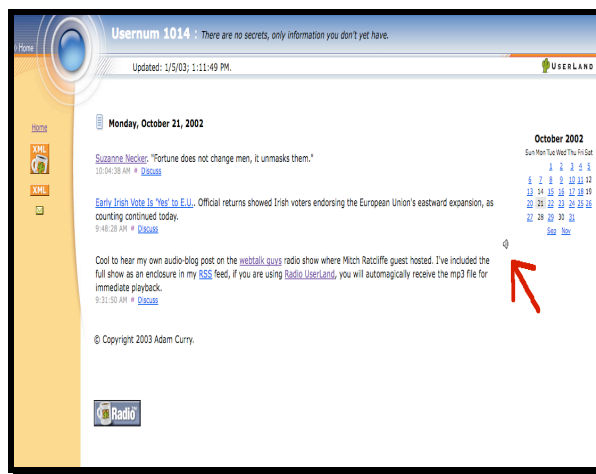


Ilustración 76. Prueba de distribución realizada en el blog Radio userland

Disponible en:
<http://radio.weblogs.com/0001014/2002/10/21.html#a2427>,
y el audio en:
<http://www.webtalkguys.com/mp3/webtalk-10-12-2002.mp3>.

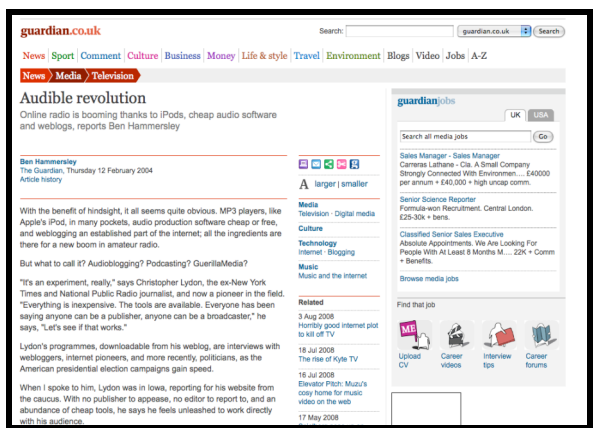


Ilustración 77. La palabra podcasting es propuesta por The Guardian

Disponible en:
<http://www.guardian.co.uk/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>



Ilustración 78. Primer podcast en español

Disponible en:
<http://www.comunicandopodcast.com/index.php?id=1>

¹⁵ Oxford University Press (2005). "Podcast" is the Word of the Year.

Disponible en: http://www.oup.com/us/brochure/NOAD_podcast/?view=usa

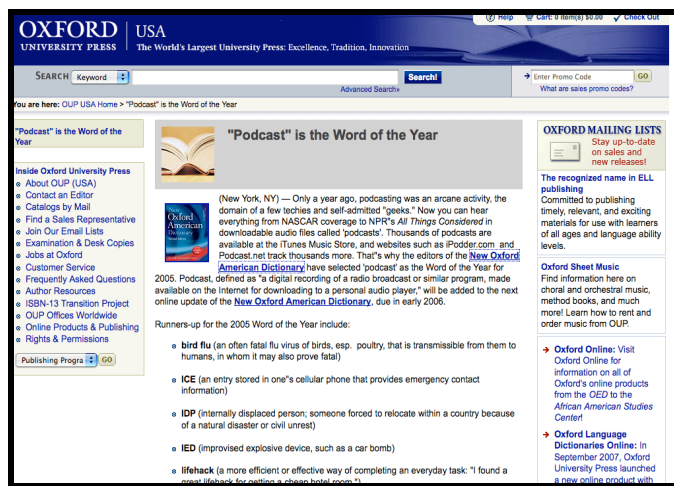


Ilustración 79. Oxford University Press: podcast considerada palabra del año
Disponible en: http://www.oup.com/us/brochure/NOAD_podcast/?view=usa

ANEXO VI.14. Confección de un podcast y recursos necesarios.

La confección de un podcast implica un proceso que sigue una serie de pasos. Aunque los vamos a enumerar todos, en la experiencia con el alumnado nos hemos saltado algunos puesto que no teníamos permiso para colgar en Internet la música usada. La intención de la investigación era observar si el hecho de elaborar y escuchar los programas realizados por el propio alumnado mejoraba el resultado, independientemente de que después se sindicasen. Por ese motivo, y para no establecer diferencia de contenido, tanto el grupo control como el experimental trabajó con los mismos archivos de audio correspondientes al tema abordado (La música culta canaria). El proceso de elaboración de un podcast es el siguiente:

1. Se graba y edita el contenido mediante un editor de audio. En nuestro caso hemos usado el Audacity.
2. Se exporta a formato mp3.
3. Se etiqueta el archivo a través de ID3¹⁶

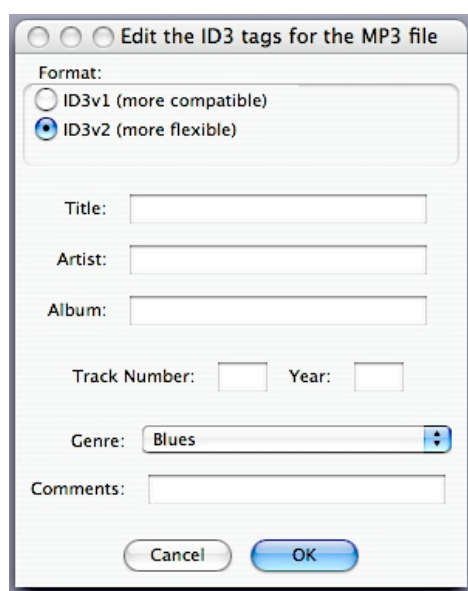


Ilustración 80. Ventana de diálogo para introducir los datos ID3

¹⁶ ID3 es un estándar de facto para incluir metadatos (etiquetas) en un contenedor multimedia, tales como álbum, título o artista. Se utiliza principalmente en ficheros MP3. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/ID3>

4. Se sube el archivo a la red.
5. Se realiza el archivo RSS para posibilitar la suscripción.

RECURSOS NECESARIOS

Además de disponer de un contenido idóneo para su aprovechamiento didáctico hace falta que éste llegue con la mayor calidad posible al alumnado. Por tanto hay que ser cuidadoso con los recursos que se usa para que el resultado sea cuanto menos aceptable. *El sonido es la seña de identidad de un podcast frente a otros podcasts y de cara al oyente*, nos comenta Gelado (2007: 176). Por tanto cuidaremos (ya no incluimos ordenador y tarjeta de sonido por ser obvio) los siguientes elementos:

- El lugar de grabación. Indudablemente lo ideal sería un estudio profesional de grabación, aislado de ruidos externos¹⁷ y debidamente acondicionado. Pero también se pueden realizar podcasts aprovechando la movilidad de la informática actual. Podemos conseguir resultados aceptables en cualquier lugar que ofrezca ciertas garantías acústicas, con un portátil, un micro y unos auriculares... y si apuramos con un portátil y... nada más (aprovechando el micrófono y los altavoces integrados en el equipo).

(...) un sitio tranquilo, sin ruidos y a ser posible que no tenga eco (...) Las cortinas son una gran ayuda para insonorizar una habitación sin incurrir en obras, así como las superficies rugosas, los paneles de corcho natural o madera, la espuma de embalaje, las alfombras y moquetas y, en general cualquier elemento que haga una cámara con paredes, suelos y techos e impida que el sonido produzca eco y nos aisle de captar ruido del exterior. Los enemigos de una buena grabación son las paredes y las superficies lisas, las puertas y ventanas mal cerradas. Gelado (2007: 176).

- Micrófono. Muy importante puesto que una calidad mediocre lógicamente repercute en la mala calidad de la grabación de la voz. Vamos a centrarnos en los tipos más asequibles para un centro educativo:
 - a. Micrófonos multimedia que suelen venir incluidos con el ordenador. Son de bajo coste y se conectan directamente a la entrada de micro de la tarjeta de

¹⁷ Podemos encontrar información sobre el aislamiento acústico en el siguiente manual *Acoustics 101*. Disponible en http://www.masacoustics.com/downloads/ACOUSTICS101_v1.0.pdf.

sonido. La calidad de la grabación suele ser baja y con mucho ruido. Parecidos son los Micrófonos USB pero conectados al puerto USB.

b. Micrófonos con auriculares. Son más cómodos porque dejan las manos libres y los llevamos “puestos”. La calidad es similar a los multimedia.

- Editor de audio (en concreto el Audacity).
- El editor de RSS.

ANEXO VI.15. Tipología de las licencias Creative Commons.

Poner vuestras obras bajo una licencia Creative Commons no significa que no tengan copyright. Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

¿Qué condiciones? Esta web os ofrece escoger o unir las condiciones de la siguiente lista. Hay un total de seis licencias Creative Commons para escoger:

	<i>Reconocimiento (Attribution): En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.</i>
	<i>No Comercial (Non commercial): La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.</i>
	<i>Sin obras derivadas (No Derivate Works): La autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra derivada.</i>
	<i>Compartir Igual (Share alike): La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.</i>

Con estas cuatro condiciones combinadas se pueden generar las seis licencias que se pueden escoger:



Reconocimiento (by): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción



Reconocimiento – Sinobradervada (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Reconocimiento - NoComercial - SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Reconocimiento - CompartirIgual (by-sa): Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Reconocimiento - SinObraDerivada (by-nd): Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas.

Creative Commons España. *Explicación de las licencias*. [Fecha de consulta: 26/01/09]. Disponible en: http://es.creativecommons.org/licencia/lic_es_index.php. A fecha de 03/05/09 esta información se haya en: <http://es.creativecommons.org/licencia/>

ANEXO VI.16. Recursos y opciones del Audacity empleadas.

Este programa tiene múltiples opciones. De todas ellas nos vamos a centrar en aquellas que el alumnado ha usado para llevar a cabo la experiencia:

GRABACIÓN.

Graba audio directamente a través de un micrófono. Esta opción fue necesaria para la grabación de la voz en off de los podcasts, aunque también se usaron para estas grabaciones lectores de mp3 que disponían de micrófono para a continuación importar el audio al Audacity. Siempre es conveniente comprobar en el control de grabación que la entrada del micrófono está activada y el volumen a nivel apropiado.

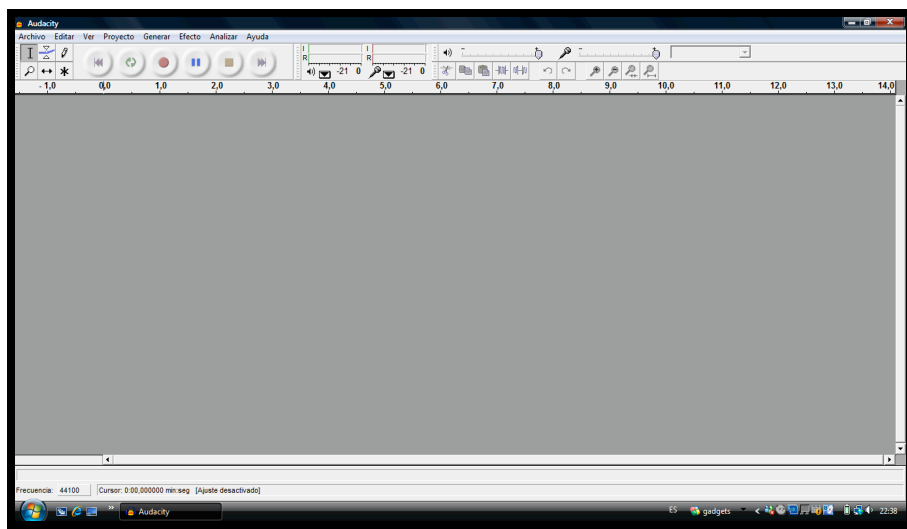


Ilustración 81. Ventana del Audacity.

RECURSOS.

- En cuanto a la edición:

a. Edita los archivos en mp3 y Wav que suele manejar el alumnado y permite cortarlos, copiarlos, mezclarlos... No tiene preestablecidos niveles de deshacer y rehacer. Por lo tanto se puede volver a cualquier estado anterior.

- b. Mezcla diferentes pistas.
- c. Modifica volúmenes de cada una de las pistas y realiza transiciones suaves mediante la herramienta “envolvente”
- d. Maneja un número ilimitado de pistas.
- En cuanto a la importación y exportación de archivos Wav y mp3. La opción de exportar a mp3 no viene predeterminada. Para ello se necesita el codificador opcional LAME.
- En cuanto a la aplicación de efectos permite los siguientes:
 - a. Amplificar el sonido.
 - b. Cambio del tono sin alterar la velocidad.
 - c. Cambio de velocidad sin alterar el tono.
 - d. Cambio de tempo.
 - e. Eliminación de ruidos. El programa elimina ciertas frecuencias en las que está situado el sonido indeseado. Pero también puede eliminar otros que comparten frecuencia. Por eso hay que aplicar este efecto con precaución.
 - f. Normalizar. Este proceso permite que todas las pistas tengan un volumen uniforme. Reduce los picos y aumenta los volúmenes demasiado débiles.
 - g. Fade in / Fade out. Efecto que permite que una pista *se inicie o finalice con un aumento o disminución gradual de volumen*¹⁸
 - h. Eco.
 - i. Repetir.
 - j. Invertir.

¹⁸ Personal Computer & Internet. Agosto-2006. Nº 43 – Año IV.

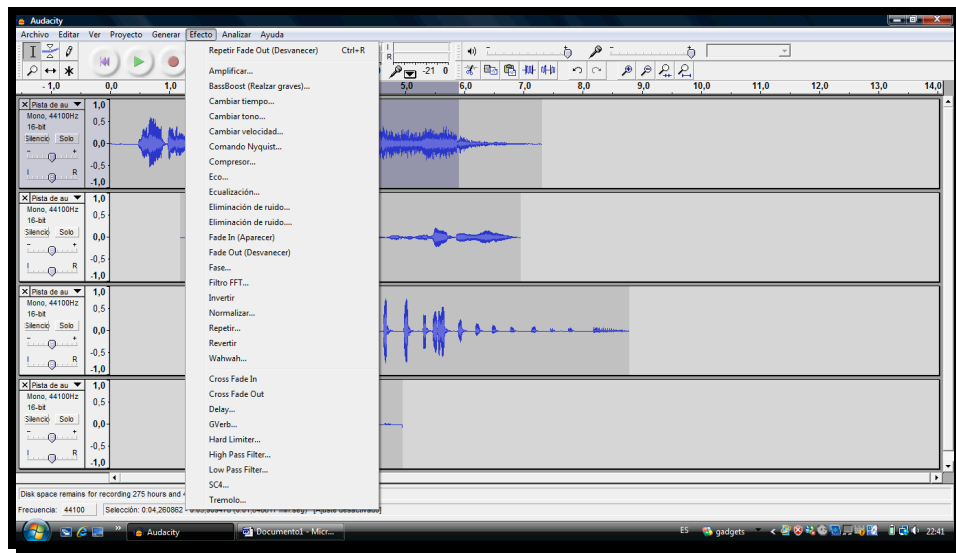


Ilustración 82. Menú de efectos del Audacity.

- En cuanto a la calidad de sonido: graba y edita las muestras a 16, 24 y 32 bits y hasta un máximo de 96000Hz.

ANEXO VI. 17. Aspectos organizativos y de desplazamiento de Second Life.
--

TIPOS DE CUENTA

Antes de deambular por este espacio digital debemos crear nuestra cuenta. En el momento de damos de alta en Second Life podemos optar por dos tipos que difieren poco una de otra:

- a. La cuenta Basic.
- b. La cuenta Premium.

a. Cuenta Basic. Es la cuenta gratuita. Permite realizar todo tipo de actividades. La única opción que no aparece en esta cuenta es la de poseer tierra, aunque hay mucha gente que la alquila (algo que sí es posible con este tipo de cuenta).

b. Cuenta Premium. Es la cuenta de pago. Permite ciertas opciones como la de poseer terreno o la de una asignación de dinero virtual. Estos dos aspectos facilitaron mucho el desarrollo de la experiencia. Con la cuenta premium pudimos disponer de un espacio para las reuniones con el profesorado colaborador y el “dinero” servía para poder subir imágenes de esquemas o para la realización de tableros de aviso.

Para la experiencia desarrollada se crearon tres cuentas Basic para las profesoras colaboradoras. A esto se le suma nuestra cuenta Premium creada desde 2006 y que ha sido usada para realizar todas las construcciones necesarias en la Casa de Canarias. Los avatares fueron personalizados antes de ser facilitados para que tuvieran un aspecto aceptable. Después cada usuaria lo adaptó a su gusto.

ORGANIZACIÓN DE ESTE MUNDO VIRTUAL

En el aspecto temporal, el mundo de SL tiene su horario específico que coincide con la franja horaria del Pacífico. Ello facilita la coordinación entre personas de países y husos horarios diferentes. Aunque en nuestro caso la organización de los encuentros se hizo según hora canaria dado que todos éramos residentes en Canarias.

En el aspecto espacial, tenemos el concepto de regiones o *sims* que son *unidades Geográficas y administrativas (...) regidas por leyes y reglamentos que varían según la región* (Rymaszawski *et alii*, 2008: 16). Son las regiones en las que está dividido el mundo virtual de Second Life. Las hay de dos opciones: Las Mature, en las que se permite comportamiento “adulto” y las PG, áreas en las que se restringen determinados tipos de conductas.

La región donde se han efectuado las reuniones de coordinación se llama “Grimes” y se trata de un área PG. En un “terreno” de 2048 m² se encuentra la Casa de Canarias en Second Life¹⁹ (Grimes, 138, 50, 60), y en la misma se realizaron las reuniones a las que ya hemos aludido, descritas además en el capítulo IV.

Casi todo lo que se ve en Second Life ha sido construido por los usuarios²⁰. Linden Lab²¹ presenta un mundo virtual vacío, con grandes extensiones de terreno para que los habitantes virtuales lo adapten a sus gustos e intenciones. Para este fin el programa tiene unas herramientas específicas de construcción. Cualquier objeto que nosotros veamos está hecho con unas formas *primitivas* o *prims*. Los *prims* son formas geométricas de tres dimensiones. Vienen a ser bloques con distintas formas que a modo de lego serían las unidades básicas con las que construimos. Mediante este proceso de construcción se realizó el lugar de reunión para el profesorado ya citado, un espacio donde poder realizar los encuentros sin interrupciones por parte de otros usuarios.

Para ayudar a dar vida a los objetos y facilitar la interacción con ellos y, en consecuencia, con este mundo virtual, se dispone de un lenguaje de programación

¹⁹ La Casa de Canarias en Second Life está dedicada a la educación y la cultura de las islas. Comenzó su andadura en abril de 2007. En ella se realizan exposiciones, presentaciones de libros, se ponen a disposición de los visitantes publicaciones *online*, etc. y es la sede del grupo Canarias de Second Life. Dispone de un blog donde se relatan y divulgan algunas de las actividades que se llevan a cabo (www.casadecanarias.net).

²⁰ *Después de las relaciones sociales, la construcción es la principal ocupación de los habitantes. No sólo levantar edificios, sino crear cualquier objeto: ropa, joyas, vehículos o piezas de coleccionista. Cada objeto tiene su legítimo autor y éstos pueden estar libres de derechos o convertirse en bienes con valor y precio público de compra.* SÁNCHEZ P (2007). Vida Nueva. *El País*. 4 de enero. Disponible en:

http://www.elpais.com/articulo/portada/Vida/nueva/elpepateccib/20070104elpcibpor_1/Tes

²¹ <http://lindenlab.com> compañía establecida en San Francisco, California, Estados Unidos. (Caro e Islas, 2008: 26)

Linden conocido como LSL (Linden Scripting Language). Gracias a este lenguaje podemos hacer que al ser tocado un objeto nos dé un sonido o una nota textual con información, nos dirija a una URL, nos teletransporte a un lugar de reunión o se abra una puerta por ejemplo. Afortunadamente se encuentran muchos script²² gratuitos para funciones concretas en muchos espacios de Second Life por lo que es posible hallar los necesarios para las funciones básicas sin necesidad de saber programar.

HERRAMIENTAS DE DESPLAZAMIENTO Y COMUNICACIÓN

Una vez llegados a este mundo tenemos que desplazarnos por este vasto territorio virtual. Para guiar a nuestro avatar por él utilizaremos las diferentes flechas del teclado (←↑→↓) con las que lo llevaremos hacia la izquierda, arriba, derecha y abajo. Este desplazamiento se puede a su vez realizar de tres formas:

1. Caminar.

En este momento nuestro avatar caminará por el terreno y así podremos explorar y buscar a otros usuarios. Es la forma idónea de desplazarnos para espacios reducidos o que queramos ver en profundidad.

2. Volar.

Pero ocurre que las distancias pueden ser largas, por lo que esta opción nos puede resultar muy útil, además ¿quién no ha querido alguna vez surcar los cielos? Cuando se tiene práctica resulta muy manejable para llegar a lugares situados a cierta altura. Con esta opción cambiará la perspectiva con la que se ve el terreno y nos moveremos con mayor rapidez.

3. Teletransportar.

La tercera forma de desplazamiento es el teletransporte que nos permite desaparecer de un lugar y aparecer en otro. Es bastante interesante para el momento de una reunión, pues podemos invitar a otro usuario a teletransportarse hasta el lugar en el que estemos y coincidir rápidamente en el lugar de encuentro.

²² Un script es un guión o conjunto de instrucciones. Permiten la automatización de tareas creando pequeñas utilidades. <http://es.wikipedia.org/wiki/Script>

Para comunicarnos con otros usuarios disponemos de dos herramientas básicas: el Chat y la voz.

Mediante la voz podemos, a través de los altavoces y el micrófono del ordenador, hablar con el avatar que se encuentre en las proximidades. Este sistema consume más ancho de banda por lo que puede ralentizar el proceso.

A través del Chat, que incluye el programa, tecleamos la conversación. Este es el sistema que se usó durante la experiencia. Aunque puede parecer mejor y más cómodo emplear la voz, el uso del teclado posibilitó que se pudiera estar reunido aunque cada uno de los participantes estuviese en el entorno familiar. Evitamos así las molestias a nuestros allegados cuando estemos hablando. Mientras tecleamos, nuestro avatar realiza movimientos como si tuviera teclado. Así, nuestros interlocutores sabrán que estamos escribiendo en el chat. En caso de que en el espacio virtual estén presentes más personas se puede mantener una conversación privada a través del IM (Instant Message-Mensaje Instantáneo). Mediante el mismo sólo se verán involucradas las dos personas interesadas y nuestros avatares no realizarán movimiento alguno para no evidenciar que estamos comunicándonos.

Como en todo espacio de comunicación social, son necesarias unas normas mínimas de comportamiento. En Second Life existen seis reglas básicas y generales que intentan facilitar la convivencia. Estas normas hacen referencia a los conceptos de la intolerancia, el acoso, la agresión, la publicación de información sobre otros, la indecencia y la perturbación de la paz²³.

²³ “(...)1. Intolerance

Combating intolerance is a cornerstone of Second Life's Community Standards. Actions that marginalize, belittle, or defame individuals or groups inhibit the satisfying exchange of ideas and diminish the Second Life community as whole. The use of derogatory or demeaning language or images in reference to another Resident's race, ethnicity, gender, religion, or sexual orientation is never allowed in Second Life.

2. Harassment

Given the myriad capabilities of Second Life, harassment can take many forms. Communicating or behaving in a manner which is offensively coarse, intimidating or threatening, constitutes unwelcome sexual advances or requests for sexual favors, or is otherwise likely to cause annoyance or alarm is Harassment.

3. Assault

Most areas in Second Life are identified as Safe. Assault in Second Life means: shooting, pushing, or shoving another Resident in a Safe Area (see Global Standards below); creating or using scripted

GLOSARIO

A continuación exponemos un breve glosario que pretende aclarar las posibles dudas centradas en el tema. Hemos optado por poner en primer lugar el término en inglés.

- Avatar
- IM (MI): Siglas que corresponden a Instant Message o Mensaje Instantáneo. Mediante él se habla a través de un Chat privado.
- Ban (Banear): prohibir la entrada en un lugar. Esta facultad la tiene el propietario de un terreno.
- Covenant (Convenio): conjunto de leyes y reglamento que rigen un terreno privado.
- Attachment (Anexar): añadir un objeto al avatar.
- Animation (animación): secuencia de códigos de movimiento de avatares.
- Fist Life: primera vida o vida real.

objects which singularly or persistently target another Resident in a manner which prevents their enjoyment of Second Life.

4. Disclosure

Residents are entitled to a reasonable level of privacy with regard to their Second Lives. Sharing personal information about a fellow Resident --including gender, religion, age, marital status, race, sexual preference, and real-world location beyond what is provided by the Resident in the First Life page of their Resident profile is a violation of that Resident's privacy. Remotely monitoring conversations, posting conversation logs, or sharing conversation logs without consent are all prohibited in Second Life and on the Second Life Forums.

5. Indecency

Second Life is an adult community, but Mature material is not necessarily appropriate in all areas (see Global Standards below). Content, communication, or behavior which involves intense language or expletives, nudity or sexual content, the depiction of sex or violence, or anything else broadly offensive must be contained within private land in areas rated Mature (M). Names of Residents, objects, places and groups are broadly viewable in Second Life directories and on the Second Life website, and must adhere to PG guidelines.

6. Disturbing the Peace

*Every Resident has a right to live their Second Life. Disrupting scheduled events, repeated transmission of undesired advertising content, the use of repetitive sounds, following or self-spawning items, or other objects that intentionally slow server performance or inhibit another Resident's ability to enjoy Second Life are examples of Disturbing the Peace.(...)”*Información extraída del inventario del avatar. Se haya en una nota llamada *Community Standards 11.1.05*.

- Lag: funcionamiento lento o ralentizado en la aplicación. Durante el mismo los avatares tardan en realizar los movimientos y las texturas aparecen lentamente.
- Landmark (Punto de referencia): marca que conduce a un lugar específico por medio del teletransporte.
- LSL: (Linden Scripting Language) es el lenguaje de programación usado para animar este mundo virtual.
- Mature (madura): región donde se permiten actividades sólo para adultos como puede ser sexo virtual.
- Newbie: novato.
- No copy (sin copia): cuando aparece en un objeto significa que el propietario no permite hacer copias.
- No modify (sin modificaciones): cuando aparece en un objeto significa que el propietario no permite hacer modificaciones.
- No transfer (sin transferencia): cuando aparece en un objeto significa que el propietario no permite transferirlo a otro avatar.
- Objeto (object): todo lo que existe en Second Life y está creado con prims.
- Parcel (parcela): trozo de terreno virtual.
- Permissions (permisos): actividades que el propietario de un terreno permite o no.
- PG: área en la que no se pueden realizar actividades “adultas”.
- Prim: objetos primitivos o unidades con las que se construye a modo de bloque de construcción.
- Region (región): área con nombre dentro de Second Life. Se les llama también Simulador o sim.
- Resident (residente): persona que se conecta a Second Life.
- Sandbox: lugar público donde se tiene permiso para construir.
- Simulator (simulador): también llamado sim. Región que es parte de Second Life.

- Snapshot: Fotografía tomada mediante el software de Second Life. Viene a ser algo parecido a una captura de pantalla.
- Texture (textura): imagen que se aplica a un objeto para darle color.
- TP: abreviatura de teletransporte.

ANEXO VI.18. Muestra de comentarios hechos en una entrada. Se ha sustituido el nombre del alumnado por Alumno o Alumna y el número de lista. El texto no ha sido corregido y aparece tal y como lo puso el alumnado. Posteriormente, y en clase, se trabajó la corrección de los errores ortográficos.

BAILE DE TAIFA

Imagínate que hemos organizado un baile de taifa. ¿Qué temas te gustaría que se tocasen? ¿Estás de acuerdo con las propuestas de tus compañeros?

Publicado por Cris en [22:55](#)

Etiquetas: [DEBATE](#)

65 comentarios:

Alumno 19 y Alumno 5- 3º D dijo...

Elegimos la Isa ya que es un baile bastante variante ya que se cambia mucho de pareja y al final se vuelve a la misma y por que son danzas bailadas delicadamente y muy artesanas.

5 de marzo de 2008 9:32

Alumna 11 y Alumna 17- 3ºD dijo...

Hemos elegido la isa porque nos gusta como es el baile y parece divertido

5 de marzo de 2008 9:36

Alumna 18 y Alumna 2- 3ºD dijo...

A nosotras nos gustaría que se bailase un tajaraste porque nos parece una danza muy bonita e interesante. Nos gusta mucho las figuras que se realizan y la forma de bailar en rueda. Además no es una danza muy complicada de bailar y eso es algo a su favor ya que a todo el mundo no se le da igual de bien. También tenemos que decir que la música es muy bonita y da ganas de ponerse a bailar.

5 de marzo de 2008 9:37

Alumno 16- 3º d dijo...

A mi personalmente me gustaría que se tocara un baile de trabajo, como podría ser el Canto de Morena o del Arado y como canción ritual podría ponerse el Rancho de Ánima y también como no, la Mazurca o el Baile del Vivo por que personalmente creo que no podrían faltar en un Baile De Taifas

5 de marzo de 2008 9:39

Alumno 22 y Alumno 1- 3ºD dijo...

Hola,pues a nosotros nos gusta mucho el baile del vivo porque es el mejor y el más bonito adiós

5 de marzo de 2008 9:40

Alumno 8 y Alumna 23- 3ºD.* dijo...

Nos gustaría que bailaran el baile del vivo, porque es divertido, también es típico de las islas y hace gracia como el hombre imita a la mujer y cuando la mujer le intenta quitar el sombrero

5 de marzo de 2008 9:46

Alumno 13 y Alumna 20- 3ºD dijo...

A nosotros nos gustaría que se bailara el baile del vivo porque es muy divertido ver como la mujer le intenta quitar el sombrero al hombre mientras bailan.

5 de marzo de 2008 9:46

Alumna 24 dijo...

Elegimos el baile de seguidillas, porque tienes varias formas dentro de su baile y nos gusta más que los otros bailes por eso mismo.

5 de marzo de 2008 9:47

Alumno 14 y Alumno 6- 3ºD dijo...

Nosotros hemos elegido el baile del vivo,porque es muy peculiar y gracioso.

5 de marzo de 2008 9:48

Alumno 16- 3º d dijo...

miren yo propongo ponernos de acuerdo entre todos en los bailes, ya que, este baile de taifas no deberia ser tan largo porque veo que no estamos de acuerdo en ningún baile y propondria,respecto a la propuesta echa por elizabeth eliminar el vaile que en ella se nombraba lla que es muy costoso y no disponemos de tanto tiempo

5 de marzo de 2008 9:50

Alumno 22 y Alumno 1- 3ºD dijo...

Pues yo no estoy de acuerdo con el baile de la isa de porque es muy aburrido

5 de marzo de 2008 9:50

Alumna 18 y Alumna 2- 3ºD dijo...

Nosotras estamos totalmente de acuerdo con Alumno 5, Alumno 19, Alumna 17 y Alumna 11 ya que la isa nos aprece un baile muy tradicional y además es muy divertido.En el que además podemos hacer muchas figuras diferentes.

5 de marzo de 2008 9:51

Alumna 15 y Alumna 21 dijo...

Nosotras hemos elegido la seguidillas porque tiene varios estilos, su música es mi alegre y muy fácil de bailar. Nos gustaria bailarla en clase

5 de marzo de 2008 9:52

Cris dijo...

Hola Alumno 16, ¿A qué te refieres con baile de trabajo? ¿A los cantos de trabajo?

5 de marzo de 2008 12:10

Cris dijo...

Alumno 22 ¿Por qué dices que el baile del vivo es el mejor?

5 de marzo de 2008 12:11

Alumna 2- 3ºD. dijo...

Alumno 16 yo no estoy nada de acuerdo contigo en lo de quitar el baile del tajaraste ya que,como aclaré antes, es muy divertido y además muy bonito ver(y bailarlo).Además es muy entretenido y agradable. En cuanto a lo de los cantos de trabajo deberías especificar cuál de ellos y además expresar tu opinión.Yo personalmente,creo que los cantos de trabajo son muy aburridos y monótonos.No se,quizás tu elijas uno que me haga cambiar de opinión.

5 de marzo de 2008 15:45

Alumno 5- 3ºD dijo...

Ciertamente estoy de acuerdo con Alumno 2 , ya que el baile es bastante bueno y como dice ella, divertido. No me gustaría quitarlo.

5 de marzo de 2008 18:28

Alumno 5- 3ºD dijo...

En cuanto a los cantos de trabajo Alumna 2, no creo que sean aburridos y monótonos como dices, ya que, si nuestros abuelos, bisabuelos y tatarabuelos los cantaban en

mitad de su trabajo quizás era por que les entretenía bastante y cada día le añadían una parte mas o cambiaban partes , dependiendo de lo que hicieran ese día.

5 de marzo de 2008 18:33

Alumno 3 3-PDC dijo...

Estoi de acuerdo con mis compañeros.Quisiera que bailen el Baile del Vivo,por que me entretiene ver a la pareja quitarse los sombreros

5 de marzo de 2008 19:15

Alumno 3- 3ºpdc dijo...

No inporta cual baile sea mejor,por que cada uno es diferente y tiene su orijinalidad.Algunos son más o menos aburridos o entretenidos, depende de el gusto de cada persona.

5 de marzo de 2008 19:32

Cris dijo...

Parece que les gustan más las danzas anteriores al siglo XVIII ¿A quién más le pasa eso?. Por otra parte, cuando hablan de la isa ¿se refieren a la isa haciendo diversas figuras, al baile del pavo, o a la isa valseada (la que se baila sujetando a la pareja)?

5 de marzo de 2008 19:33

Alumna 2- 3ºD dijo...

Alumno 5 puede que tengas razón y los cantos de trabajo no sean tan aburridos ya que,como tu bien has dicho nuestros antepasados los utilizaban para entretenerse en esas largas e interminables joenadas de trabajo.Me has hecho cambiar de opinión y estoy de acuerso contigo.Además,¿cuál de nosotros no se ha puesto alguna vez a cantar alguna vez haciendo alguna de esas aburridas tareas o,incluso,en la ducha?

6 de marzo de 2008 13:50

Alumno 5- 3ºD dijo...

Yo por ejemplo jajajaja. En cuanto a la pregunta de cris creo que me referiría a las de formas diversas figuras ya que es mas epectacular de ver pero también me decido por el de la isa valseada por que es muy bonito de ver y más pausado.

6 de marzo de 2008 14:49

Alumno 14- 3ºD dijo...

Yo no estoy de acuerdo con Alumno 3 del pdc, porque hay algunos bailes que son más bonitos,graciosos que otros y hasta divertidos.

6 de marzo de 2008 15:34

Alumna 2- 3ºD. dijo...

Respondiendo a la pregunta del profe a mi personalmente me gustan más las danzas del siglo XVIII ya que me parecen mas divertidas y elaboradas así como entretenidas y,sobretudo bonitas.Además hay que decir,que bailar una danza del siglo XVIII es precioso,aunque,sea dicho de paso tienen la dificultad de que alguna de ellas presentan cierta dificultad a la hora de aprender a bailarlo. Con respecto al tema de las isas,a mi me gustan más aquellas en las que se realizan diversas formas puesto que,son más variadas y,por lo tanto,no son aburridas.Con esto no estoy diciendo que las demás modalidades sean aburridas,ni mucho menos,pero esta es mi opinión.

6 de marzo de 2008 15:40

Alumna 18- 3ºD dijo...

Yo no estoy de acuerdo con Alumno 16 cuando dice que se debería eliminar el baile que propuse yo, porque cada baile tiene sus cosas más difíciles y otras fáciles, pero no significa que lo tengamos que dejar a un lado. La solución es aprendiendo poco a poco hasta saber bailarlo. Para mí algunos son más difíciles que otros pero poniendo un poco de interés se aprenden todos, es bueno que aprendamos sobre nuestros bailes tradicionales canarios.

6 de marzo de 2008 15:47

Alumna 21- 3ºd dijo...

a mi al igual que Jennifer me gustan más las danzas del siglo XVIII porque son mucho más completas , divertidas y entretenidas pero no estoy de acuerdo con Jennifer en cuanto a las isas porque a mi me gustan más las isas con pocas formas ya que son más fáciles de aprender

6 de marzo de 2008 16:03

Alumna 18- 3ºD dijo...

Respondiendo al profe sobre el tipo de isas a mí personalmente me gustan más la de figuras y parejas, porque para mi opinión no sé si a los demás, las figuras que hacen en

el baile son muy curiosas e interesantes e incluso divertidas y también me gusta mucho bailarlas mucho y en cuanto a la de parejas no se para mí también es muy curioso y me gustaría bailarlas más a menudo para aprender y divertirse.

6 de marzo de 2008 16:06

Alumna 18- 3ºd dijo...

YO NO ESTOY DE ACUERDO CON ALUMNA 21, CUANDO DICE QUE NO ESTÁ DE ACUERDO CON ALUMNA 2 EN CUANTO LA ISA DE FIGURAS, PORQUE COMO COMENTÉ EN MI OTRO COMENTARIO AUNQUE SEA MÁS DIFÍCIL HAY QUE INTENTARLO Y PROBARLO MÁS. SI ESTOY DE ACUERDO QUÉ LE GUSTEN UNO MÁS QUE OTRO, PERO QUE SEA UN POCO MÁS DIFÍCIL NO SIGNIFICA QUE SEA ABURRIDO.... EN MI OPINIÓN TODO HAY QUE INTENTARLO Y YA DESPUÉS VENDRÁ QUE SI TE GUSTA O NO.

6 de marzo de 2008 16:12

Alumna 14- 3ºd dijo...

Pues como ha dicho mi compañera Alumna 2, estoy de acuerdo con todo lo que dice, excepto en eso de que las mejores danzas son las del siglo XVIII, porque en el siglo XX los pasos dobles es como más divertido que los del siglo XVIII.

6 de marzo de 2008 16:14

Alumno 19- 3ºd dijo...

A mí me gusta más las canciones de trabajo, ya que me parece muy bien lo que hacían nuestros antepasados mientras trabajaban, aprovechaban su tiempo cantando. El canto de trabajo que más me gusta a mí es el de la arada.

6 de marzo de 2008 16:29

Alumna 2- 3ºD. dijo...

Pues con respecto a la opinión de Alumna 21 con respecto a las isas yo estoy de acuerdo con lo que ha dicho mi compañera Alumna 18. Vale que quizás las isas con muchas figuras son más difíciles de bailar y costosas de aprender pero yo soy de las que creen que sin esfuerzo no hay nada y yo creo que estas figuras con un poquito de atención, esfuerzo e interés se pueden aprender fácilmente. Además a nivel visual y

lúdico resulta más bonita a la vista la isa con deversas formas ya que es variada y no es siempre lo mismo.

6 de marzo de 2008 18:53

Alumna 2- 3ºD. dijo...

Alumno 14 yo estoy de acuerdo contigo en que los pasodobles son divertidos y entretenidos pero debes admitir que en esta época no hay gran variedad de bailes y,este hecho, me lleva a preferir el siglo XVIII ya que tengo más danzas entre las que elegir.Además,yo creo que en el siglo XVIII las danzas son más elaboradas.Es mi humilde opinión.

6 de marzo de 2008 18:59

Alumno 19- 3ºd dijo...

Pues yo estoy de acuerdo con lo que hz dicho mi amiga y compañera de clase Alumna 21,porque como bien ha dicho ella en su comentario anterior las isas con pocas figuras es mejor para bailar y se aprende mas fácil.Asi que yo no estoy nada de acuerdo con lo que dice Alumna 2.

6 de marzo de 2008 19:08

Alumna 20- 3º D dijo...

Al igual que Alumna 2 yo creo que las danzas del siglo XvIII son mas divertidas y hay mas variedad pero tambien me gustan los pasodobles.

6 de marzo de 2008 19:18

Cris dijo...

Ya tenemos claro qué baile del XVIII nos gustaría hacer. Pensemos ahora en las danzas del XIX. ¿Cuál prefieren?

6 de marzo de 2008 19:32

Alumno 5- 3ºD dijo...

En cuanto a las danzas del siglo XIX, Cristóbal , prefiero la berlina , ya que, aunque sea modesto en el sentido de que lo bailaban los campesinos , es muy bonito de ver como bailan las parejas y de como improvisan

6 de marzo de 2008 20:31

Alumna 21- 3ºd dijo...

yo no he querido decir que las isas de varias figuras sean más aburridas, porque también son muy divertidas, pero sí que son mucho más difíciles de bailar que las que son de pocas figuras

7 de marzo de 2008 14:52

Alumna 18- 3ºD dijo...

Estoy totalmente de acuerdo con mi compañero Alumno 5 en cuanto a la berlina, porque como dice él es bonito ver a las parejas bailar. La verdad es muy bonito.

7 de marzo de 2008 15:21

Alumna 21- 3ºd dijo...

respondiendo a la pregunta de el profe para mí la danza que más me gusta del siglo XIX es la berlina porque es un baile en el que se bailan en parejas agarradas y también porque es muy divertido

7 de marzo de 2008 15:24

Alumna 18 3ºD dijo...

Yo con respecto a Alumno 19 no estoy de acuerdo con lo que dice de las isas, porque como comenté ayer que aunque sean más difíciles hay que intentarlo por muy difícil que sea, no sé esa es mi opinión. Seguro que cuando se aprenda nos parecerá super fácil. A veces te da hasta curiosidad de cómo pueden hacer esas personas esas figuras tan difíciles.

7 de marzo de 2008 15:29

Alumna 18- 3ºD dijo...

Yo en cuanto al baile del vivo opino que es muy bonito y gracioso cuando el hombre hace lo mismo que hace la mujer. Y en cuanto a los instrumentos que le acompañan como el tambor, está muy bien porque le da ritmo al baile.

7 de marzo de 2008 15:40

Alumna 20- 3º D dijo...

Estoy de acuerdo con Alumno 5 y Alumno 18 en que la danza que prefiero del siglo XIX es la berlina porque como dicen ellos es muy bonita.

7 de marzo de 2008 16:50

Alumna 2- 3ºD. dijo...

Bueno,pues yo estoy de acuerdo con el comentaria de mi amiga Alumna 18 con respecto a las isas ya que,como bien dije ayer puede que parezca difcil pero todo se puede aprender.Además, como ya he dicho tantas otras veces es muy divertido y bonito.Podemos poner de ejemplo el baile del vivo,puede que eso de bailar con el fin de quitarle el sombrero al hombre,aunque no lo parezca es difcil y,aún así es uno de los bailes que más me gustan.Esto es debido al espectáculo visual y,como no,a la música que está compuesta por castañetas,tambores,flautas traveseras...

7 de marzo de 2008 19:08

Alumna 2- 3ºD. dijo...

Con repecto a la pregunta del profe yo no estoy muy de acuerdo con mis compañeros ya que yo,personalmente prefiero la polca, ya que,me parece más rítmica y más "movidita"que la berlina.Además con lo que se refiere a la danza me parece muy curiosa y la música me gusta mucho.

7 de marzo de 2008 19:14

Alumno 19 dijo...

En cuanto a la pregunta del profesor,creo que la polca es el baile mas bonito del siglo XIX Y Alumna 2 tiene toda la razòn en cuento haber elegido este baile.Pero creo que tambièn la respuesta de mery sobre el baile de la berlina es tambien bastante bonito sobre todo el de la isla de la Palma.En cuanto a la respuesta que me dio Alumna 18 tienes toda la razòn porque si uno intenta hacer una cosa por muy difcil que sea se consigue.

7 de marzo de 2008 20:23

Alumno 14- 3ºd dijo...

Respondiendo a la pregunta del profesor yo creo que el mejor baile del siglo XIX es la mazurca porque siempre se baila con la misma pareja y así no es tan difcil de bailar.

7 de marzo de 2008 21:41

Alumno 19- 3ºD dijo...

No estoy de acuerdo con josué pues me gusta mas que en un baile haiga cambio de parejas y mas movimiento.

10 de marzo de 2008 15:52

Alumno 19- 3ºD dijo...

Vuelvo a comentar que el baile que mas me gusta es la polca y resalto que nada es di`fcil solo hay que intentar las cosas a veces mas de una vez pero se logran mejorar las cosas.

10 de marzo de 2008 15:56

Alumna 2- 3ºD. dijo...

Estoy totalmente de acuerdo con Alumno 19 ya que en un baile resulta más entretenido que se produzcan cambios de pareja y queda mejor a nivel visual, que es una de las cosas más importantes de las danzas.

10 de marzo de 2008 15:57

Alumno 8- 3d dijo...

Ha mi en particular me gusta el baile llamado tajaraste ya quesu origen es tipico de las islas y sobre todo de Tenerife,me parese un baile muy atractivo ya que su manera de bailar y su ricmo varian mucho,en cambio el baile del tambor me parese muy aburrido,porque su rpresentasion va siempre acompañada de tambores y castañuelas,y en cuanto a su bail no me gusta mucho como el tajaraste.

10 de marzo de 2008 19:41

Alumna 18- 3ºD dijo...

Estoy de acuerdo com Alumno 19, en cuanto lo que comenta el sobre las parejas,y también con aythami sobre lo que comenta el sobre el tajaraste.pero no estoy de acuerdo con Alumno 14 cuando dice que es mejor bailar con la misma pareja,porque en mi opinión prefiero bailar con parejas distintas,porque me parece más divertido y entretenido.

10 de marzo de 2008 19:47

Alumno 8- 3d dijo...

Yo en cuanto al comentario de Alumno 5 estoi de acuerdo porque la berlina es un baile que se da principalmente en las islas del hierro la Palma y Fuerteventura y es un baile muy tipico de estas.Pero en cuanto al comentario de Alumna 2 no estoi de acuerdo porque no creo que el canto de traajo sea aburrido coo ella dice yespero que reflexione y coja la intriga que conlleva este cierto baile.

10 de marzo de 2008 19:56

Alumno 14- 3ºd dijo...

Mira Alumno 19 pues yo prefiero que las parejas esten mas juntitas y pegadas porque si estas fijo cambiadote de pareja hasta te puedes marear jejejeje.

11 de marzo de 2008 15:45

Alumno 14- 3ºd dijo...

Mira Alumna 18 te digo lo que le dije a Alumno 19 antes prefiero estar mas juntos y apretaditos que estar fijo moviendote

11 de marzo de 2008 15:48

Alumna 2- 3ºD. dijo...

Alumno 6 creo que te has ido demasiado arriba ya que lo de los cantos de trabajo fue hace mucho tiempo y además yo ya rectifiqué y dije que estaba de acuerdo con la opinión de Alumno 5. Si no me crees búscalo arriba que ahí está :).

11 de marzo de 2008 15:53

Alumno 19- 3ºD dijo...

Bueno Alumno 14 si a ti te gusta bailar pegaditos no digo que este mal simplemente yo prefiero que haiga mas movimiento en el baile aunque te pueda dar un yuyu por moverte mucho.

11 de marzo de 2008 18:49

Alumno 19- 3ºD dijo...

Alumna 2 tiene razón Alumno 8 rectifico su respuesta sobre los cantos de trabajo y estuvo de acuerdo con Alumno 5.

11 de marzo de 2008 18:53

Alumno 5- 3ºD dijo...

Coincido con Alumno 19 ya que yo también prefiero el baile mas activo , aunque también me guste el baile pegado pero me decido mejor por bailes con mas movimiento

11 de marzo de 2008 19:30

Alumno 9- 3ª dijo...

estoi de acuerdo con Alumno 5 y con Alumno 19 porque los bailes para las fiestas

siempre gustan mas que sean rapidos y con movimiento que pegados y muchas veces lento

11 de marzo de 2008 22:37

Alumno 9 dijo...

Estoi de acuerdo con Alumna 18 porque prefiero que se vayan rotando las parejas a que siempre sean las mismas...Siempre la misma pareja es aburrido

11 de marzo de 2008 23:01

Alumno 6- 3ºD dijo...

Yo estoy de acuerdo con Josué porque más pegaditos para mí es mejor no estoy de acuerdo con Alumno 19 porque el baile más activo se ve mucho más. Alumno 14 no cambies de opinión.

11 de marzo de 2008 23:51

Alumno 22- 3ºD dijo...

Pues el baile de vivo es el mejor porque es muy divertido y muy fácil de bailar además me gusta

12 de marzo de 2008 9:24

Alumno 12- 3º d dijo...

Hola, corrigiendo a Alumna 23, el baile del vivo no es típico en las islas solo en el Hierro. No te cabrees XD. A mí me gustaría que se tocara una polka o algo parecido, ya que son temas alegres que llevan baile, en cambio, no me gusta el baile del vivo, ya que tiene una particular coreografía.

12 de marzo de 2008 9:27

Alumna 18- 3ºD dijo...

Respondiendo a Alumno 14 por lo que me puso más arriba sobre las parejas, yo respeto su opinión, pero yo sigo pensando que con cambios de parejas y no con las mismas es mejor y para mí es más divertido. No he dicho que con la misma pareja sea aburrido, sino que prefiero con distintas parejas. Pero yo respeto su opinión cada uno tiene su forma de pensar y sus gustos.

12 de marzo de 2008 15:28

PICA AQUÍ PARA DEJAR TU COMENTARIO

ANEXO VI. 19. Imágenes de los equipos informáticos usados por el alumnado.



Ilustración 83. Ordenador sobremesa IES Teror.



Ilustración 84. Ordenador portátil IES Teror.



Ilustración 85. Carro de portátiles.



Ilustración 86. Modelo de ordenador sobremesa usado en los IES Bañaderos e IES Santiago Santana.



Ilustración 87. Aula Medusa IES Teror.



Ilustración 88. Aula Medusa del IES Bañaderos.

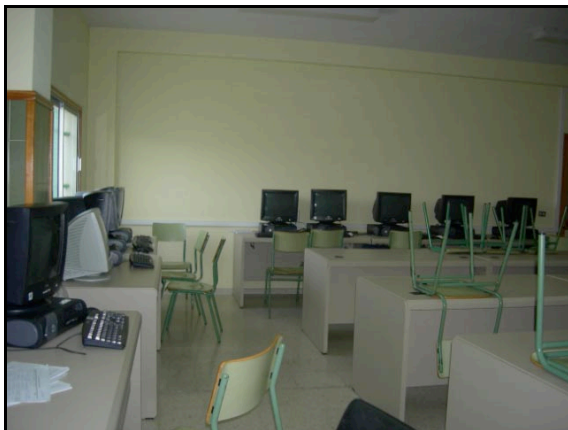


Ilustración 89. Aula Medusa del IES Santiago Santana.