****

**ISAE**

**UNIVERSIDAD**

**MAESTRIA EN**

**DOCENCIA SUPERIOR**

**ASIGNATURA**

**COMUNICACIÓN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**FACILITADOR:**

**EDUARDO SANCHEZ SCHULTZ**

**TRABAJO DE INVESTIGACION**

**GLOSARIO**

**PARTICIPANTE**

**Mgter JORGE AGUIRRE LEASON**

**CIUDAD DE PANAMA, JULIO DE 2011**

**GLOSARIO**

**1.SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN**

La sociedad de la información es vista como la sucesora de la sociedad industrial, la concepción actual de lo que se entiende por sociedad de la información es influjo de la obra del sociólogo japonés Yoneji Masuda, quién en 1981 publicó traducido al castellano en 1984 como La sociedad informatizada como sociedad post-industrial".

Podemos definir sociedad de la información como una ideología basada en los marcos mentales del progreso, el crecimiento y la modernidad, desarrollada a partir del siglo XVIII, apoyándose en distintas tendencias y cambios tanto científicos como tecnológicos impulsados en gran medida por la innovación en el terreno militar e industrial capitalista -véase los orígenes de Internet en DARPA.

Desde la perspectiva de la economía globalizada contemporánea, la sociedad de la información concede a las TIC el poder de convertirse en los nuevos motores de desarrollo y progreso. Si en la segunda mitad del siglo XX los procesos de industrialización fabriles marcaron la pauta en el desarrollo económico de las sociedades occidentales que operaban bajo una economía de mercado, a principios del siglo XXI se habla ya, más bien, de las "industrias sin chimenea", es decir, del sector de los servicios y, de manera especial, de las industrias de la informática.

Quienes están a favor de la sociedad de la información sostienen que la incorporación de las TIC en todos los procesos productivos ciertamente facilita la inserción a los mercados globales, donde la intensa competencia obliga a reducir costes y a ajustarse de manera casi inmediata a las cambiantes condiciones del mercado.

Otros autores definen sociedad de la información como "la capacidad para obtener, compartir y procesar cualquier información por medio telemáticos (telecomunicación e informática), desde cualquier lugar y en la forma en que se prefiera", incluso, hay otra definición que hace referencia a que "Todos pueden crear, acceder, utilizar y compartir información y el conocimiento, en donde se desarrolle el potencial de los pueblos y se mejore la calidad de vida".

De acuerdo con la declaración de principios de la Cumbre de la Sociedad de la Información, llevado a cabo en Ginebra (Suiza) en 2003, la sociedad de la información debe estar centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento, para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida, sobre la base de los propósitos y principios de la Carta de las Naciones Unidas.

**2.WEB 2.0**

El término Web 2.0 está comúnmente asociado con aplicaciones web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías.

La Web 2.0 esta asociada estrechamente con Tim O'Reilly, debido a la conferencia sobre la Web 2.0 de O'Reilly Media en 2004.1 Aunque el término sugiere una nueva versión de la World Wide Web, no se refiere a una actualización de las especificaciones técnicas de la web, sino más bien a cambios acumulativos en la forma en la que desarrolladores de software y usuarios finales utilizan la Web.

Los teóricos de la aproximación a la Web 2.0 creen que el uso de la web está orientado a la interacción y redes sociales, que pueden servir contenido que explota los efectos de las redes, creando o no webs interactivas y visuales. Es decir, los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes de usuarios, que como webs tradicionales.

En general, cuando mencionamos el término Web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red.

**3.ERA DIGITAL**

Era digital de la información es el nombre que se le ha dado al período que, aproximadamente, sucede a la era espacial y antecede a la economía del conocimiento y va ligada a las tecnologías de la información y la comunicación. La era de la información es un término aplicado al período en el cual el movimiento de información se volvió más rápido que el movimiento físico, y se empezó a utilizar a partir de 1990, fue acuñado por el sociólogo Manuel Castells.

Bajo la teoría económica convencional, la Era de la información también designa a la era en la que la información era un recurso decisivo, y su búsqueda y captura generaban una ventaja competitiva. Microsoft llegó a ser una de las compañías más grandes del mundo a causa de su influencia al crear los mecanismos subyacentes que facilitan la distribución de la información. Se podría decir que empezó en la segunda parte del siglo XIX, con la invención del teléfono y la telegrafía. Se usa a menudo en conjunción con el término sociedad postindustrial.

**4.INTERNET**

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía (VoIP), televisión (IPTV)-, los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otros dispositivos (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

**5. CORREO ELECTRÓNICO**

Correo electrónico (correo-e, conocido también como e-mail), es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente (también denominados mensajes electrónicos o cartas electrónicas) mediante sistemas de comunicación electrónicos. Principalmente se usa este nombre para denominar al sistema que provee este servicio en Internet, mediante el protocolo SMTP, aunque por extensión también puede verse aplicado a sistemas análogos que usen otras tecnologías. Por medio de mensajes de correo electrónico se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos digitales. Su eficiencia, conveniencia y bajo coste están logrando que el correo electrónico desplace al correo ordinario para muchos usos habituales.

El correo electrónico antecede a la Internet, y de hecho, para que ésta pudiera ser creada, fue una herramienta crucial. En una demostración del MIT (Massachusetts Institute of Technology) de 1961, se exhibió un sistema que permitía a varios usuarios ingresar a una IBM 7094 desde terminales remotas, y así guardar archivos en el disco. Esto hizo posible nuevas formas de compartir información. El correo electrónico comenzó a utilizarse en 1965 en una supercomputadora de tiempo compartido y, para 1966, se había extendido rápidamente para utilizarse en las redes de computadoras.

En 1971, Ray Tomlinson incorporó el uso de la arroba (@). Eligió la arroba como divisor entre el usuario y la computadora en la que se aloja la casilla de correo porque no existía la arroba en ningún nombre ni apellido. En inglés la arroba se lee «at» (en). Así, fulano@máquina.com se lee fulano en máquina punto com.

**6.PÁGINAS WEB**

Una **página web** es un [documento](http://es.wikipedia.org/wiki/Documento) o información electrónica adaptada para la [*World Wide Web*](http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web) que generalmente forma parte de un [sitio web](http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web). Su principal característica son los [hipervínculos](http://es.wikipedia.org/wiki/Hiperv%C3%ADnculo) de una página, siendo esto el fundamento de la WWW.

Una página web está compuesta principalmente por información (sólo texto o módulos [multimedia](http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia)) así como por hiperenlaces; además puede contener o asociar [datos de estilo](http://es.wikipedia.org/wiki/Hoja_de_estilo) para especificar cómo debe visualizarse, y también [aplicaciones](http://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_inform%C3%A1tica) embebidas para hacerla [interactiva](http://es.wikipedia.org/wiki/Interactiva).

Las páginas web son escritas en un [lenguaje de marcado](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_marcado) que provea la capacidad de manejar e insertar hiperenlaces, generalmente [HTML](http://es.wikipedia.org/wiki/HTML).

El contenido de la página puede ser predeterminado («página web estática») o generado al momento de visualizarla o solicitarla a un [servidor web](http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_web) («página web dinámica»). Las páginas dinámicas que se generan al momento de la visualización se hacen a través de [lenguajes interpretados](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_interpretado), generalmente [JavaScript](http://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript), y la aplicación encargada de visualizar el contenido es la que debe generarlo. Las páginas dinámicas que se generan al ser solicitadas son creadas por una aplicación en el servidor web que alberga las mismas.

**7.MÓDEM**

Un módem es un dispositivo que sirve para enviar una señal llamada moduladora mediante otra señal llamada portadora. Se han usado módems desde los años 60, principalmente debido a que la transmisión directa de las señales electrónicas inteligibles, a largas distancias, no es eficiente, por ejemplo, para transmitir señales de audio por el aire, se requerirían antenas de gran tamaño (del orden de cientos de metros) para su correcta recepción. Es habitual encontrar en muchos módems de red conmutada la facilidad de respuesta y marcación automática, que les permiten conectarse cuando reciben una llamada de la RTPC (Red Telefónica Pública Conmutada) y proceder a la marcación de cualquier número previamente grabado por el usuario. Gracias a estas funciones se pueden realizar automáticamente todas las operaciones de establecimiento de la comunicación.

**8.WEBCAM**

Una cámara web (en inglés webcam) es una pequeña cámara digital conectada a una computadora, la cual puede capturar imágenes y transmitirlas a través de Internet, ya sea a una página web o a otra u otras computadoras de forma privada.

Las cámaras web necesitan una computadora para transmitir las imágenes. Sin embargo, existen otras cámaras autónomas que tan sólo necesitan un punto de acceso a la red informática, bien sea ethernet o inalámbrico. Para diferenciarlas las cámaras web se las denomina cámaras de red.

También son muy utilizadas en mensajería instantánea y chat como en Windows Live Messenger, Yahoo! Messenger, Ekiga, Skype etc. En el caso del MSN Messenger aparece un icono indicando que la otra persona tiene cámara web. Por lo general puede transmitir imágenes en vivo, pero también puede capturar imágenes o pequeños videos (dependiendo del programa de la cámara web) que pueden ser grabados y transmitidos por Internet. Este dispositivo se clasifica como de entrada, ya que por medio de él podemos transmitir imágenes hacia la computadora.

**9.INTERFAZ**

Interfaz es la conexión entre dos ordenadores o máquinas de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles.

En software, parte de un programa que permite el flujo de información entre un usuario y la aplicación, o entre la aplicación y otros programas o periféricos. Esa parte de un programa está constituida por un conjunto de comandos y métodos que permiten estas intercomunicaciones.

 Interfaz también hace referencia al conjunto de métodos para lograr interactividad entre un usuario y una computadora. Una interaz puede ser del tipo GUI, o línea de comandos, etc. También puede ser a partir de un hardware, por ejemplo, el monitor, el teclado y el mouse, son interfaces entre el usuario y el ordenador.

En electrónica, un interfaz es el puerto por el cual se envían o reciben señales desde un sistema hacia otros. Por ejemplo, el interfaz USB, interfaz SCSI, interfaz IDE, interfaz puerto paralelo o serial, etc.

**10.ESCÁNER**

El escáner (del inglés scanner, el que explora o registra) es un aparato o dispositivo utilizado en medicina, electrónica e informática, que explora el cuerpo humano, un espacio, imágenes o documentos. Su plural es escáneres. Escanear significa 'pasar [algo] por un escáner', para obtener o "leer" imágenes (escáner de computador o de barras) o encontrar un objeto o señal (escáner de un aeropuerto, o de radio).

Escáner de computadora: se utiliza para introducir imágenes de papel, libros, negativos o diapositivas. Estos dispositivos ópticos pueden reconocer caracteres o imágenes, y para referirse a este se emplea en ocasiones la expresión lector óptico (de caracteres). El escáner 3D es una variación de éste para modelos tridimensionales. Clasificado como un dispositivo o periférico de entrada, es un aparato electrónico, que explora o permite "escanear" o "digitalizar" imágenes o documentos, y lo traduce en señales eléctricas para su procesamiento y, salida o almacenamiento.

**11.COMPRESIÓN**

En ciencias de la computación la compresión de datos es la reducción del volumen de datos tratables para representar una determinada información empleando una menor cantidad de espacio. Al acto de compresión de datos se denomina compresión, y al contrario descompresión.

El espacio que ocupa una información codificada (datos, señal digital, etc.) sin compresión es el cociente entre la frecuencia de muestreo y la resolución. Por tanto, cuantos más bits se empleen mayor será el tamaño del archivo. No obstante, la resolución viene impuesta por el sistema digital con que se trabaja y no se puede alterar el número de bits a voluntad; por ello, se utiliza la compresión, para transmitir la misma cantidad de información que ocuparía una gran resolución en un número inferior de bits.

El objetivo de la compresión es siempre reducir el tamaño de la información, intentando que esta reducción de tamaño no afecte al contenido. No obstante, la reducción de datos puede afectar o no a la calidad de la información:

Compresión sin pérdida: los datos antes y después de comprimirlos son exactos en la compresión sin pérdida. En el caso de la compresión sin pérdida una mayor compresión solo implica más tiempo de proceso. El bitrate siempre es variable en la compresión sin pérdida. Se utiliza principalmente en la compresión de texto.

**12.LISTAS DE DISTRIBUCIÓN**

Una lista de distribución es una herramienta que permite enviar un mensaje a un conjunto de direcciones de correo electrónico escribiendo a la dirección de la lista en lugar de a cada uno de ellos por separado.

Una lista de distribución ofrece muchas otras funcionalidades entre las que se encuentran:

Los usuarios pueden suscribirse o desuscribirse de la lista.
El administrador decide quién puede suscribirse y que mensajes llegan a los usuarios.
El suscriptor puede dejar de recibir mensajes de manera temporal
Pueden recibirse los mensajes agrupados cada cierto tiempo en lugar de uno a uno.
Los suscriptores pueden acceder vía web a un histórico de los mensajes remitidos a la lista.
El suscriptor puede configurar sus opciones via web o enviando comandos al servidor mediante correos electrónicos. 

### Tipos de Listas

En función del uso que se les dé, las listas de distribución puede clasificarse como:

**Boletín electrónico,** que se usa principalmente como un medio unidireccional de información y al que sólo pueden escribir determinadas personas encargadas de la publicación de dicho boletín.

**Lista de debate,** a la cual puede escribir cualquier suscriptor. En una lista de debate, un suscriptor utiliza la lista de correo para enviar un mensaje al resto de suscriptores, los cuales pueden responder de la misma manera. Así, se pueden generar debates e intercambios de información.

En esta clasificación influye el tipo de moderación con que se configure la lista.

**Listas totalmente moderadas:** Son aquellas en las que todos los mensajes son filtrados por el moderador de la lista, con lo que solo se reciben los mensajes de interés para el colectivo de la lista y se evita el spam, el principal inconveniente es que el/los moderadores deben realizar el trabajo de filtrado de todos los mensajes que llegan, que es la principal razón por la que un administrador puede delegar este trabajo en el/los moderadores.

**Listas moderadas a los no suscriptores:** Una vez el usuario se suscribe a la lista puede enviar a la lista sin moderación. El administrador solo intervendrá cuando el mensaje sea remitido por un usuario no suscrito o para apercibir a los suscriptores que remitan contenido que estime que no es apropiado para la lista.

**Listas abiertas:** Este tipo de listas están en desuso ya que favorecen el envío de correo no deseado.

**13.PROVEEDORES DE ACCESO,**

Un **proveedor de servicios de Internet** (o **ISP**, por la [sigla](http://es.wikipedia.org/wiki/Sigla) en [inglés](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) de *Internet Service Provider*) es una [empresa](http://es.wikipedia.org/wiki/Empresa) que brinda conexión a [Internet](http://es.wikipedia.org/wiki/Internet) a sus clientes. Un ISP conecta a sus usuarios a Internet a través de diferentes tecnologías como [DSL](http://es.wikipedia.org/wiki/DSL), [Cablemódem](http://es.wikipedia.org/wiki/Cablem%C3%B3dem), [GSM](http://es.wikipedia.org/wiki/GSM), [Dial-up](http://es.wikipedia.org/wiki/Dial-up), [Wifi](http://es.wikipedia.org/wiki/Wifi), entre otros. Muchos ISP también ofrecen servicios relacionados con Internet, como el [correo electrónico](http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electr%C3%B3nico), [alojamiento web](http://es.wikipedia.org/wiki/Alojamiento_web), [registro de dominios](http://es.wikipedia.org/wiki/Registro_de_dominios), [servidores de noticias](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Servidor_de_noticias&action=edit&redlink=1), etc.

Originalmente, para acceder a internet necesitabas una cuenta universitaria o de alguna agencia del gobierno. La internet comenzó a aceptar tráfico comercial a principios de los 1990s, pero era demasiado limitado y en una cantidad mínima a lo que se conoce hoy en día. Existían un pequeño grupo de compañías, consideradas puntos de acceso, que proveían de acceso público, pero rápidamente, mientras que el tráfico incrementaba, se saturaban. Las mayores compañías de telecomunicaciones comenzaron a proveer de acceso privado. Las pequeñas compañías se beneficiaban del acceso a la red de las grandes compañías, pero brevemente las grandes compañías empezaron a cobrar por este acceso. Todo esto alrededor de mediados de los 1990s, antes de que la internet explotase.

Cuando la internet evolucionó repentinamente, los ISP fueron desafiados drásticamente a actualizar su infraestructura, tecnologías y a incrementar sus puntos de acceso. Las más grandes compañías de comunicaciones empezaron a desarrollar subsidiarias que se enfocaran en hacer del internet un medio mas accesible. Aunque la tecnología se actualizó, la web tenía que lidiar con más y más congestionamiento.

Los accesos se mejoraron, así que el uso de internet creció exponencialmente, llevando a bajar los precios mensuales de los ISP, aunque variando por cada país. Países con pocos ISP, tenían un gran monopolio, así que se cobraba más que en lugares donde existe una competencia, la cual previene que las compañías suban sus precios demasiado.

**14.FOROS DE DISCUSIÓN**

**Foro** en Internet es una [aplicación web](http://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_web) que da soporte a discusiones u opiniones en línea. Permitiendo abiertamente al usuario poder expresar su idea o comentario respecto al tema tratado.

Son los descendientes modernos de los sistemas de noticias [*BBS*](http://es.wikipedia.org/wiki/BBS) (*Bulletin Board System*) y [Usenet](http://es.wikipedia.org/wiki/Usenet), muy populares en los [años 1980](http://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1980) y [1990](http://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1990). Por lo general los foros en Internet existen como un complemento a un sitio web invitando a los usuarios a discutir o compartir información relevante a la temática del sitio, en discusión libre e informal, con lo cual se llega a formar una [comunidad](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad) en torno a un interés común. Las discusiones suelen ser moderadas por un coordinador o dinamizador, quien generalmente introduce el tema, formula la primera pregunta, estimula y guía, sin presionar, otorga la palabra, pide fundamentos, explicaciones y sintetiza lo expuesto antes de cerrar la discusión.

Un foro en Internet, comúnmente, permite que el administrador del sitio defina varios *foros* sobre una sola [plataforma](http://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma). Éstos funcionarán como contenedores de las *discusiones* que empezarán los usuarios; otros usuarios pueden responder en las discusiones ya comenzadas o empezar unas nuevas según lo crean conveniente.

Los principales enemigos del correcto funcionamiento del foro y que un moderador debe controlar, son el [spam](http://es.wikipedia.org/wiki/Spam) (la publicación de mensajes no solicitados, generalmente publicitarios, de forma caótica o en contra de las reglas del foro), los [troles](http://es.wikipedia.org/wiki/Troll_%28Internet%29) (usuarios cuyo único interés es molestar a otros usuarios e interrumpir el correcto desempeño del foro, ya sea por no estar de acuerdo con su temática o simplemente por divertirse de ese modo) y los [leechers](http://es.wikipedia.org/wiki/Leecher) (usuarios que solo desean aprovecharse).

**15.CHATS**

El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos (mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la conversación) o privada, en los que se comunican sólo 2 personas a la vez.

Son muchas las acepciones de la palabra chat, y por lo general agrupa a todos los protocolos que cumplen la función de comunicar a dos o más personas, dentro de éstos los clientes de chat .

A raíz del uso de la palabra chat, posteriormente entre los usuarios se originó la palabra chatear para indicar la acción de establecer una cibercharla. Aun así, chatear no fue reconocido por la Real Academia Española como verbo relacionado con la informática sino hasta junio del 2007, cuando se reconoce como una comunicación por Internet (hasta entonces, chatear indicaba, en el DRAE, únicamente la acción de tomar chatos (de vino). Similar actitud asume el Diccionario panhispánico de dudas 2005 (publicado por la Real Academia Española y la Asociación de Academias de Lengua Española), que asienta el uso del verbo chatear, definiéndolo como "mantener una conversación mediante el uso de mensajes electrónicos" (véase el documento de editorial Espasa)

**16.CIBERCOMUNIDADES**

Es aquella comunidad compuesta por internautas pero también abarca a otras nuevas tecnologías, como el uso del teléfono móvil, que otorgan un sentido unitario a su experiencia en [internet](http://aula.educando.edu.do/mod/glossary/showentry.php?courseid=1&concept=Internet).Los participantes en una cibercomunidad comparten identidad, no son individuos anónimos, son altruistas, ejercitan su ciudadanía y construyen el conocimiento y su sociedad. "Cibercomunidad:

Cualquier comunidad de individuos que tienen como Internet su lugar de reunión, discusión, cambio de puntos de vista, etc. Las cibercomunidades pueden encontrarse en espacios virtuales como MOOs, MUDs o páginas web que remeden un territorio o una comunidad, o pueden simplemente constituir una comunidad por tener como medio de comunicación principal el correo electrónico y/o el chat.

La comunidad digital formal: En este caso encontramos muchos de los componentes que caracterizan una verdadera comunidad social: objetivos, valores, lenguaje y experiencias comunes, así como un cierto espacio, aunque éste es la red y no un espacio físico limitado. Esta última característica es lo que permite hablar de "comunidad virtual", aunque la virtualidad puede reducirse a la condición de no-presencia física. Son atributos habituales de una comunidad el alto nivel de relevancia en la identificación de los objetivos, la autoafirmación como comunidad, la satisfacción efectiva de los miembros, la participación activa. Esto mismo encontramos en las cibercomunidad formales, no así en las seudo-comunidades

**17.MEDIOS VIRTUALES**

Los son aquellos que utilizando la tecnología de la información y la comunicación (actualmente y principalmente la internet) permiten establecer y mantener contacto con personas, organizaciones o instituciones sin necesidad de estar presentes, sin importar la distancia y pueden ser en tiempo real o pueden verse, escucharse o leerse en distinto momento.

**MEDIOS VIRTUALES DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

1. REDES SOCIALES (Face book)
2. MENSAJERÍA INSTANTÁNEA (Messenger)
3. SALAS DE CHAT
4. COMERCIO ELECTRÓNICO
5. BANCA ELECTRÓNICA

**18.HIPERTEXTOS**

**Hipertexto** en informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de un dispositivo electrónico conduce a otro texto relacionado. La forma más habitual de hipertexto en informática es la de [hipervínculos](http://es.wikipedia.org/wiki/Hiperv%C3%ADnculo) o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos ([lexías](http://es.wikipedia.org/wiki/Lexia)). Si el [usuario](http://es.wikipedia.org/wiki/Usuario) selecciona un hipervínculo el [programa](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_%28computaci%C3%B3n%29) muestra el documento enlazado. Otra forma de hipertexto es el **strechtext** que consiste en dos indicadores o aceleradores y una pantalla. El primer indicador permite que lo escrito pueda moverse de arriba hacia abajo en la pantalla. Es importante mencionar que el hipertexto no esta limitado a datos textuales, podemos encontrar dibujos del elemento especificado, sonido o vídeo referido al tema. El programa que se usa para leer los documentos de hipertexto se llama “navegador”, el "browser", "visualizador" o "cliente" y cuando seguimos un enlace decimos que estamos navegando por la Web.

El hipertexto es una de las formas de la [hipermedia](http://es.wikipedia.org/wiki/Hipermedia), enfocada en diseñar, escribir y redactar texto en una [media](http://es.wikipedia.org/wiki/Medios_de_comunicaci%C3%B3n_de_masas).

**19.PORTALES**

Un **portal de Internet** es un [sitio web](http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web) cuya característica fundamental es la de servir de *Puerta de entrada* (única) para ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios relacionados a un mismo tema. Incluye: enlaces, buscadores, foros, documentos, aplicaciones, compra electrónica, etc. Principalmente un portal en Internet está dirigido a resolver necesidades de información específica de un tema en particular.

El término portal tiene como significado *puerta grande*, y precisamente su nombre hace referencia a su función u objetivo: es, por lo general, el punto de partida de un usuario que desea entrar y realizar búsquedas en la web u obtener información importante de él. Se puede decir que un portal ofrece servicios para la navegación en el Internet, logrando incrementar la intensidad de tráfico en el mismo.

Un portal de Internet puede ser, por ejemplo, un Centro de contenido intermediario entre compradores y vendedores de rubros específicos, estos se pueden complementar con herramientas que le ayuden a identificar empresas que satisfagan necesidades de un comprador, visualizar anuncios de vendedores, ofrecer cotizaciones, brindar correos electrónicos, motores de búsqueda, etc.

Los portales normalmente tienen programación que requiere muchos recursos computacionales y por su alto tráfico generalmente se hospedan en servidores de Internet dedicados

**20.BLOG**

Un **blog**, o en español también una [*bitácora*](http://es.wikipedia.org/wiki/Bit%C3%A1cora), es un [sitio web](http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web) periódicamente actualizado que recopila cronológicamente [textos](http://es.wikipedia.org/wiki/Texto) o [artículos](http://es.wikipedia.org/wiki/Art%C3%ADculo) de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el [autor](http://es.wikipedia.org/wiki/Autor) conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El nombre *bitácora* está basado en los cuadernos de bitácora, cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que se guardaban en la [bitácora](http://es.wikipedia.org/wiki/Bit%C3%A1cora). Aunque el nombre se ha popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en diferentes ámbitos, el cuaderno de trabajo o bitácora ha sido utilizado desde siempre.

Este término inglés *blog* o *weblog* proviene de las palabras *web* y *log* ('log' en inglés = *diario*). El término *bitácora*, en referencia a los antiguos [cuadernos de bitácora](http://es.wikipedia.org/wiki/Cuaderno_de_bit%C3%A1cora) de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un [diario](http://es.wikipedia.org/wiki/Diario_personal), pero publicado en la [web](http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web) ([en línea](http://es.wikipedia.org/wiki/En_l%C3%ADnea)).

Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. No obstante es necesario precisar que ésta es una opción que depende de la decisión que tome al respecto el autor del blog, pues las herramientas permiten diseñar blogs en los cuales no todos los internautas -o incluso ninguno- puedan participar agregando comentarios. El uso o tema de cada blog es particular, los hay de tipo: [periodístico](http://es.wikipedia.org/wiki/Periodismo), empresarial o corporativo, [tecnológico](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa), educativo (edublogs), [políticos](http://es.wikipedia.org/wiki/Pol%C3%ADticos), personales (Contenidos de todo tipo), etc.