

Interdisciplinario: La Creación de una Página Web -Nivel Avanzado- (Grados 9º a 11º)

Por Luis Fernando Muñoz y Boris Sánchez. · 2002-01-01

Proyecto de Clase que busca por medio de la elaboración de una página Web, que el estudiante reconozca y comprenda, las nuevas formas de presentación que actualmente tiene la información. TIC: Internet (indispensable), Editor Gráfico, Editor de Páginas Web, FTP, Procesador de Texto.

Integración

Grados 9º - 11º

La Creación de una Página Web

(Nivel Intermedio)

Código I911003

Descripción General

El proyecto busca por medio de la elaboración de una página Web, que el estudiante reconozca y comprenda las nuevas formas de presentación que tiene la información en estos tiempos, y que se interrogue porqué la tecnología ha permitido que se originen nuevas vías de acceso y de comunicación entre los objetos y las personas. Que entienda también, cómo la tecnología ha acondicionado el momento histórico dominante: un mundo globalizado con acceso ilimitado a la información, la cual se constituye en objeto preciado que debe ser actualizada constantemente.

Para tener una idea clara de las transformaciones que están sucediendo se debe comprender el funcionamiento de la red internacional de intercomunicación (Internet). Entender cómo es su estructura, cómo se crea y recrea constantemente, y cómo se presenta la información en ella. Hacer énfasis en la importancia del Hipertexto -forma que utiliza el Internet para presentar la información-, la cual posibilita el cambio de los procesos de asimilación y búsqueda de conceptos, a través de la noción de lectura no lineal.

El objetivo es introducir al estudiante en el tema desde los fundamentos teóricos de lo que es el hipertexto, hasta llegar a la materialización y a la creación propia de un documento hiper-enlazado (programado en lenguaje HTML).

Objetivos Específicos del Proyecto

1. Conocer la importancia de Internet como carta de presentación y de acceso al mundo actual, entendiendo el funcionamiento interno de la red.
2. Conocer el funcionamiento de las diferentes aplicaciones tecnológicas que permiten la elaboración adecuada de una página Web.
3. Reconocer y definir el hipertexto, identificar las ventajas y posibilidades que este brinda como nueva forma de presentar la información.
4. Desarrollar proyectos investigativos de interés usando elementos y/o aplicaciones para crear una página web.
5. Adquirir herramientas metodológicas que permitan realizar un proyecto.
6. Originar aplicaciones educativas que puedan ser usada por la institución posteriormente.
7. Identificar los elementos básicos para crear un hipertexto electrónico, tales como barras de navegación, cabezotes, contenido, concepto y diseño -incluso la complejidad tecnológica del desarrollo -, que va a depender del tipo de página que se quiera crear.
8. Utilizar herramientas (aplicaciones) de uso común para crear un documento hipertextual o website. Se debe incluir el reconocimiento general del lenguaje HTML.

Estándares Básicos en Formación Tecnológica (NETS)

| GRADOS | PARA ESTUDIANTES |

| 9° - 11° | 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10 |

Conocimientos y Destrezas Previas del Estudiante

1. Manejar software de procesamiento de datos (ej: Writer StarOffice, Microsoft Word, Amipro de Lotus, Wordperfect de Corel).
2. Saber utilizar un navegador de Internet (ej: Microsoft Internet Explorer, Netscape Communicator, Opera, etc).
3. Conocer el funcionamiento de editores de imagen (ej: Adobe Photoshop, Macromedia Fireworks, Corel Photo Paint, Microsoft Photo Editor, etc.)

Recursos y Materiales

Disponer de hardware que soporte multimedia.

1. Tener un dispositivo para digitalizar imágenes, (ej: cámara digital o escáner).
2. Contar con programas que permitan realizar diseños sencillos de web; para ello se puede utilizar un editor de páginas web como Microsoft Front Page o Macromedia Dreamweaver.
3. Para diseños más avanzados o que utilicen mas elementos y sean mas complejos, existe una gran variedad de programas creados exclusivamente para la elaboración de páginas web. Entre ellos podemos encontrar dos que tienen excelentes características: a. Suite Macromedia Web Design Studio, comprendido por: i. un editor HTML, Dreamweaver 4.0, ii. un editor de imágenes Fireworks 4.0, iii. un programa de animación vectorial, Flash 5.0.

b. También la Suite de Adobe conformada por: i. Adobe Go Live, que es el editor HTML, ii. Adobe Live Motion, que es el animador vectorial iii. Adobe Photoshop para el manejo de las gráficas. 4. Poder utilizar programas para el montaje de las páginas, es decir que permitan el acceso FTP como: WS_FTP LE, Cute FTP, etc. 5. Poder utilizar programas para la navegación y consulta de las páginas como Microsoft Internet

Explorer, Netscape Navigator. 6. Poder utilizar programas para la redacción del contenido y textos como Microsoft Word, Notepad, etc. 7. Para la elaboración del proyecto se necesitan aproximadamente de 8 a 12 semanas. 8. Los siguientes son sitios que pueden servir de referencia para los estudiantes: Parques Nacionales (<http://www.colombia.com/colombiainfo/parques/>) Creado con el fin de dar información sobre los parques naturales que posee Colombia. Educaplus (www.educaplus.org) Sitio que apoya la educación en Ciencias para secundaria, las paginas tienen información, ejercicios y animaciones. El Portal de Maloka en Bogotá (www.maloka.org) Este portal del parque de atracciones científicas, Maloka de Santa Fe de Bogotá es un excelente ejemplo para que los alumnos estudien algunas de las ideas sobre el diseño de una página. 9. Sitios para crear páginas Web: WebMonkey (<http://webmonkey.wired.com/>) Lycos Network ofrece en este sitio una variedad de servicios para diseñadores de páginas Web. Los tutoriales enseñan lo básico de cada tecnología y dan la opción de ensayarla. Webestilo (<http://www.webestilo.com/>) La guía de estilo proporciona información de cómo crear mejores páginas Web. Páginas de visualización más rápida, más cómodas y fáciles de navegar. Maestros del Web (<http://www.maestrosdelweb.com/>) Maestros del Web es el portal para webmasters Hispanos cuyo objetivo es "Colaborar en la creación de sitios en español a un alto nivel". Galeon En estas direcciones se ofrecen gratuitamente y de manera guiada, un tutorial y un asistente para el diseño y creación de una página Web en Internet. Puede ser una alternativa si no se dispone del software necesario para la realización del proyecto.

Tiempo de Duración

El proyecto puede llevarse a cabo en dos o tres Meses. De acuerdo a las necesidades de la clase el profesor puede considerar un lapso de tiempo diferente.

Desarrollo de Proyecto

El Profesor deberá:

1. Explicar el origen de Internet y su evolución.

2. Explicar qué es el hipertexto y los beneficios que aporta su utilización; por ejemplo la posibilidad de mostrar la información de una manera descentrada, en la cual la exploración se privilegia como forma de investigar y acceder a los contenidos.
3. Enfatizar la importancia de Internet en esta sociedad y explicar sus características principales.
4. Tratar los aspectos éticos necesarios para comunicarse en la red (Netiquette).
5. Acordar con los alumnos temas para la realización de la página web. Estos tópicos deben estar relacionados con materias que el alumno esté estudiando.
6. Definir los objetivos que se quieren alcanzar con la realización de la página.
7. Definir los recursos que se van a utilizar, tanto tecnológicos como metodológicos, de acuerdo a la sofisticación y complejidad que vaya a tener la página.
8. Asesorar al estudiante en el proceso de recolección de información, y también en la clasificación de contenidos.
9. Asesorar a los estudiantes en el proceso de diseño, generando unos protocolos de estilos donde se definirán formatos para la realización de la página.
10. Indicar el funcionamiento de un editor de Html, enseñando sus funciones básicas (creación de enlaces, inserción de textos y gráficos, aplicaciones de formatos de página, etc).
11. Indicar cómo se publica una página Web, dando en lo posible estrategias que permitan "hacer visible" la página de cada uno en la red [ej: inscripción en buscadores, utilización de "palabras claves" (keywords), etc.].

El Estudiante deberá:

1. Investigar qué es Internet, reconocer la importancia de entender su funcionamiento y su utilidad. Estar al tanto de las repercusiones que ha tenido al interconectar el mundo actual y posibilitar el acceso a todo tipo de información.
2. Investigar que es el Html. Entender estos conceptos, para poder así utilizar las ventajas que tiene el hipertexto como una nueva forma de comunicación.
3. Definir un tópico para realizar su página. Este tópico tiene que estar relacionado con materias que actualmente esté cursando el estudiante.
4. Clasificar y dimensionar el tópico a tratar haciendo claridad en lo que se desea hacer. Este aspecto es importante en el proceso, puesto que permite discriminar

la información y restringir la investigación.

5. Investigar y recopilar la información. Esta debe ser asesorada y revisada por el profesor.
6. Definir los contenidos de la página, elaborando para esto un Mapa Conceptual (representación grafica de la estructura de la página). Definir específicamente la forma en que los contenidos se van a presentar, el orden y los temas a tratar
7. Elaborar el diseño de la página teniendo en cuenta los contenidos y el guión hipertextual .
8. Publicar la página en un sitio determinado para ello, utilizando las estrategias para que el proyecto sea útil y visible en la web.
9. Respetar los aspectos éticos que se deben tener en cuenta para publicar en la red.

Evaluación

El profesor evaluará fundamentalmente el proceso. Es necesario tener en cuenta que esté proceso consta de tres fases:

La primera fase es la de preproducción, en ella se conceptualiza la idea y se aclara qué se va a hacer. En esta fase la definición del tópico de trabajo y su clarificación son lo más importante.

La segunda fase podría denominarse de producción, porque en ella se realiza la página, se definen los contenidos, se crea el guión hipertextual y se hace la representación gráfica de la página. Es necesario dividir esta fase en dos partes para su evaluación:

1. Contenidos: se determina la claridad, pertinencia y coherencia de estos, para garantizar un guión hipertextual adecuado.
2. Diseño gráfico en la cual el alumno muestra lo que ha aprendido respecto al manejo de la herramienta tecnológica como: editor de Html, archivo, editores de imágenes, etc.

La tercera fase se denomina operativa, pues corresponde a la publicación en la red de lo que se ha elaborado y las estrategias que se han diseñado para permitir su

búsqueda en la web. Lo fundamental en esta fase es la comprensión del funcionamiento interno de Internet lo cual se puede lograr trabajando como un "Webmaster" (o administrador de la página), persona que se encarga de actualizar, corregir y adicionar información. También es importante generar estrategias para el mantenimiento de la página y su posible crecimiento.

EDUTEKA se propone mejorar continuamente sus servicios. Por esta razón es de mucha utilidad conocer la opinión de los usuarios sobre la calidad de los proyectos que se ofrecen. Nos gustaría saber de qué manera podemos mejorar este proyecto. Si lo ha utilizado en clase o se interesó en él, por favor conteste las siguientes preguntas. Sólo tiene que presionar clic en la siguiente ENCUESTA y enviarnos sus resultados.

Créditos

Proyecto Diseñado por Luis Fernando Muñoz y Boris Sánchez.