

UNIVERSIDAD DEL ESTE
Escuela de Estudios Profesionales

Taller #4

Definición de Conceptos

Técnicas de Podcasting

Luz Evelyn Betancourt Pabón

ETEG 504 Inmersión Tecnológica

Prof. Esther A. Rubio

9 de febrero de 2015

Taller #4

Defina los siguientes conceptos:

Audacity

Es un programa o software de código abierto donde se puede grabar o editar un audio digital.

Permite grabar, analizar y editar sonidos.

Atom

Es el nombre que se le da a un proyecto para el desarrollo de un nuevo formato de blogs para resolver los principales problemas con RSS. (*RDF Site Summary*, *Rich Site Summary* o *Really Simple Syndication*). Es el conjunto de funciones y procedimientos para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción.

Castpost

El castpost es un servicio de hospedaje para podcast y videoblogs. Es este el que proporciona el código de html para incluir así el reproductor de video o mp3 en un blog, ofreciendo un ancho ilimitado de 100 megas.

EasyPodcast

Es una herramienta gratuita que tiene código abierto para poder trabajar con la creación de podcast de manera fácil y sencilla. Es un archivo digital de audio, aunque también los hay de vídeo (vodcast), que se puede distribuir por internet y que está vinculado a sistemas de sindicación RSS que permiten su revisión automática y periódica.

GCast

Es un servicio de GarageBand.com que permite crear podcast de forma gratuita. Permite alojar archivos de audio y da soporte para otros servicios.

Ipod

Es un reproductor digital que posee un disco duro en el cual almacena toda la información y con una pantalla a color que nos permitirá utilizar en su totalidad el sistema.

MP3 Players

Es un reproductor y catalogador de archivos MP3, que le permite al usuario ejecutar y organizar.

XML

Significa Extensible Markup Language, se define como un lenguaje de etiquetas, lo que quiere decir que cada paquete de información está delimitado por dos etiquetas como se hace en el lenguaje HTML.

Ogg

Este es un formato que comprime datos de audios, y se logra eliminando algunos sonidos no perceptibles por el humano. El nombre Ogg, por lo tanto, se refiere al formato de archivo que incluye un número de códecs separados e independientes de video y audio, ambos desarrollados en código abierto. Los archivos terminados en la extensión ".ogg" pueden ser de cualquier tipo de archivo Ogg, audio o video.

Poderato

Es el servicio Web líder en el mundo en almacenamiento de podcast en español. Este utiliza una plataforma 2.0 que les permite a los usuarios compartir sus programas de podcast de una manera fácil y gratuita.

Podomatic

Es una aplicación completamente gratuita para crear podcasts o videocasts en la web. Esta aplicación es parecida a Poderato y permite a los oyentes suscribirse a los podcast y poder seleccionar entre varias plantillas para la creación de páginas.

Recorder

Es un dispositivo que nos va a permitir grabar sonidos y guardarlos en un formato de MP3 entre otros que tenemos disponibles.

RSS

Las siglas RSS corresponden a RDF Site Summary, Rich Site Summary o Really Simple Syndication (ésta última es la más utilizada en la actualidad), y describen un lenguaje diseñado para la distribución de noticias o información tipo noticias contenidas en sitios web. Existen distintas versiones, y fueron desarrolladas por Netscape pero no todas son compatibles entre sí.

Referencias

Bull, M. (2010). iPod: un mundo sonoro personalizado para sus consumidores. Recuperado en:

<http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/4222>

Departamento de Informática y Automática de la Universidad de Salamanca (2014). ¿Qué es

Atom?. Recuperado en: <http://diaweb.usal.es/diaweb/index.jsp>

García-Quismondo, M.A.M. & Fajardo, M. J.B. Los blogs en el nuevo modelo educativo universitario: posibilidades e iniciativas. Recuperado en:

<http://bid.ub.edu/pdf/19marza2.pdf>

López, T. M., Cueto, J. L. H., & Flores, M. N. T. M. Objetos de Aprendizaje y comunicación educativa en los dispositivos móviles. Recuperado en: <http://educar.org.mx/Publicaciones%20recientes/Objetos%20de%20Aprendizaje%20en%20los%20dispositivos%20m%C3%B3viles.pdf>

Mazzoni, D., & Dannenberg, R. (2014). Audacity. Recuperado en:

<http://54.84.154.189:8080/xmlui/handle/123456789/195>

Muñoz, F. (2014). Castpost, hospedaje gratuito de audio y video. Recuperado en:

<http://aula21.net/aulablog21/archives/2005/07/21/casport-hospedaje-grauito-de-audio-y-video/>

Núñez, J. A. H., Herrera, C. T., & Rodríguez, A. L. (2013). Incidencia de los estilos de aprendizaje en el aprovechamiento académico de los alumnos de comunicación utilizando el Ipod. *Journal of Learning Styles*, 6(12). Recuperado en:

<http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/9/5>

Rodríguez, M. C. Cómo elaborar un podcast para la enseñanza del español como lengua extranjera. Recuperado en:

http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/22/22_0055.pdf

Rosa, J. V. (2010). El iPod como herramienta educativa. *Padres y Maestros. Publicación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales*, (330), 5-9. Recuperado en: <https://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/viewFile/1247/1061>

Trujillo Torres, J. (2011). Comunicación, innovación, educación y gestión del conocimiento en torno al uso del podcast en la educación superior. Recuperado en: <http://rusc.uoc.edu/index.php/rusc/article/view/v8n2-trujillo/v8n2-trujillo-esp>

Vila, R. R. (2005). Diseño de materiales curriculares electrónicos a través de Objetos de Aprendizaje. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (IV), 1-9. Recuperado en: <http://www.um.es/ead/red/M4/roig42.pdf>