

Diplomado en estrategias didácticas para la educación superior a distancia y virtual

Herramientas y Licencias

8 Tips para buscar en Google

Llevar a cabo una búsqueda en Google puede parecer sencillo, sobre todo si realizamos búsquedas simples. Lo más común es escribir el término que queremos explorar en la barra de búsqueda y Google nos mostrará las páginas relacionadas con él.

Aunque cada vez más gente conoce el 'lenguaje' de Google, muchos todavía se sorprenden cuando descubren que cambiando la forma en que le 'preguntamos' se obtienen mejores resultados. Unas veces se trata de ahorrar tiempo, pero en otros casos encontrar lo que buscamos puede depender totalmente de conocer o no estos trucos

Aunque encontrar lo que buscamos puede parecer sencillo, ¿qué pasa si necesito buscar algo en una web concreta? A veces, cuando la palabra que necesitamos buscar es muy común, salen muchos resultados que no sirven. ¿Cómo los elimino? ¿Cómo afinar la búsqueda?

Seguro que estas son cuestiones que nos hemos preguntado alguna vez. Y aunque cada vez son más conocidas las herramientas para afinar las búsquedas en el famoso buscador, os proponemos siete sencillos trucos que os ayudarán a buscar más rápido y sobre todo de manera más eficaz.

Búsqueda exacta: las comillas

Para llevar a cabo una búsqueda exacta, añade comillas a aquello que quieras buscar. Los resultados que se obtienen de una búsqueda con comillas y sin comillas suelen ser muy diferentes. Añadiendo las comillas ("..."), estamos especificando al buscador que lo que queremos es que nos muestre resultados que coincidan exactamente con todas las palabras y en el mismo orden.

Podemos combinar el uso de comillas y otras palabras, si lo que deseamos es que en los resultados aparezcan unas palabras en un orden concreto y otras queremos que aparezcan, pero nos da igual dónde.

"Tecno Verano"

Eliminar resultados de la búsqueda: el guión

A veces lo que buscamos se parece o coincide demasiado con otras palabras y los resultados que nos ofrece el buscador no son útiles. Suele ocurrir cuando buscamos una palabra que es muy común o que tiene varios significados.

Para eliminar alguna palabra de los resultados, es decir, para hacer que Google busque algo ignorando una palabra concreta, podemos utilizar el signo negativo o guión (-) justo delante de la palabra que queremos omitir.

Comodín: el asterisco

Google utiliza el asterisco para sustituirlo por palabras. Cuando no sepamos que palabra utilizar o nos valga cualquier palabra en este lugar, ponemos un asterisco (*) y Google nos mostrará en su lugar las palabras que crea convenientes. Es muy útil para pedirle al buscador que complete nuestra frase. Por ejemplo, si ponemos 'Como quitar manchas de *', obtendremos muchos ejemplos de manchas distintas.

También sirve en medio de palabras. Si buscamos 'diseño * Valencia', en los resultados aparecerá el asterisco sustituido por otras palabras, como 'diseño gráfico Valencia' o 'diseño web Valencia', etc.

Limitar resultados a una web: site

Es posible limitar nuestra búsqueda a una página web concreta escribiendo 'Site:' y el dominio. Por ejemplo, si queremos buscar algo dentro de la página de EL CORREO, solo tendríamos que escribir en el buscador 'Site:elcorreo.com' seguido de los términos a buscar.

Esto nos permite utilizar toda la potencia de Google como si se tratara de un buscador interno. Además, es muy útil porque muchas veces recordamos el sitio en el que encontramos algo pero no la página concreta, y este sistema nos ayuda a afinar mucho la búsqueda.

Palabras relacionadas y sinónimos: la virgulilla

Si queremos hacer una búsqueda y nos interesa que en los resultados se nos muestre la palabra que hemos buscado y palabras relacionadas con la misma (por ejemplo, para 'barato': 'económico', 'asequible'... etc) deberemos añadir una virgulilla (~) antes de esa palabra.

La virgulilla se inserta manteniendo apretada la tecla 'Alt' y pulsando seguidamente los números '126'. Otra forma es mantener la tecla 'Alt Gr', apretando seguidamente el '4' del teclado no numérico y luego añadiendo un espacio.

Especificar el tipo de archivo: filetype

Puede ocurrir que estemos buscando un tipo de archivo concreto, por ejemplo un documento de Word o un archivo PDF. En este caso podemos incluir 'filetype:doc' o 'filetype:pdf' antes de la búsqueda para que los resultados mostrados se adecuen a nuestras necesidades.

Buscar intervalos: dos puntos

Si queremos buscar intervalos numéricos, por ejemplo de años, solo tenemos que poner dos puntos entre las dos cifras. Por ejemplo, introduciendo '1980..2015' obtendremos resultados que contengan los números comprendidos entre ambos años.

<https://www.elcomercio.es/tecnologia/internet/201505/16/trucos-para-buscar-google-20150516180504.html>

Tipos de licencia de Software

Software Libre o Free Software

el software libre se refiere a la Libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el Software; de modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software: la libertad de usar el programa, con cualquier propósito; de estudiar el funcionamiento del programa, y adaptarlo a las necesidades; de distribuir copias, con lo cual se puede ayudar a otros y de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie (para la segunda y última libertad mencionadas, el acceso al Código fuente es un requisito previo). Existen programas gratuitos que no pueden ser modificados ni redistribuidos. Y existen programas pagos.

GPL

La Licencia Pública General GNU (GNU General Public License GPL) es la licencia que acompaña los paquetes distribuidos por el Proyecto GNU, más una gran variedad de software que incluye el núcleo del sistema operativo Linux. La formulación de GPL es tal que en vez de limitar la distribución del software que protege, llega hasta impedir que este software sea integrado en software propietario. La licencia GPL se basa en la legislación internacional de copyright, lo que debe garantizar cobertura legal para el software licenciado con GPL.

Debian

La licencia Debian es parte del contrato realizado entre Debian y la comunidad de usuarios de software libre, y se denomina Debian Free Software Guidelines (DFSG). En esencia, esta licencia contiene criterios para la distribución que incluyen, además de la exigencia de publicación del código fuente: (a) la redistribución libre ; (b) el código fuente debe ser incluido y debe poder ser redistribuido; (c) todo trabajo derivado debe poder ser redistribuido bajo la misma licencia del original; (d) puede haber restricciones en cuanto a la redistribución del código fuente, si el original fue modificado; (e) la licencia no puede discriminar a ninguna persona o grupo de personas, así como tampoco ninguna forma de utilización del software; (f) los derechos otorgados no dependen del sitio en el que el software se encuentra; y (g) la licencia no puede 'contaminar' a otro software.

Open Source

Se refiere a cualquier programa cuyo código fuente se pone a disposición para su uso o modificación, conforme los usuarios u otros desarrolladores lo consideren conveniente. El

software de código abierto por lo general se desarrolla como una colaboración pública y se hace disponible de manera gratuita.

Software con Dominio Público

El Software con dominio público es software sin copyright. Algunos tipos de copia o versiones modificadas pueden no ser libres si el autor impone restricciones adicionales en la redistribución del original o de trabajos derivados.

Software Semi-libre

El Software semi-libre es un software que no es libre pero permite que otros individuos lo usen, lo copien, lo distribuyan y hasta lo modifiquen. Ejemplos de software semi-libre son las primeras versiones de Internet Explorer de Microsoft, o algunas versiones de browsers de Netscape, y StarOffice.

Freeware

El término freeware no posee una definición ampliamente aceptada, pero esta licencia de software es utilizada para programas que permiten la redistribución pero no la modificación, y que incluyen su código fuente. Estos programas no son software libre.

Es un programa gratuito. Sin embargo, no es libre. En este tipo de licencia el autor puede restringir su programa al uso empresarial, redistribución no autorizada, modificación por usuarios y otro tipo de restricciones. Algunos ejemplos de este tipo de software son Microsoft Edge, Google Chrome, el archiconocido Adobe Reader, Adobe Flash Player, Windows Live Messenger y muchos otros.

Shareware

Shareware es el software disponible con el permiso para que sea redistribuido, pero su utilización implica el pago. Generalmente, el código fuente no se encuentra disponible, y por lo tanto es imposible realizar modificaciones.

Es un programa distribuido gratuitamente, pero por tiempo limitado o con algunos recursos restringidos. A través del pago de un valor definido por el autor del programa, se puede obtener el registro del programa o la versión integral con todos los recursos. Abarca las licencias adware, trial y demo.

Software Propietario

El Software propietario es aquel cuya copia, redistribución o modificación están, en alguna medida, prohibidos por su propietario. Para usar, copiar o redistribuir, se debe solicitar permiso al propietario o pagar.

Software Comercial

El Software comercial es el software desarrollado por una empresa con el objetivo de lucrar con su utilización. Nótese que “comercial” y “propietario” no son lo mismo. La mayor parte del software comercial es propietario, pero existe software libre que es comercial, y existe software no-libre que no es comercial.

Adware

Subprograma que descarga publicidad sobre otro programa principal. Esto ocurre cuando un programa tiene versiones comerciales o más avanzadas que necesitan ser compradas para poder ser utilizadas. Pagando por la versión comercial, esos anuncios desaparecen. Es una licencia muy poco usada. Un ejemplo es el Ashampoo Burning Studio 2009.

Trial

Versión de programa pago, distribuido gratuitamente con todos los recursos activos, pero por un tiempo determinado. Es como un programa freeware, que después de determinado tiempo deja de funcionar. Para continuar con la utilización del programa, se debe comprar la clave de registro e insertarla en el programa, para que vuelva a ejecutarse. Ejemplo: Nero, Alcohol 120% y Photoshop.

Demo

Versión de demostración, liberada por el autor, que no contiene todas las funciones del programa original. Es distribuida gratuitamente, y no tiene plazo de validez, pero también tiene pocos recursos y funciones. Ejemplo: Need for Speed DEMO, FIFA DEMO.

Crippleware

Es un programa con menos recursos y funciones. Muy conocido como “versión lite”. Ideal para ser usado en computadoras viejas. Ejemplo: BurnAware Free.

Donationware

Versión de programa en la que el autor solicita una donación, para cubrir los gastos del desarrollo del programa. No es obligatoria, pero si solicitada. El programa no sufre variantes por realizar o no la donación. Ejemplo: FreeRapid Downloader, Linux Slax.

Abandonware

Programa cuyo desarrollo fue abandonado. El autor debe anunciar públicamente el abandono del programa para ser “abandonware”, mientras tanto el programa está protegido contra los derechos de copia (copyright). Si la discontinuidad es anunciada, el programa puede ser distribuido y modificado por cualquier usuario o desarrollador.

Que es un Blog?

A la hora de redactar un artículo para tu blog, hay de tener en cuenta ciertas normas que facilitan la lectura de tus visitantes, para que de esta forma puedan entender fácilmente lo quieres transmitir. **La norma más importante al redactar un artículo, es crear un contenido de valor, original e importante.** Con esto tendremos un público cautivo, dispuesto a participar mediante comentarios y compartiendo nuestro artículo.

El título debe de ser corto e impactante para llamar la atención del visitante. El número de palabras no debe de pasar de diez, si mencionas un servicio, producto o empresa esta debe de estar en las primeras cuatro palabras, llamando así la atención del lector y el título debe de expresar una opinión.

En cuanto **al cuerpo de tu artículo, este debe de estar sin errores ortográficos ni gramáticos, en español neutro sin modismos, expresando las ideas de forma clara y sin dar lugar a ambigüedades.** Resaltando con negrilla solo la(s) palabras claves del artículo (nombres, marcas,

sitios, verbos importantes) sin abusar de este recurso, el cual se debe de usar máximo una vez por párrafo.

Los párrafos deben de estar formados de cuatro a cinco líneas de texto, seguido por un espacio para continuar con los siguientes párrafos, los cuales no deberían de superar los cinco. Con esto buscamos que el lector no se canse al leer el artículo y que la experiencia sea más agradable.

En cuanto a los enlaces, esto se debe de realizar solo cuando sea necesario, no se puede abusar de este recurso y debe de llevarnos directamente al sitio específico de la temática que se está tratando.

El artículo debe de tener por lo menos una imagen, la cual no debe de ser grande en tamaño y peso, no debe de estar enlazada, y debe de estar en el mismo hosting.

Herramientas Sincrónicas y Asincrónicas

Las estrategias de aprendizaje son medios o herramientas que nos facilitan el aprendizaje. Estas estrategias van desde simples habilidades de estudio adquiridas en el proceso educativo como lo son, subrayar, hasta procesos de pensamiento más complejos como el usar analogías para relacionar los conocimientos previos con la nueva información, cada estudiante según sea su proceso educativo explora y adopta las estrategias que aporten en su proceso de adquisición del conocimiento.

En este espacio queremos presentar una reflexión sobre papel e importancia que desempeñan las herramientas virtuales de comunicación sincrónica y asincrónica en el proceso de aprendizaje, definiremos que significa cada una y mencionaremos sus ventajas y características en el proceso de aprendizaje autónomo y colaborativo.

Por medio de la creación de este blog se pretende que los estudiantes identifiquen las herramientas sincrónicas y asincrónicas de aprendizaje y que conozcamos su importancia que estas tienen dentro de la educación virtual.

Herramientas Sincrónicas

Su función principal es entregar la posibilidad de comunicación instantánea, es decir, en tiempo real, conectando a tutores y estudiantes por medio del uso de audio, video o mensajería instantánea (Chat). Ejemplos de herramientas sincrónicas son las presentaciones remotas como videoconferencias o web conferencias, el Chat, reuniones en línea, transferencia de archivos, mesas de discusión y salones virtuales en tiempo real.

Entre estas herramientas encontramos:

- **Chat:** Sistema para conversar de manera escrita y en tiempo real con otros usuarios de internet, sin importar en que parte del mundo se encuentren.
- **Audio conferencia:** Utiliza líneas telefónicas para transmitir la voz en forma individual o grupal.
- **Videoconferencia:** Es la conexión en vivo de dos o más personas, usando la combinación de video, audio y datos, pero teniendo como pre-requisito el video.
- **SKYPE:** Permite realizar comunicaciones fluidas, creando un usuario y contraseña para el acceso con voz y video. Se pueden hacer llamadas a teléfonos fijos y celulares.
- **Teléfono Celular:** Permite hacer llamadas a otros celulares o teléfonos fijos. Las nuevas tecnologías permiten hacer video-llamadas a otros usuarios que tengan el mismo

Herramientas Asincrónicas

Su función principal es la de impartir la enseñanza en tiempo diferido. Esto otorga la posibilidad de comunicación aunque los horarios disponibles de tutores y estudiantes para entrar en la red no sean los mismos, además de dar la posibilidad de ofrecer interrogantes y respuestas más elaboradas y reflexivas. Por otra parte, este tipo de herramientas da pie para que el trabajo individual se desarrolle al ritmo de cada estudiante y no a uno impuesto por los tiempos de la comunicación en tiempo real. Ejemplos de herramientas asincrónicas son el correo electrónico, el foro de discusión virtual, las conferencias mediadas por computador, los blogs y otros sistemas de compartimiento de documentos.

Entre estas herramientas encontramos:

- **Correo Electrónico:** Carta o mensaje enviado a través de la red, con texto escrito, imágenes, archivos de datos, videos, mensajes de voz, animaciones.
- **Lista de distribución o interés:** Formada por un grupo de personas que se comunican por correo electrónico sobre un tema en común. Se manda un correo y este llega a todos sus miembros.
- **Mensajes de telefonía móvil:** Son mensajes de texto cortos que se envían desde un celular a otro.
- **Foros de debate y comunidades académicas:** Permite a los usuarios expresar sus opiniones acerca de un tema específico, en línea, escribiendo sus comentarios en forma libre e informal.
- **Foros de discusión:** Permite el intercambio de ideas entre el tutor y los estudiantes y entre los estudiantes mismos.
- **WIKI:** Brinda un espacio que se puede editar en la red para aquellas personas que deseen conformar una comunidad virtual.
- **Portafolio del grupo WIKI:** Este le permite a los grupos colaborativos la creación de documentos con aporte de todos los miembros.

- **Portafolio:** Es un indicativo de la evaluación de un estudiante.
- **Portafolio estudiantil:** Sirve para coleccionar todos los trabajos que el estudiante ha realizado a través de un semestre o de toda la carrera.
- **Blog:** Son bitácoras web que le permiten a una persona o grupo de personas, expresar sus ideas en forma cronológica e inmediata. El blog es la herramienta que permite realizar estas actividades.