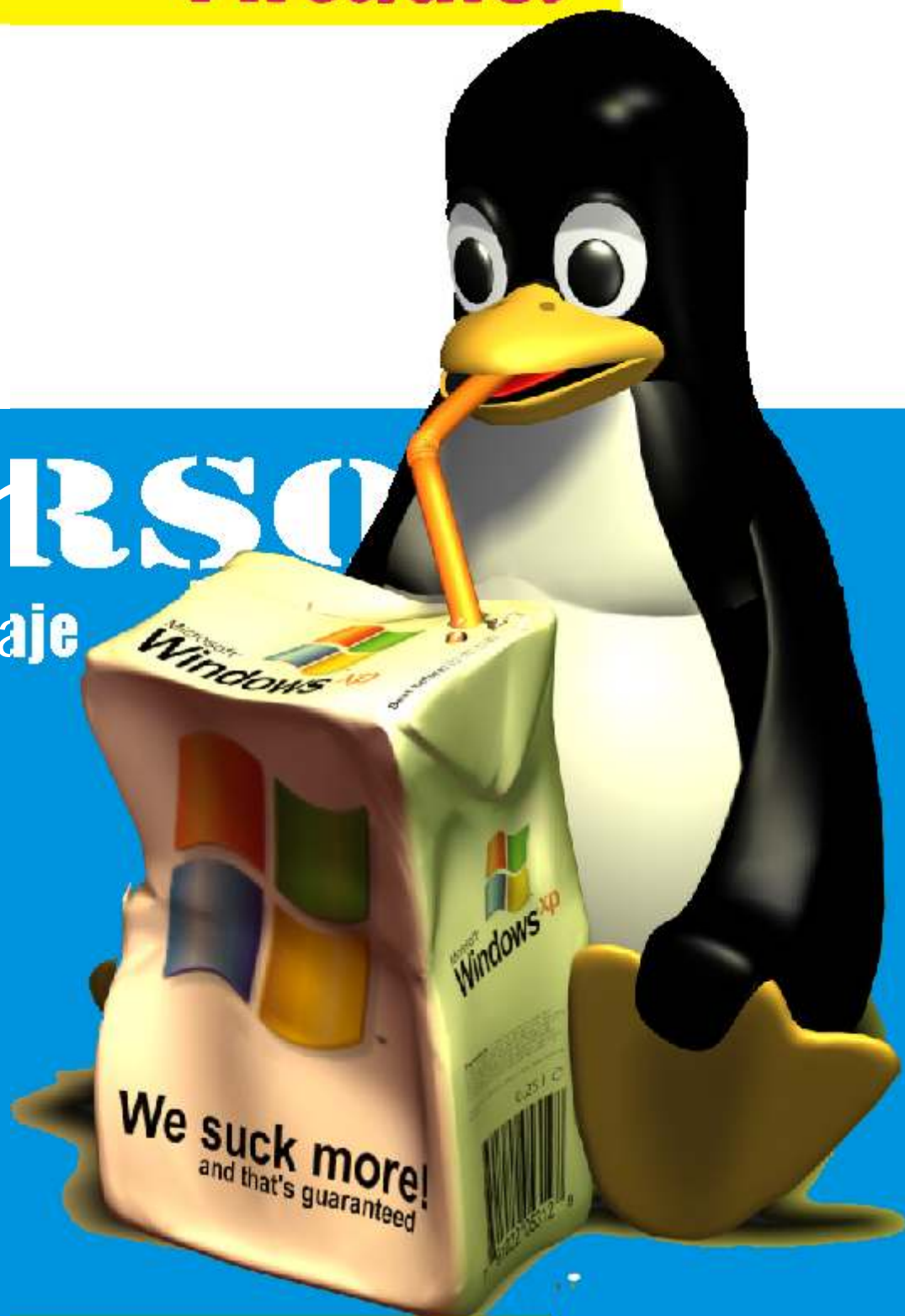


# Aulas Virtuales

CURSOS

e-aprendizaje



# Introducción

La Internet es un gran medio de comunicación que traspasa todas las barreras hasta ahora conocidas. La distancia, primer obstáculo de la comunicación entre las personas se ha reducido, cualquier individuo con un ordenador, un MODEM y una cuenta de Internet, puede mantener una relación personal por este medio.

Intercambiar información, conocer otras formas de pensar y aprender son tres de las actividades que podemos realizar en la red de redes.

Cómo analizaremos adelante, la red tiene sus orígenes en la necesidad de las universidades de difundir sus investigaciones al mundo, además de comunicarse de forma eficiente y económica con otros institutos. Por ello la educación tiene una gran relación con la red.

Aunque muchos investigadores son pesimistas en el futuro de la red, y diversos autores afirman que los jóvenes utilizan la Internet “para mandar e-mails y chatear” (Lafranco, 2003), al referirse que la utilizan para entretenimiento más que para educarse, lo cierto es que la autopista de la información es actualmente desaprovechada por todos los usuarios, no sólo por los adolescentes.

Con un crecimiento de más de dos millones de usuarios de Internet en México por año, la red tiene demasiada información útil, esperando ser leída y descubierta, por ello es necesario que los jóvenes conozcan las herramientas para que puedan aprender realmente a través de este medio.

Este manual es refuerzo del curso, que será totalmente en línea.

## Internet.

La Internet, según la definición de la enciclopedia Encarta, es:

Una interconexión de redes informáticas que permite a los ordenadores o computadoras conectadas comunicarse directamente, es decir, cada ordenador de la red puede conectarse a cualquier otro ordenador de la red. El término suele referirse a una interconexión en particular, de carácter planetario y abierto al público, que conecta redes informáticas de organismos oficiales, educativos y empresariales.

La red es diferente de los otros medios (T.V., radio, prensa escrita, etc.) porque personas de todas las edades, credos,

condición social y países expresan libremente sus ideas, historias, datos, opiniones y productos. La Internet es por tanto un medio de comunicación donde confluyen diversas formas de pensar y de sentir.



# Historia.

La historia de Internet comienza en 1969 cuando la Defense Advanced Research Projects Agency, DARPA, de E.E.U.U., en virtud de los requerimientos del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, realizó un proyecto para crear una red experimental que permitiría a los científicos e ingenieros probar tecnología en materia de redes y compartir sus inquietudes, así como los resultados de sus investigaciones. El Sistema debía poseer las siguientes características:

- El sistema de red debía ser capaz de crear rutas alternativas para el envío de información.
  - En lo posible permitir la conexión de computadoras con sistemas operativos heterogéneos bajo una estructura de comunicación común, estándar y fácil de interpretar.
  - El sistema de operación de la red debía ser tal que la información que pudiese perderse por la destrucción de algún elemento de red pudiese ser recuperada.

Inicialmente se le llamó "ARPAnet" y enlazaría a contratistas militares del Ministerio de la Defensa y universidades en una red descentralizada. Estaba integrada por cuatro laboratorios de investigación conectados entre sí: el del Stanford Research Institute; el de University of California, en los Ángeles; el de Utah State University; y el de University of California, Santa Bárbara. Luego la red se expandió rápidamente a docenas de universidades y corporaciones. También es cierto, que lo que hoy se conoce como Internet surgió como una preocupación del Pentágono por tener una infraestructura comunicacional que le permitiera estar preparado ante cualquier eventualidad de ataque dentro del marco de lo que se llamó la guerra fría de los 60. Esta conexión permitiría que un efectivo militar ubicado, por ejemplo, en la ciudad de Seattle, al noroeste de EEUU., conociera el estado de avance de un proyecto determinado desarrollado por un investigador al otro lado de la Unión.

Cabe mencionar que los integrantes de ARPAnet no sólo utilizaban la red para discutir sobre sus investigaciones, sino también para compartir temas de interés general, lo cual trajo como consecuencia que más personas se interesaran por formar parte de la red y disfrutaran de los beneficios de la comunicación electrónica. A finales de 1970 la red abrió sus puertas a

personas e instituciones no-militares. Es importante destacar que para 1973 ARPAnet, le había ahorrado al gobierno norteamericano 4 millones de dólares al evitar la duplicación de los recursos de investigación utilizados por éstos. Para esa época ARPAnet era tan grande, que los protocolos de comunicación estándares no podían soportar el crecimiento de la red. Es entonces que en 1974 adoptaron el protocolo TCP/IP, éste es un acrónimo de Transmission Control Protocol/Internet Protocol (protocolo de control de transmisiones/protocolo de Internet), protocolos usados para el control de la transmisión en Internet, el cual permitió que la red creciera ampliamente y llegara a convertirse en los que hoy día se conoce como Internet.

A mediados de los años 80, aproximadamente en 1987, la National Science Foundation (NSF) creó una red y la llamó "NSFnet". Su objetivo era enlazar docenas de súper centros de computación a lo largo de EEUU., con líneas de alta velocidad que permitirían hasta 1,5 millones de bits por segundo de datos, con la finalidad de dar apoyo a la educación y a la investigación. NSFnet y ARPAnet, con estructuras y objetivos similares comenzaron a trabajar corporativamente y a fusionarse. Para finales de los años 80, ARPAnet fue absorbida por NSFnet. Hoy en día NSFnet permanece como una de las principales columnas vertebrales de las conexiones de Internet en los EEUU.

En 1991 un grupo de pequeñas redes comerciales, denominada Comercial Internet Exchange (CIX), la cual permitiría el uso de la red con fines comerciales, ya que hasta entonces no estaba contemplado el aspecto comercial como política de NSFnet. Es así como la unión de ARPAnet, NSFnet, CIX y aproximadamente 10.000 redes más, nació Internet para combinar actividades educativas, de investigación, comerciales y de recreación dentro de un dispositivo informacional que permite satisfacer las necesidades de información de millones de usuarios del mundo, sin importar la edad, nivel cultural o económico.

# Servicios de internet.

La World Wide Web es:

Es un conjunto de servicios basados en hipermédios, ofrecidos en todo el mundo a través de Internet. No existe un centro que administre esta red de información, sino más bien está constituida por muchos servicios distintos que se conectan entre sí a través de referencias en los distintos documentos, por ejemplo, un documento contenido en un computador en Canadá, puede tener referencias a otro documento en Japón, o a un archivo en Inglaterra, o a una imagen en Suecia.

La World Wide Web, mejor conocida como WWW (por sus siglas) se traduce al español como: Telaraña de Cobertura Mundial.

La WWW (también identificada como W3 por sus creadores) usa hipervínculos, que son conexiones entre una información a otra, e hipermédios que es información que puede presentarse utilizando distintos medios, como documentación ejecutable, de texto, gráficos, audio, vídeo, animación o imagen.

La parte más importante del trabajo del Web es muy simple. La transacción toma lugar en cuatro fases básicas, todas son partes del HTTP (Protocolo de Transferencia de HiperTexto, Método mediante el que se transfieren documentos desde el sistema host o servidor a los exploradores y usuarios individuales.):

1. Conexión
2. Solicitud
3. Respuesta
4. Cierre

En la fase de conexión, el explorador Web (por ejemplo Netscape o Explorer) intenta conectarse con el servidor mediante una dirección electrónica que inicia con `http://` (por ejemplo: `http://www.aulasvirtuales.es.mn`), y entonces aparece la línea de status en el browser e indica la conexión con el servidor HTTP.

Usualmente y de hecho cuando la conexión se corta, despliega un mensaje indicando que no se



ha podido establecer conexión. Una vez establecido la conexión al servidor de http, el cliente manda una solicitud al servidor. La solicitud especifica que protocolo se ha de usar, además indica al servidor el objetivo que se está buscando y como quiere que el servidor responda. El protocolo puede ser HTTP, pero también puede ser FTP, NNTP (Network News Transfer Protocol), Gopher o WAIS (el protocolo Z39.50). Incluyendo en la solicitud el *método*, el cual es esencialmente un comando del cliente para el servidor.

Una página está escrita en un lenguaje especial. El más usual es el HTML (Hypertext Markup Language), lenguaje de "etiquetas" en el que se asigna formato a las páginas de Web y se distribuye la información. El usuario de Internet puede identificar el lenguaje usado por la extensión que acompaña al nombre del documento, por ejemplo en la página: <http://mx.geocities.com/ecobaep/index.html>, se indica que se ha utilizado éste lenguaje en el documento llamado Index.

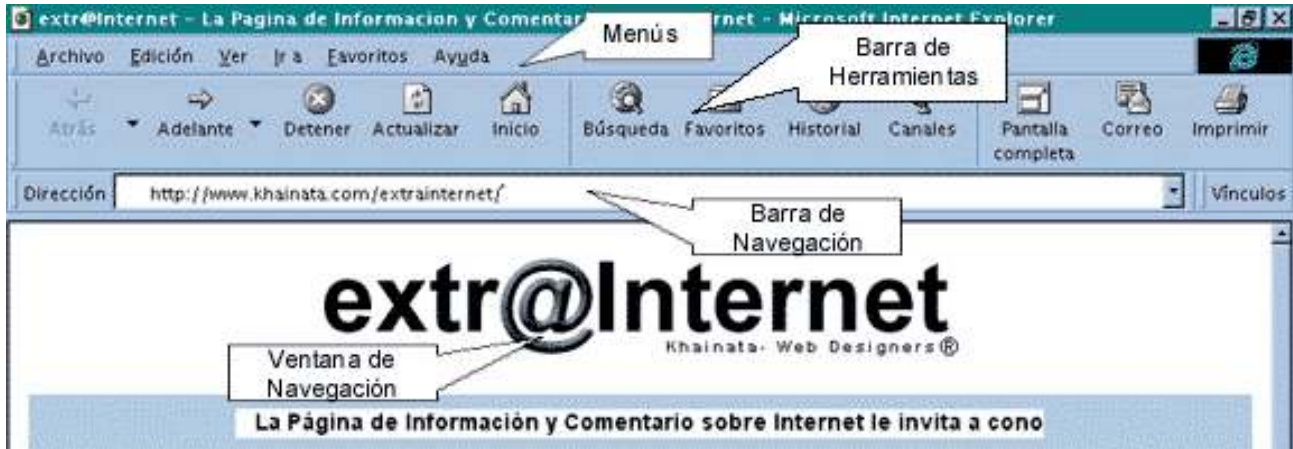
Cuando una persona ingresa a la WWW lo hace mediante un programa "navegador" en general llamado *Browser*, y a partir de ése momento él esta en el Web. Los principales navegadores son Internet Explorer y Netscape Navigator, explicados a continuación.

World wide web

Es el explorador incluido en las últimas versiones de Windows, desde la versión 98.

La pantalla del Internet Explorer 4.0, se presenta así:

EXPLORER



A continuación se describen uno a uno los botones de la barra de herramientas estándar de Internet Explorer 4.0.



**Atrás:** Sirve para retornar a la página anterior.

**Adelante:** Sirve para saltar a la página siguiente, para usarla primero se debe haber retrocedido páginas.

**Detener:** Detiene la lectura de la página actual.

**Actualizar:** Vuelve a leer la página actual actualizando su contenido.

**Inicio:** Lee las páginas iniciales de Internet Explorer, es decir, se configura al programa para que acceda a cierta dirección URL cada vez que se inicia el programa, esa dirección será el *Home* y utilizando éste botón ira directamente a ésta página. Se puede elegir una página que se visita constantemente para que esa sea la página inicio.

**Búsqueda:** Salta a las Páginas Web de la empresa Microsoft, a un servicio que permite realizar búsquedas de información.

**Favoritos:** Salta a las Páginas Web que se predeterminaron como páginas preferidas, apareciendo en un listado en la parte izquierda inferior y pudiendo elegir la dirección que se desee para así navegar.

**Historial:** Indica por fecha las páginas que se hayan visitado con anterioridad.

**Canales:** Salta a una ventana donde se encuentran Páginas Web predeterminadas por Internet Explorer, estas páginas pueden ser de noticias, revistas, etc.

**Pantalla Completa:** La ventana del Internet Explorer ocupa toda la pantalla del monitor.

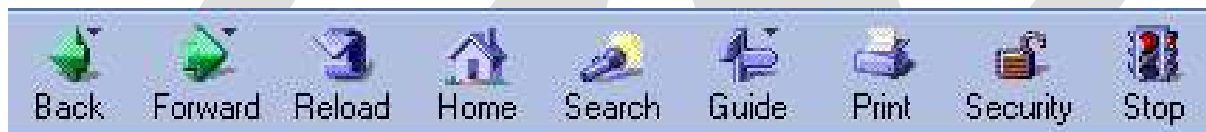
**Correo:** Abre una ventana nueva de Outlook Express Mail o el programa de correo electrónico que se haya predeterminado.

**Imprimir:** Imprime la página actual.

La pantalla del Internet Netscape Communicator se presenta así:



A continuación se describen uno a uno los botones de la barra de herramientas estándar de Netscape Communicator.



**Back (atrás):** Sirve para retornar a la página anterior.

**Forward (adelante):** Sirve para saltar a la página siguiente, para usarla primero se debe haber retrocedido páginas.

**Reload (releer):** Vuelve a leer la página actual actualizando su contenido.

**Home (hogar):** Lee las páginas iniciales de Netscape Communicator, es decir, se configura al programa para que acceda a cierta dirección URL cada vez que se inicia el programa, esa dirección será el *Home* y utilizando éste botón ira directamente a ésta página.

**Search (buscar):** Salta a las Páginas Web de la empresa Netscape, a un servicio que permite realizar búsquedas de información.

**Guide (guías):** Salta a las Páginas Web de Netscape, a un servicio de guías del WWW.

**Print (imprimir):** Imprime la página actual.

**Security (seguridad):** Muestra el estado de seguridad de las páginas actuales.

**Stop (alto):** Detiene la lectura de la página actual.

Netscape Communications Corporation, empresa de informática con sede en Mountain View (California, Estados Unidos). Produce software que facilita el intercambio de información a través de Internet y otras redes informáticas. El producto más conocido de la compañía es un explorador de Internet denominado Navigator, que permite navegar por la World Wide Web gracias a una interfaz gráfica de usuario.

Fue fundada en 1994 por James H. Clark quien en 1982 creó Silicon Graphics Inc. y Marc Andreessen, un programador de 22 años, y en noviembre de 1998 la corporación America Online (AOL) se hizo con el control accionario de Netscape.

# Grupos.

# Listas de correo.

Son similares al correo electrónico. Los usuarios de los grupos de noticias tienen un servidor específico. Es decir que todos los mensajes van de este servidor al usuario y viceversa.

Suelen estar relacionados con diferentes temas como computación, derechos humanos, noticias, etc.

Los Newsgroups, o en español, Grupos de discusión, son plataformas donde conviven usuarios del Internet suscritos a un grupo dedicado a discutir un tema específico. El grupo que se analiza en este curso es el de MSN, el cual combina lista de correo, foro, comparte archivos (fotos y artículos), links y perfiles de usuarios.

El grupo de MSN presenta una pantalla así:



Existen diferentes grupos de noticias en Internet.

Entre ellos se encuentran:

- Grupos Yahoo!**
- Grupos MSN**

Un *Mailing List* o *lista de correo electrónico* es un sistema que permite la distribución de mensajes electrónicos a un conjunto de personas interesadas en un tema concreto.

Para participar de una lista de correo electrónico primero se debe solicitar una inscripción, 99% de las listas de correo electrónico son gratuitas y para inscribirse tan solo hay que pedirlo. Cada asociado tiene derecho a enviar mensajes a una dirección específica de la lista de correo. Desde allí se redirige a todos los miembros de la lista que a su vez pueden expresar sus opiniones de la misma forma, originándose así un enriquecedor intercambio de ideas.

Algunas listas disponen de un moderador que se encarga de filtrar los mensajes que se reciben y poner orden entre los participantes.

Existen dos formatos de *Listas de Correo* la primera es la típica donde cada vez que un miembro de la lista envía un mensaje éste es repartido a los suscriptores y el llamado *Digest* donde todos los mensajes enviados al día son almacenados y colocados uno debajo del otro en un solo e-mail que al final del día será enviado a los suscriptores, de ésta manera, en vez de recibir 10 o 20 mensajes diarios recibe uno con todos los mensajes dentro. Algunas *listas de correo* permiten escoger el formato de los mensajes entre el estándar y el *Digest*.

Algunos foros y listas de correo:

- [ezinresearch.com/](http://ezinresearch.com/)
- [www.webcom.com/impulse/list.html#Search](http://www.webcom.com/impulse/list.html#Search)
- [www.dejanews.com/](http://www.dejanews.com/)
- [www.forumone.com/](http://www.forumone.com/)
- [www.onelist.com/](http://www.onelist.com/)
- [www.egroup.com/](http://www.egroup.com/)
- [www.delphi.com/](http://www.delphi.com/)
- [www.mundolatino.org/MundosParalelos/lc/](http://www.mundolatino.org/MundosParalelos/lc/)
- [www.meer.net/~johnl/e-zine-list/keywords/](http://www.meer.net/~johnl/e-zine-list/keywords/)
- [www.liszt.com/](http://www.liszt.com/)
- [www.tile.net/lists/](http://www.tile.net/lists/)
- [www.reference.com/](http://www.reference.com/)

Por Roberto Maldonado C.

# Foros.

El foro es una página donde las personas pueden colocar comentarios, dudas, noticias, etc. para que sean vistas por otros usuarios.

También son conocidos como tablón de anuncios, en un foro se puede discutir temas en grupo.

Cada vez que se desee participar de un Foro, se debe leer detenidamente las normas de comportamiento de dicho Foro, cada grupo tiene ciertas reglas que regulan la normal y pacífica coexistencia de sus participantes y lo mejor es ser un buen vecino.



## IRC (CHAT)

El servicio IRC (Internet Relay Chat), desarrollado en Finlandia en 1988 por Jakko Oikarinen, permite entablar una conversación en tiempo real con una o varias personas por medio de texto. A partir de la creación del IRC se desarrolló el concepto de conversación en la red que ha llegado hasta el chat en la web que goza de popularidad en la actualidad.

Al utilizar el IRC, todo lo que se escribe en el teclado aparece en las pantallas de los que participan de la charla. También permite el envío de imágenes u otro tipo de ficheros mientras se dialoga.

Para utilizar el IRC se instala un programa en el ordenador que se puede descargar por Internet gratuitamente. Hay bastantes programas del tipo IRC, dos de los más conocidos son ICQ y mIRC.

Algunas de las normas de convivencia para el chat, son:

- La primera norma del chat es no dañar a nadie. Existe una persona real con sentimientos al otro lado de la computadora.
  - Se debe ser cauteloso, ya que realmente no se sabe quién y cómo son las otras personas. Puede haber personas en la misma sala que sólo estén observando la charla y recabando información.

- Se deben leer los mensajes por un rato antes de participar en la charla.
- Los mensajes deben ser cortos y directos.
- No se debe insultar a la gente, ni utilizar lenguaje sucio.
- Si se desea hablar con alguien en privado, se debe iniciar el diálogo con un saludo, quién es y que se desea.

### ¿Qué significan las extensiones después del punto?

Dominio	Propósito empresa
com	Entidades comerciales.
edu	Educación.
gov	Organizaciones del gobierno de Estados Unidos.
gob	Organizaciones del gobierno de México.
int	Instituciones internacionales.
mil	Instalaciones militares.
net	Recursos de la red.
org	Organizaciones no lucrativas.

# Messenger s.

## Mensajería instantánea.

La Mensajería Instantánea es un punto intermedio entre los sistemas de chat y los mensajes de correo electrónico, las herramientas de mensajería instantánea, son programas regularmente gratuitos y versátiles, residen en el escritorio y, mientras hay una conexión a Internet, siempre están activos.

El servicio de mensajería instantánea ofrece una ventana donde se escribe el mensaje, en texto plano o acompañado de iconos o "emoticons" (figura que representan estados de ánimo), y se envían a uno o varios destinatarios quienes reciben los mensajes en tiempo real, el receptor lo lee y puede contestar en el acto.

A las últimas versiones se les han añadido una serie de aplicaciones extra como la posibilidad de entablar conversaciones telefónicas, utilizando la infraestructura de Internet, lo mismo que contar con sistemas de información financiera en tiempo real, y el compartir diferentes tipos de archivos y programas, incluidos juegos en línea.

## MSN Messenger.

Ubicado en el segundo lugar en uso en Estados Unidos, con más de 15.7 millones de usuarios únicos al mes de mayo del 2003, a diferencia de países como México donde es el número uno con más de 3.8 millones de usuarios, MSN Messenger de Microsoft es un sistema eficiente cuya principal ventaja, además de su sencillez de uso, es su integración con Hotmail y MSN, la red de contenido de Microsoft, con la estrategia .Net.

## Yahoo! Messenger

Con 12.4 millones de usuarios en Estados Unidos al mes de mayo del 2003, Yahoo! Messenger es una de alternativas de mensajería instantánea más frescas y mejor integradas con la plataforma de servicios de la marca como el correo electrónico y

Geocities (el recurso para creación de páginas Web), de manera que su uso resulta transparente.

Además de las ventajas tradicionales de los mensajeros instantáneos, la herramienta permite utilizar la misma cuenta que tenemos para el correo o para Geocities y colocar un icono en el sitio Web para que se sepa cuándo se está en línea, entre otras funciones.



La mensajería instantánea ha ganado popularidad en forma arrasadora. En los últimos años, el número de usuarios de cualquiera de los principales servicios: **Instant Messenger de AOL, MSN Messenger de Microsoft, Yahoo! Messenger e ICQ**, se ha incrementado en forma sustancial alcanzando casi el número total de usuarios de Internet.

Independientemente de si ayudan a incrementar la productividad o deteriorarla, los sistemas de mensajería instantánea son una herramienta de trabajo y una forma de comunicación personal hoy imprescindible para muchas personas y empresas que verían afectadas sus actividades si carecieran de ellos.

Latinoamérica no se ha sustraído a la tendencia de uso de la mensajería instantánea y, según Gerardo Villarreal, director de TIMSN (portal resultado de la inversión entre Teléfonos de México y Microsoft), México es el tercer país a nivel mundial en uso del MSN Messenger con más de 3.8 millones de cuentas activas, sólo después de Inglaterra y Estados Unidos.

La red MSN tiene a nivel mundial 72.5 millones de usuarios, Latinoamérica es una de las regiones de mayor crecimiento para el servicio de Microsoft.

*Ernesto Lopez - PC Magazine*

# Buscadores.

Sin las Herramientas de Búsqueda o Motores de Búsquedas el Internet sería totalmente inútil, navegar sería como "buscar un alfiler en un pajar", más el éxito es utilizar con destreza estas herramientas, cuanto más cercanas y representativas sean las palabras o frases a buscar más fácil será encontrar lo que se busca, el consejo de muchos investigadores es: practicar sin tener miedo.

## Métodos de búsqueda.

Algunas recomendaciones para realizar una búsqueda exitosa son:

- Escribir la mayoría de las palabras en letra minúscula, los nombres propios escribirlos con la primera letra mayúscula; evitar utilizar mayúsculas para realizar una búsqueda.
- Si dos o más palabras deben aparecer juntas, se deben colocar comillas. Si se busca información sobre **aulas virtuales**, se debe escribir: "aulas virtuales".
- Usar + (más) y - (menos) para indicar las palabras que deben o no deben aparecer. Por ejemplo, si se busca **aulas virtuales en México**, pero no interesan las de **Argentina**, se debe escribir: **+aulas+virtuales+mexico-argentina**.
- Algunos buscadores, por ejemplo Google, permiten buscar en un idioma específico. Además pueden traducir contenidos de páginas enteras, aunque no serán de gran calidad en la traducción.

## Principales buscadores.

**AltaVista** [www.altavista.digital.com](http://www.altavista.digital.com): Una de las mejores Herramientas de Búsqueda, notable por su flexibilidad, excelente para búsquedas avanzadas, es la única que permite filtrar por idioma, pero, como se trata de un Search Engine, las indexaciones se realizan por un Spider autómatas y las páginas y servidores muertos aún siguen indexadas.

**Excite** [www.excite.com](http://www.excite.com): La cabeza de una gran Base

de Datos, famosa por ser de las pocas Herramientas sensible a las mayúsculas, por lo que buscar por "Bolivia" es diferente que buscar "bolivia".

**WebCrawler** [www.webcrawler.com](http://www.webcrawler.com): Si Excite es la cabeza de una gran Base de Datos es porque WebCrawler es parte de esa misma Herramienta, posiblemente más accesible y por ser más joven, menos congestionada, su formato es muy singular.

**HotBot** [www.hotbot.com](http://www.hotbot.com): Desarrollada por los editores de la revista Wired, es una Herramienta de Búsqueda muy diferente a las demás, sus opciones de personalización es perfecta para realizar búsquedas avanzadas.



**InfoSeek** [www.infoseek.com](http://www.infoseek.com): Dividida en categorías, permite personalizar las búsquedas en función a dominios o herramientas multimedia, además posee capacidad para buscar en otros ambientes además del Web.

**Yahoo!** [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com): Estadísticamente la más usada de las Herramientas de Búsqueda. Dividida en múltiples categorías es una Base de Datos extremadamente selectiva en la inclusión de nuevas entradas por lo que, casi siempre, los resultados son precisos.

**Lycos** [www.lycos.com](http://www.lycos.com): Base de Datos con opciones de diversas como la búsqueda en las imágenes de los Webs o el refinamiento en búsquedas consecutivas, ofrece además información de noticias, categorías y más.

**OpenText** [index.opentext.net](http://index.opentext.net): Sofisticada plataforma de búsqueda muy usada en Europa e ideal para encontrar información compleja.

**Google** [www.google.com.mx](http://www.google.com.mx): El buscador más potente de México y el mundo. Google contiene pequeños robots que visitan sitios web en toda la red y reportan lo que encuentran, creando un enorme índice de cuáles palabras aparecen en tales páginas. Cuando se busca una palabra selecciona las páginas que las contienen.

El buscador más recomendado por distintos profesionales es GOOGLE, que ha sido integrado en la mayoría de portales de información en Internet.

# Metabuscadores.

Los Metabuscadores (MetaSearch en Inglés) son Herramientas de búsqueda que exploran en otras Herramientas de Búsqueda, existen muy diversas y diferentes en su forma de trabajo y de presentación de los resultados, útiles para búsquedas extensas pero se debe tener mucho cuidado en la selección de las palabras a buscar si no se quiere obtener millones de resultados.

## Métodos de búsqueda.

Los métodos son similares a los empleados con los buscadores.

## Principales metabuscadores.

### En Inglés:

Dogpile: <http://www.dogpile.com/>

Ask Jeeves: <http://www2.askjeeves.com/>

MetaCrawler: <http://www.metacrawler.com/>



Metafind: <http://search.metafind.com/>

### En español:

Pregúntale a Jeeves: <http://www.pregunta.com>

Ixquick: <http://www.ixquick.com>.

Uno de los mejores metabuscadores es IXQUICK, recomendado por variados portales.

# Netiquette.

El término Netiquette se refiere a la Etiqueta o Norma Ética en la Red.

Por desgracia no existe en la actualidad una legislación para Internet, aunque la red debe gozar de libertad de expresión, también debe reglarse. Algunas normas básicas para Internet son las siguientes:

- No usar mayúsculas. En los e-mails, esto equivale a GRITAR!
- Las firmas (Signature) no deben sobrepasar las 4 líneas de longitud.
- Revisar constantemente el correo electrónico y permanecer dentro del límite de la cuota de disco en el servidor.
- Borrar los mensajes no deseados inmediatamente, debido a que ocupan espacio de almacenamiento del disco del servidor.
- \*Asteriscos\* encerrando una palabra pueden

usarse para reforzar un punto.

- Entrecomillar toda cita, referencias y fuentes y respetar todo acuerdo de Copyright y de licencia.
- Adjuntar (attaching) respuestas recibidas a un mensaje puede ser considerado invasión a la privacidad.
- Si se escribe en español a algún amigo que no viva en un país hispanoparlante, se debe tener cuidado en la utilización de acentos y eñes, ya que probablemente su sistema no reconocerá esas letras y le saldrán signos raros.
- Nunca dar el userID o password a otra persona.
- Ser cuidadoso cuando se use sarcasmo y humor. Sin comunicaciones cara a cara un chiste puede verse como una crítica. Cuando se trate de ser gracioso, se debe usar emoticons (o caritas felices) para expresar humor.

# Notas.

## Referencias bibliograficas.

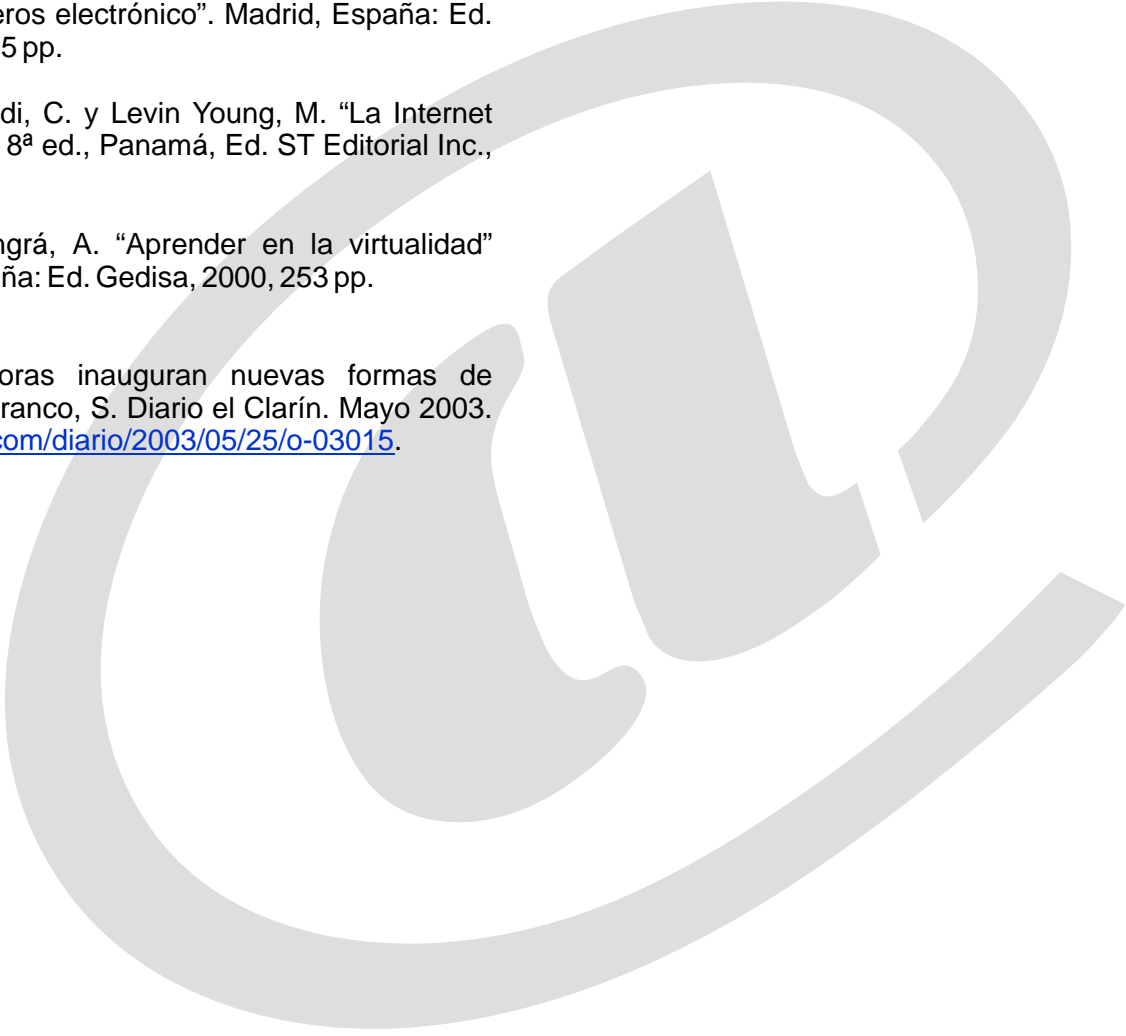
González Boticario, J. y Gaudioso Vázquez, E. "Aprender y formar en Internet". Madrid, España, Ed. Parainfo, 2001, 176 pp.

Gubern, R. "El eros electrónico". Madrid, España: Ed. Taurus, 2000, 225 pp.

Levin, J., Baroudi, C. y Levin Young, M. "La Internet para Dummies". 8ª ed., Panamá, Ed. ST Editorial Inc., 2001, 404 pp.

Duart, J. y Sangrá, A. "Aprender en la virtualidad" Barcelona, España: Ed. Gedisa, 2000, 253 pp.

"Las computadoras inauguran nuevas formas de ciudadanía". Lafranco, S. Diario el Clarín. Mayo 2003. <http://old.clarin.com/diario/2003/05/25/o-03015>.



**El presente manual fue elaborado para el curso de e-aprendizaje impartido online en la aulas virtuales.**

**El curso y el manual fueron elaborados por Juan Antonio Guerrero Cañongo, mail: ciber\_psicologo@hotmail.com.**

**Agosto del 2003.**