

Escuela: **CENS I. D. KRAUSE**

Docente: **Luis Zalazar**

Grado, Año, Ciclo y/o Nivel: **3º año**

Turno: **noche**

Área Curricular: **TIC**

Título de la Propuesta: **Correo Electrónico**

### **Actividades de desarrollo: semanas 5º y 6º**

- **Lectura:**

#### **Introducción**

Los denominados nativos digitales es decir nacidos a partir de las últimas décadas del siglo XX ya no pueden vivir sin estar conectados, con las cosas o estas entre ellas. Los blogs, tuits o muros de amigos. Esto mismo quieren las empresas actuales: aprender, conocer, analizar y conversar con sus clientes prosumidores para venderles sus productos, según sus necesidades propuestas por ellos mismos o por influencers que generan ingentes cantidades de información de varios petabytes que van a obligar a generar metadatos sobre los mismos que permitan darles una relación semántica que ayude para catalogarlos mejor y tratarlos como grandes almacenes de datos (data warehouse) o nuevos sistemas llamados big data que permitan que se extraiga conocimiento de ellos o incluso de la Internet profunda o invisible.

Nadie se imagina que todo este mundo de aplicaciones web surgió de una guerra fría, la misma que llevó al hombre a la Luna en 1969 e hizo que el 29 de octubre de ese mismo año se conectaran las dos primeras computadoras de las cuatro que participaron en el nacimiento de Arpanet, que fue la red precursora, hasta 1989, de la Internet que hoy conocemos y que no para de evolucionar. Siendo la Web, sin duda, el servicio por excelencia, aunque cada vez más con la Internet móvil se tienda a la utilización de aplicaciones web específicas llamadas apps para hacer cosas más concretas dentro de las plataformas web. Las múltiples herramientas que toda organización, empresa o usuario dispone para publicar cualquier tipo de contenido, ya sea de forma individual o colectiva (blogs, wikis, etc.), contribuyen a la construcción de un espacio de comunicación cada vez más abierto y democratizado.

#### **Internet y la Web**

Internet se define como una gran “red de redes”, es decir, una red conectada a otra de manera continua y simultánea, pero para entenderlo mejor veamos primero qué es una red:



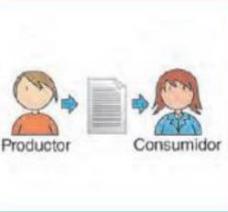
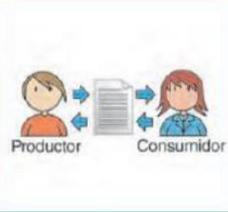
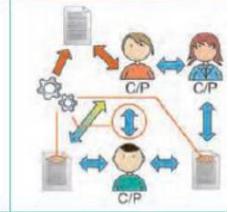
Cada uno de estos gráficos representa una especie de red: de computadoras, de puntos o de pesca. Lo que define a estas redes como tales es que existe “interconexión” entre sus componentes, aun cuando no se encuentren la totalidad de los puntos conectados entre sí. Desde cualquier punto de la red podremos llegar a otro, con más o menos vueltas, pero todos los destinos son alcanzables. Internet es justamente eso: una gran red donde todos los dispositivos están conectados entre sí. Para que una interconexión sea realmente global, todas las redes que se conectan a la gran red de redes deben hacerlo a través de un mismo protocolo o “lenguaje en común”. Es decir, el protocolo de comunicación de Internet debe ser una implementación estándar que garantice la conexión desde cualquier origen hasta cualquier destino.

### **Evolución**

Web 1.0 se concibió como una colección de documentos estáticos enlazados para su consulta o descarga, donde los usuarios no podían interactuar con ellos, teniendo que hacer un consumo pull, es decir, se iba a buscar el recurso siendo la actualización unidireccional. A medida que el sistema se hizo popular, aumentaron sus prestaciones.

De manera progresiva, se desarrollaron métodos que permitiesen la creación de páginas con contenidos dinámicos, que dio lugar a la Web 1.5 en 1997, de modo que estos se generasen en función de los parámetros de la petición. Aparecieron así los CGI, aplicaciones escritas en algún lenguaje de programación que se ejecutaban en el servidor, y que podían recibir parámetros de los clientes. Pese a su gran utilidad, tendían a sobrecargar el servidor, de ahí que surgiesen sistemas de ejecución de módulos más integrados en el servidor y lenguajes de programación interpretados que permitían incluir código en las páginas HTML. No tardaron en aparecer diversas arquitecturas y lenguajes de programación, tanto en la parte del cliente con lenguajes de script como Javascript o VBscript u objetos incrustados en la página como los applets realizados en Java. O en la parte del servidor, con lenguajes como PHP, ASP o JSP, que permitían el desarrollo de páginas web totalmente dinámicas e interactivas con acceso a Sistemas Gestores de Bases de Datos. Estas tecnologías dieron paso en 2003 a las aplicaciones Web 2.0, donde los usuarios empiezan a colaborar entre ellos, el consumo pasa a poder ser push, es decir, con tecnologías RSS: al usuario ahora le llegan los nuevos contenidos sin tener que ir a buscarlos e incluso la actualización del contenido pasa a ser bidireccional. Los recursos son

más fáciles de producir y consumir. Accediendo a través de la Red mediante un navegador u otras aplicaciones específicas. Estas generan de manera dinámica una serie de páginas con tecnología AJAX que interpretará y representará el cliente.

Web 1.0	Web 1.5	Web 2.0	Social media	Web semántica
		 El C/P es el Prosumidor		
estática	dinámica	colaborativa	social	inteligente
1989 – 1997	1997 – 2003	2003 – 2008	2008 – Actual	En un futuro cercano

La evolución de la Web ha llevado a la aparición en 2008 de una nueva etapa llamada social media, de la mano de las redes sociales y un afán por socializar más aún las ganas de compartir de la Web 2.0, siendo en esta cuando la Internet móvil ha facilitado tener cualquier servicio en los diferentes dispositivos móviles que existen actualmente. Lo próximo es la web semántica que nos permite diferenciar lo que buscamos dependiendo del contexto en el que nos movamos, gracias a la inclusión de metadatos que conviertan la información en conocimiento, facilitándonos aún más si cabe la interacción con las cosas o máquinas que tengamos a nuestro alrededor.

### Conexión

Probablemente la computadora que utilizamos a diario en la oficina esté conectada a una red de computadoras. En nuestra casa, la computadora portátil, *tablet* y celulares los vinculamos a un dispositivo inalámbrico que luego se conecta a la red de fibra óptica de la empresa que nos brinda servicio de Internet y de televisión por cable o telefonía. Éste se comunica a la red de otro Proveedor de Servicios de Internet o ISP (por sus siglas en inglés) más grande, que llega a un número mayor de hogares y empresas, y así sucesivamente. A su vez, estos proveedores de acceso internacional se interconectan con otros más grandes, denominados *Carriers*, a través de fibras ópticas transcontinentales y satélites, entre otros. Con el correr de los años, esta gran red de redes ha pasado a ocupar un lugar relevante en múltiples niveles ya que es transversal a cuestiones sociales, políticas y económicas, y ya no excluyente de ámbitos tecnológicos. El impacto de Internet es tal que ha modificado paradigmas y continúa estableciendo nuevos desafíos en torno a la educación, la industria, la seguridad, los derechos humanos, las políticas públicas y las nuevas tecnologías, entre otros.

### Servicios web

Las aplicaciones web interactivas han evolucionado para los humanos, el siguiente paso se centra en el Internet de la cosas, es decir, que todo lo que nos rodea que no es humano pueda conectarse entre sí y nos haga la vida más fácil. Esta funcionalidad se denomina

servicio web. Es complicado de definir ya que engloba gran cantidad de conceptos, pero la W3C la define como: Un conjunto de aplicaciones o de tecnologías con capacidad para interoperar en la Web. Estas aplicaciones o tecnologías intercambian datos entre sí con el objetivo de ofrecer unos servicios. Los proveedores ofrecen sus servicios como procedimientos remotos y los usuarios solicitan un servicio llamando a estos procedimientos a través de la Web.

### **Servicio de correo electrónico (electronic mail o email)**

El correo electrónico es una forma de comunicación escrita entre personas por medio de herramientas digitales. También llamado *email* o *e-mail*, es uno de los medios más populares de comunicación digital y puede ser usado por cualquiera que tenga acceso a la internet. Es un medio de comunicación asincrónico a diferencia de otros medios sincrónicos como lo son las llamadas telefónicas, es decir que no necesariamente el destinatario tiene que estar conectado en el momento que el emisor le envíe un mensaje; y tampoco es necesario que esté conectado el emisor cuando el destinatario abra el mensaje. Por lo tanto esto implica que pueden comunicarse conectándose en diferentes momentos y en cualquier lugar del mundo, siempre y cuando se tenga conexión a internet, una cuenta de correo provista por algún servidor de email (como Gmail u Outlook, entre otros) y una contraseña asociada.

### **Partes de una dirección de correo electrónico**

Como las cartas escritas a mano, el correo electrónico es enviado a una **dirección**, compuesta de dos piezas de información:

- la primera parte identifica a la persona o grupo (nombre), y
- la segunda parte (dominio) muestra el servicio específico que la persona usa para tener acceso a internet o a su correo electrónico.

Ambas partes de la dirección están separadas por el símbolo @ (arroba). Por ejemplo: la dirección de correo electrónico: **123@xyz.net** indica que la persona escogió "123" como identificación, y el servidor de internet es la organización "xyz.net"

### **Enviar un correo electrónico**

Para cada mensaje, se deben seguir estos cinco pasos:

1. Abrir el servicio de correo electrónico: Existen varias aplicaciones o softwares para gestionar el correo electrónico. También a través de los browsers puedes conectarte a la webmail donde existe la dirección de correo.

2. Indicar la dirección electrónica del destinatario: Se debe indicar la dirección de correo electrónico a la que se envía el mensaje. Aquí también se puede decidir enviar el mensaje con copia a otra persona.
3. Escribir el asunto del mensaje: En el asunto se indica al destinatario de qué se trata el correo que recibió. Debe ser como un título: específico, apropiado, relevante y con sentido.
4. Desarrollar el mensaje: Se debe escribir como si estuviéramos conversando con la persona a la que nos dirigimos. De tal manera, el mensaje debe tener un saludo, un cuerpo y un cierre o despedida, acorde con el asunto, el destinatario y el objetivo del mensaje.
5. Enviar el mensaje: Antes de enviar un mensaje, debemos asegurarnos que el mensaje es comprensible y amable, fácil de leer y si realmente es necesario.
6. Archivos adjuntos: Se pueden agregar archivos como documentos de Word o tipo Pdf, entre otros.

### **Ventajas del correo electrónico**

- Conveniente y rápido
- Oportunidad de revisión y corrección del mensaje a enviar.
- El mensaje recibido se puede leer, reenviar a otra persona, imprimir y archivar.
- El mensaje llega de segundos a minutos; esto no significa, sin embargo, que el destinatario lo vaya a leer inmediatamente que llega a su buzón de correo.
- Comunicación global
- Permite crear grupos con metas comunes separados por grandes distancias. Por ejemplo, un grupo de científicos de diferentes partes del país o del mundo para intercambiar información y socializar.
- Personas con los mismos intereses pueden discutir y hablar sin preocuparse por el transporte.
- Bajo costo

### **Conceptos de importancia**

*Arpanet*: Según la Wikipedia son las siglas en inglés de Advanced Research Projects Agency Network, es decir, la Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados

*Inteligencia Ambiental o Aml*: Según la Wikipedia, es una visión donde los humanos están rodeados de tecnología de computación y red empotrada de manera no intrusa en su entorno.

*Internet de las cosas:* Según la Wikipedia, se refiere a una red de objetos cotidianos interconectados entre sí.

*Internet profunda o invisible:* Según la Wikipedia, es todo el contenido de Internet que no forma parte del Internet superficial, es decir, de las páginas indexadas por las redes de los motores de búsqueda de Internet.

*Prosumidores:* Son consumidores que opinan on-line sobre su experiencia de consumo.

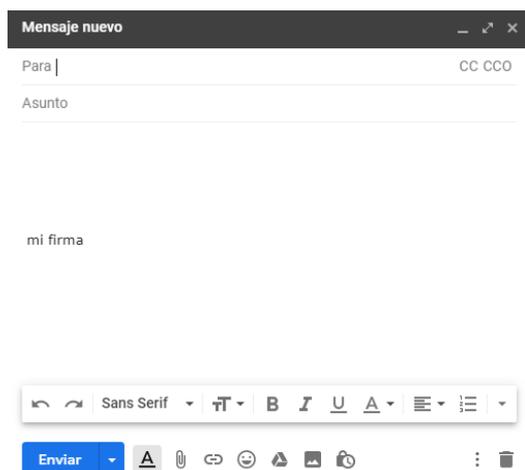
*Influencers:* Son gente famosa o popular que por su reputación son capaces de mover a millones de personas en la Red, afectando en ocasiones a la reputación corporativa de las empresas.

*Computación en la nube:* Según la Wikipedia, es un paradigma que permite ofrecer servicios de computación a través de Internet.

### Actividad:

Responde a partir de lo descrito en los textos anteriores (también puedes usar búsquedas en motores de búsqueda como: [www.google.com](http://www.google.com), [www.bing.com](http://www.bing.com), etc.)

1. ¿Qué es Internet? Explicar
2. Evolución de la web: indicar las diferentes etapas y graficar
3. ¿Cómo se conectan las computadoras?
4. ¿Qué se entiende como servicio web?
5. Indicar qué es el correo electrónico y cómo es el proceso de escribir y enviar un mensaje, qué ventajas supone
6. Indicar partes de un correo



7. Realizar un glosario con los términos de importancia

Consultas al profesor vía email: [censdomingo@gmail.com](mailto:censdomingo@gmail.com)

Director: Dr. Ramírez Roberto