

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Tercer ciclo

T.I.C.

Creación Web



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Comprender el funcionamiento de un sitio Web y los enlaces entre páginas del mismo.
- 02 Crear páginas html con texto, gráficos y enlaces.
- 03 Elaborar un sitio-Web sencillo. Crear enlaces entre los elementos del sitio

ESTRUCTURA

00	Introducción	La Web de Daniel
01	Actividad	Elaboración Web (estructura y uso hipertexto)
02	Saber Más	Mapa de un sitio Web
03	Actividad	Elaboración Web (creación y edición)
04	Saber Más	Imágenes para la Web
05	Actividad	Elaboración Web (publicación)
06	Saber Más	Algunas condiciones de los servidores Web
07	Actividad	Editores Web
08	Saber Más	El lenguaje html
09	Simulador	Crea tu Web

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Puente de mando de la nave PC.

Grandes ventanales a través de los cuales se ve el espacio. En un lugar preeminente el planeta Turing.

Tres monitores, teclados y botones, los asientos del piloto y auxiliar de vuelo. En un rincón pero visible una caja de herramientas. Al lado de los monitores un teléfono móvil.

El piloto Power está de espaldas manejando teclas. Daniel y su amigo se materializan en la escena mirando al piloto Power.

Monitor 3, cuando se pasa sobre él aparece código html utilizando distintos colores de fuente recorriendo la pantalla, más el rótulo: CREACIÓN Web

DESARROLLO

¿Qué pasa?

Daniel en primer plano dice: Creo que es el momento de crear una Web en la que podemos explicar nuestras aventuras.

Piloto Power salta de alegría recorriendo toda la pantalla y dice: "SI, SI, Si, una Web, eso es"

Daniel invita al usuario a acercarse al ordenador. La pantalla aumenta hasta ocupar nuestra pantalla y aparece un editor de páginas Web.

Las distintas actividades y 'saber más' irán orientando al usuario para que termine elaborando una Web sencilla.



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Tercer ciclo

T.I.C.

Creación Web



SALIDA

¿Cómo avanzamos?

Avanzamos de forma lineal, es decir resolviendo correctamente una actividad, se pasa automáticamente a la siguiente.

01 Actividad Elaboración Web (estructura y uso hipertexto)

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Presentador: Daniel (definido)

Acierto y error: Piloto POWER

Es un loro, personaje que no puede faltar en una nave de aventuras. Es el encargado de accionar el SIMULADOR (aparato tecnológico que prueba las órdenes de vuelo que en realidad son las respuestas). Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave. Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. Piloto POWER debe ser un loro real, muy activo, que utiliza las patas y el pico para pilotar la nave. Llega a todos los elementos aunque estén situados en cualquier rincón y no tiene problemas con la gravedad.

Saber más: Robito

Es un robot multifunción de diseño sencillo. Tiene una pantalla desplegable para cuando habla o explica (inicialmente no se ve pero se despliega de abajo a arriba desde el cuerpo del robot y ocupa el espacio necesario para el gráfico que va a mostrar), en ella muestra texto y gráficos. En algún sitio tiene una hilera de botones de colores parpadeantes. Tiene también un brazo articulado que puede tomar las siguientes formas: interrogación, flecha, atornillador, pinza, ojo. Se desplaza mediante rodillos por la base de la pantalla. Cada uno de sus movimientos tiene un sonido propio de tipo electrónico.

Escenario

La pantalla del ordenador de la nave por la que ha entrado el mensaje que ocupa prácticamente toda nuestra pantalla. Delante y de espaldas a nosotros la silueta de Daniel que manipula el teclado. En algún momento aparece el Loro Power encima de la pantalla o al lado de Daniel.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La hace Robito utilizando su pantalla que está definida en el apartado anterior.

Robito explica como es un sitio Web:

Este formado por varios archivos html (páginas Web)

Cada una de las páginas tiene información y entre ellas hay enlaces. Los enlaces se accionan desde gráficos o texto (hipertexto)

Para que un sitio Web funcione correctamente debemos en primer lugar elaborar un mapa del sitio.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Las proporciona Robito en su pantalla desplegable. Hace la introducción de la actividad y proporciona las indicaciones y los pasos a seguir.





¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Arrastrar y soltar

Completar cuadros de texto

Respuestas múltiple

¿Qué pasa y cómo funciona?

En la pantalla del ordenador de la nave tenemos una pagina en blanco, a la izquierda varios elementos que representan:

- Cuadraditos con texto – archivos html
- Líneas – enlaces

Se pide al usuario que con estos elementos construya un diagrama de flujo que represente el futuro sitio Web. Para ello se explicará en primer lugar que es un diagrama de flujo y como se puede representar un sitio Web mediante este recurso.

Después de la explicación inicial el usuario deberá colocar en primer lugar el archivo index.html y a continuación nombrar el resto de los archivos y unir con líneas-enlace unos y otros.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si la respuesta es correcta, Loro Power da un salto y repite compulsivamente 'BRAVO;BRAVO...' Automáticamente aparece la siguiente cuestión. Si todas las respuestas han sido correctas se pasa automáticamente a la actividad 2 Elaboración Web (creación y edición)

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Aparece en el centro de la pantalla un mensaje de alerta bastante parpadeante y llamativo acompañado de un sonido de alarma. "Error en el proceso. Repite la respuesta"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha respondido correctamente a todas las preguntas planteadas.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si no hay respuesta, Robito mueve la antena y dice "¿necesitas ayuda?"

A la 3º repetición del mensaje de Robito, se salta automáticamente a la selección de secuencia del ciclo.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez que se ha respondido correctamente a todo, aparece en un rincón de la pantalla un icono de seguridad y al pasar sobre el, se lee el mensaje: "concluida primera fase"

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Este icono se queda permanentemente hasta terminar las 4 actividades de esta secuencia de forma que el final debe haber 4 símbolos seguros.

02 SABER MÁS *Mapa de un sitio Web*

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva base?

Barra de desplazamiento que va de la primera diapositiva a la última y que permite pasar





de una en una o en el caso de señalar una concreta el recorrido de las anteriores se hace automáticamente.

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Un diagrama de flujo en el que aparecen 4 archivos html representados por cuadros de texto en los que figura el nombre y un resumen del contenido. Los archivos están enlazados entre si mediante líneas.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Lo mismo que en la diapositiva base. Mientras se oye la locución, se activan los elementos de los que se habla, el cursor pasa sobre ellos y los mueve según se indica en la narración.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Para entender como está organizado un sitio Web, se utiliza un mapa del sitio que consiste en representar los archivos html que lo forman (las páginas) y los enlaces que hay entre ellos.

En el sitio Web que tenemos aquí representado hay 4 páginas. Una de ellas llamada index es la página de inicio y de ella parten enlaces a otras dos. Así mismo estas páginas están enlazadas con la página de inicio y con otra cuarta que en realidad muestra el mapa.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 2?

Lo mismo que la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

Un mapa mas complejo

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

El mapa que acabamos de mostrar es muy sencillo pero un sitio Web puede contener muchas páginas y mucha información.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva final?

Lo mismo que la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Lo mismo que la diapositiva anterior. Cuando se pasa el cursor por los distintos elementos aparece una pequeña ficha con una explicación sencilla.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Pasa el cursor por los distintos elementos para recordar lo que has aprendido.

03 Actividad *Elaboración Web (creación y edición)*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Presentador: Daniel (definido)

Acierto y error: Piloto POWER

Es un loro, personaje que no puede faltar en un barco de aventuras. Es el encargado de accionar el SIMULADOR (aparato tecnológico que prueba las ordenes de vuelo que en realidad son las respuestas). Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave. Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. Piloto POWER debe ser un





loro real, muy activo, que utiliza las patas y el pico para pilotar la nave. Llega a todos los elementos aunque estén situados en cualquier rincón y no tiene problemas con la gravedad.

Saber más: Robito

Es un robot multifunción de diseño sencillo. Tiene una pantalla desplegable para cuando habla o explica (inicialmente no se ve pero se despliega de abajo a arriba desde el cuerpo del robot y ocupa el espacio necesario para el gráfico que va a mostrar), en ella muestra texto y gráficos. En algún sitio tiene una hilera de botones de colores parpadeantes. Tiene también un brazo articulado que puede tomar las siguientes formas: interrogación, flecha, atornillador, pinza, ojo. Se desplaza mediante rodillos por la base de la pantalla. Cada uno de sus movimientos tiene un sonido propio de tipo electrónico.

Escenario

La pantalla del ordenador de la nave por la que ha entrado el mensaje que ocupa prácticamente toda nuestra pantalla. Delante y de espaldas a nosotros la silueta de Daniel que manipula el teclado. En algún momento aparece el loro Powel encima de la pantalla o al lado de Daniel.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La hace Robito utilizando su pantalla que está definida en el apartado anterior.

Robito explica como utilizar un editor Web. Se trata de un editor de texto que nos permite insertar diversos objetos, los más comunes son: texto, gráficos e imágenes y crear hipervínculos a partir de estos objetos.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Las proporciona Robito en su pantalla desplegable. Hace la introducción de la actividad y proporciona las indicaciones y los pasos a seguir.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Arrastrar y soltar

Completar cuadros de texto

Respuestas múltiple

¿Qué pasa y cómo funciona?

Daniel hace una presentación de la actividad diciendo:

"ya sabemos cual es la estructura de nuestro sitio Web, vamos a crear ahora la página principal que será la página que se abrirá cuando entremos al sitio".

Se vuelve hacia el ordenador cuya pantalla aumenta hasta ocupar el 80% de nuestra pantalla. Vemos un editor. En la parte superior la barra de herramientas con los botones: Texto: Cuando se selecciona, el cursor se transforma en un pequeño cuadrado que indica que se trazará un cuadro de texto escalable

Imagen: Cuando se selecciona se abre una ventana con varias imágenes de Daniel, la nave CPU, el planeta Turing y la galaxia en general

Hipervínculo: Cuando se selecciona aparece una ventana con 3 opciones: vincular a una parte de la misma página, vincular a otro archivo del sitio o hacer un vínculo externo.

Daniel va dando instrucciones que el usuario debe realizar correctamente.

1. Escribe un título
2. Inserta una imagen
3. Escribe un texto explicativo



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Tercer ciclo

T.I.C.

Creación Web



4. Escribe 'ir al principio de la página', selecciona este texto y crea un hipervínculo al título.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si la respuesta es correcta, Loro Power da un salto y repite compulsivamente 'BRAVO;BRAVO...' Automáticamente aparece la siguiente cuestión. Si todas las respuestas han sido correctas se pasa automáticamente a la actividad 2 Elaboración Web (creación y edición)

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Aparece en el centro de la pantalla un mensaje de alerta bastante parpadeante y llamativo acompañado de un sonido de alarma. "Error en el proceso. Repite la respuesta"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha respondido correctamente a todas las preguntas planteadas.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si no hay respuesta, Robito mueve la antena y dice "¿necesitas ayuda?"

A la 3ª repetición del mensaje de Robito, se salta automáticamente a la selección de secuencia del ciclo.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez que se ha respondido correctamente a todo, aparece en un rincón de la pantalla un icono de seguridad y al pasar sobre el, se lee el mensaje: "concluida segunda fase"

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Este icono se queda permanentemente hasta terminar las 4 actividades de esta secuencia de forma que el final debe haber 4 símbolos seguros.

04 SABER MÁS *Imágenes para la Web*

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva base?

Barra de desplazamiento que va de la primera diapositiva a la última y que permite pasar de una en una o en el caso de señalar una concreta el recorrido de las anteriores se hace automáticamente.

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Una imagen cualquiera

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Lo mismo que en la diapositiva base. Mientras se oye la locución, van apareciendo los datos al lado de la imagen.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Cuando ponemos una imagen en una página Web, debemos cuidar algunos detalles. En primer lugar el formato de archivo debe ser compatible, es decir jpg, gif o png. También debemos procurar que la imagen tenga un tamaño apropiado al espacio que va a ocupar ni más grande ni más pequeña para que se vea correctamente.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 2?

Lo mismo que la diapositiva base





¿Qué vemos en la diapositiva 2?

Varias imágenes en tira de imágenes, pinchado sobre cada una de ellas aparece un cuadrado con los datos: dimensiones:..., tipo:..., tamaño:...

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Además y esto es muy importante, debe ser ligera, es decir debe ocupar poco espacio en disco. Para eso debemos comprobar este dato (tamaño) pinchando sobre ella cuando examinamos las imágenes en el programa explorador de nuestro ordenador.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva final?

Lo mismo que la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Una imagen dentro de un programa de retoque fotográfico. Mientras se oye la locución se ve una animación que realiza lo que se está diciendo. Cuando se habla de la compresión, se abre una ventana con una barrita deslizable en la que se aprecia el dato a mayor compresión menor calidad, y la imagen va cambiando obedeciendo al movimiento del cursor.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Para adecuar las imágenes al uso que vamos a darles en la red, podemos utilizar un programa de retoque fotográfico. En el podemos recortar, escalar (aumentar o reducir la imagen sin perder la proporción) y guardar con una compresión adecuada. Prueba con el cursor cual sería la compresión adecuada si quisiéramos que esta imagen tuviera un tamaño no mayor de 50 Kb

05 Actividad Elaboración Web (publicación)

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Presentador: Daniel (definido)

Acierto y error: Piloto POWER

Es un loro, personaje que no puede faltar en un barco de aventuras. Es el encargado de accionar el SIMULADOR (aparato tecnológico que prueba las órdenes de vuelo que en realidad son las respuestas). Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave. Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. Piloto POWER debe ser un loro real, muy activo, que utiliza las patas y el pico para pilotar la nave. Llega a todos los elementos aunque estén situados en cualquier rincón y no tiene problemas con la gravedad.

Saber más: Robito

Es un robot multifunción de diseño sencillo. Tiene una pantalla desplegable para cuando habla o explica (inicialmente no se ve pero se despliega de abajo a arriba desde el cuerpo del robot y ocupa el espacio necesario para el gráfico que va a mostrar), en ella muestra texto y gráficos. En algún sitio tiene una hilera de botones de colores parpadeantes. Tiene también un brazo articulado que puede tomar las siguientes formas: interrogación, flecha, atornillador, pinza, ojo. Se desplaza mediante rodillos por la base de la pantalla. Cada uno de sus movimientos tiene un sonido propio de tipo electrónico.





Escenario

La pantalla del ordenador de la nave por la que ha entrado el mensaje que ocupa prácticamente toda nuestra pantalla. Delante y de espaldas a nosotros la silueta de Daniel que manipula el teclado. En algún momento aparece el loro Power encima de la pantalla o al lado de Daniel.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La hace Robito utilizando su pantalla que está definida en el apartado anterior.

Robito explica que para que una página Web se pueda ver en Internet debemos colocarla en un servidor Web. Para hacerlo debemos conectar con el servidor elegido por medio del navegador o con un programa ftp. Recuerda que en otra aventura (actividad, OD) hemos aprendido como se utiliza un FTP.

Robito resume el funcionamiento y recuerda como poner los datos para conectar.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Las proporciona Robito en su pantalla desplegable. Hace la introducción de la actividad y proporciona las indicaciones y los pasos a seguir.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda -instrucciones técnicas-?

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Arrastrar y soltar

Completar cuadros de texto

Respuestas múltiple

¿Qué pasa y cómo funciona?

Daniel en primer plano habla con Piloto Power que observa la página recién creada.

"Es el momento de publicar nuestro trabajo, vamos a conectar con el servidor de Turing para subir los archivos de nuestro sitio Web".

La dirección es: <ftp://ftp.servidorturing.com>

Nuestro usuario es: Daniel y la contraseña: cpu

El usuario debe completar el proceso correctamente, una vez dentro del servidor, Daniel le indicará la carpeta en la que debe copiar los archivos.

Se simulara la subida de datos y una vez finalizado el proceso, Daniel propone ver el resultado.

El usuario en la pantalla de Daniel abrirá el navegador, escribirá la dirección:

www.navecpu.turing.com y esperará hasta que aparezca la página que se ha creado en la actividad anterior.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si la respuesta es correcta, Loro Power da un salto y repite compulsivamente 'BRAVO;BRAVO...' Automáticamente aparece la siguiente cuestión. Si todas las respuestas han sido correctas se pasa automáticamente a la actividad 2 Elaboración Web (creación y edición)

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Aparece en el centro de la pantalla un mensaje de alerta bastante parpadeante y llamativo acompañado de un sonido de alarma. "Error en el proceso. Repite la respuesta"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha respondido correctamente a todas las preguntas planteadas.





¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si no hay respuesta, Robito mueve la antena y dice "¿necesitas ayuda?"

A la 3º repetición del mensaje de Robito, se salta automáticamente a la selección de secuencia del ciclo.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez que se ha respondido correctamente a todo, aparece en un rincón de la pantalla un icono de seguridad y al pasar sobre el, se lee el mensaje: "concluida tercera fase"

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Este icono se queda permanentemente hasta terminar las 4 actividades de esta secuencia de forma que el final debe haber 4 símbolos seguros.

06 SABER MÁS *Algunas condiciones de los servidores Web*

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva base?

Barra de desplazamiento que va de la primera diapositiva a la última y que permite pasar de una en una o en el caso de señalar una concreta el recorrido de las anteriores se hace automáticamente.

¿Qué vemos en la diapositiva base?

La pantalla de un navegador con una página en la que se muestra un título: Datos para el correcto funcionamiento de su página Web en este servidor.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Lo mismo que en la diapositiva base. Mientras se oye la locución, se resaltan los párrafos de texto de los que se habla.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Antes de subir la página Web a un servidor debemos enterarnos de las condiciones exigidas por ese servidor. Hay algunas condiciones generales que conviene respetar para no tener problemas, aunque no sean obligatorias:

No utilizar mayúsculas en los nombres de archivo, hay servidores que no las reconocen o reconocen la diferencia entre mayúsculas y minúsculas y podríamos encontrarnos con que algunas páginas no se abren.

No utilizar ñ o tildes que tampoco son reconocidos por la mayoría de los servidores

No utilizar nombres separados por espacios vacíos, si queremos separar dos términos conviene utilizar un guión bajo entre ellos.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 2?

Lo mismo que la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

La misma que la anterior

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

En la mayoría de los servidores la página de inicio debe llamarse 'index' pero puede darse el caso de que en algún servidor se exija un nombre distinto como 'portada' o 'inicio'.

También por lo general los archivos se suben a la carpeta que se abre con nuestro usuario





y contraseña pero hay veces que nos encontramos con varias carpetas y debemos saber donde situar nuestra Web.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva final?

Lo mismo que la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Lo mismo que la diapositiva anterior. Cuando se pasa el cursor por los distintos párrafos se escucha un resumen de la explicación.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Pasa el cursor por los distintos elementos para recordar lo que has aprendido.

07 Actividad Editores Web

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Presentador: Daniel (definido)

Acierto y error: Piloto POWER

Es un loro, personaje que no puede faltar en un barco de aventuras. Es el encargado de accionar el SIMULADOR (aparato tecnológico que prueba las órdenes de vuelo que en realidad son las respuestas). Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave. Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. Piloto POWER debe ser un loro real, muy activo, que utiliza las patas y el pico para pilotar la nave. Llega a todos los elementos aunque estén situados en cualquier rincón y no tiene problemas con la gravedad.

Saber más: Robito

Es un robot multifunción de diseño sencillo. Tiene una pantalla desplegable para cuando habla o explica (inicialmente no se ve pero se despliega de abajo a arriba desde el cuerpo del robot y ocupa el espacio necesario para el gráfico que va a mostrar), en ella muestra texto y gráficos. En algún sitio tiene una hilera de botones de colores parpadeantes. Tiene también un brazo articulado que puede tomar las siguientes formas: interrogación, flecha, atornillador, pinza, ojo. Se desplaza mediante rodillos por la base de la pantalla. Cada uno de sus movimientos tiene un sonido propio de tipo electrónico.

Escenario

La pantalla del ordenador de la nave por la que ha entrado el mensaje que ocupa prácticamente toda nuestra pantalla. Delante y de espaldas a nosotros la silueta de Daniel que manipula el teclado. En algún momento aparece el Loro Power encima de la pantalla o al lado de Daniel.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La hace Robito utilizando su pantalla que está definida en el apartado anterior.

Robito explica que para elaborar una página Web es suficiente con un editor de texto normal como el bloc de notas pero en este caso debemos conocer el lenguaje html y escribir correctamente las etiquetas que transformarán el simple texto en las páginas que pueden verse con un navegador. Mostrará un ejemplo sencillo de código html y su resultado en pantalla.

Explicará a continuación que hay programas que facilitan la elaboración de una Web y que





se llaman editores Web.

Consisten en programas en los que podemos construir la página tal como se va a ver mientras el propio programa escribe el código necesario.

Robito muestra el editor que hemos utilizado antes y una animación de cómo usarlo.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Las proporciona Robito en su pantalla desplegable. Hace la introducción de la actividad y proporciona las indicaciones y los pasos a seguir.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Arrastrar y soltar

Completar cuadros de texto

Respuestas múltiple

¿Qué pasa y cómo funciona?

Daniel habla con Piloto Power de los editores Web, Piloto Power le hace preguntas de respuesta múltiple sobre el tema que el usuario debe responder

1. ¿Podemos elaborar una Web con el bloc de notas? a) Si, por supuesto. b) creo que no, c) a veces si y a veces no, depende.
2. Para hacer una Web con el bloc de notas debo saber algo sobre: a) las imágenes que puedo utilizar, b) el código html, c) el servidor donde colgaré la página
3. Si utilizo un editor Web: a) estaré trabajando en la página tal como se va a ver en Internet, b) no podré hacer hipervínculos, c) podré corregir la ortografía del texto
4. Otras relacionadas con las actividades anteriores de este mismo OD.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si la respuesta es correcta, Loro Power da un salto y repite compulsivamente 'BRAVO;BRAVO...' Automáticamente aparece la siguiente cuestión. Si todas las respuestas han sido correctas se pasa automáticamente a la actividad 2 Elaboración Web (creación y edición)

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Aparece en el centro de la pantalla un mensaje de alerta bastante parpadeante y llamativo acompañado de un sonido de alarma. "Error en el proceso. Repite la respuesta"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha respondido correctamente a todas las preguntas planteadas.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si no hay respuesta, Robito mueve la antena y dice "¿necesitas ayuda?"

A la 3ª repetición del mensaje de Robito, se salta automáticamente a la selección de secuencia del ciclo.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez que se ha respondido correctamente a todo, aparece en un rincón de la pantalla un icono de seguridad y al pasar sobre él, se lee el mensaje: "concluida cuarta fase"

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Este icono se queda permanentemente hasta terminar las 4 actividades de esta secuencia de forma que el final debe haber 4 símbolos seguros.





08 SABER MÁS *El lenguaje html*

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva base?

Barra de desplazamiento que va de la primera diapositiva a la última y que permite pasar de una en una o en el caso de señalar una concreta el recorrido de las anteriores se hace automáticamente.

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Una página Web sencilla, puede ser alguna de las utilizadas en este OD

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Lo mismo que en la diapositiva base. Mientras se oye la locución, el cursor se mueve y realiza lo que se indica en la narración.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Las páginas Web (World Wide Web) están escritas en un lenguaje especial llamado html (lenguaje de marcas de hipertexto). Aunque nosotros no lo vemos, el navegador lo lee y nos muestra la Web con el aspecto que conocemos.

Para ver como es ese lenguaje, puedes hacer clic con el ratón en la opción 'codigo fuente' del menú 'ver' del navegador

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 2?

Lo mismo que la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

La misma página Web de la diapositiva anterior y una pantalla del bloc de notas abierta en primer plano con el código fuente correspondiente a la página.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Como puedes ver es un lenguaje extraño, como hemos dicho, es el navegador el que lo entiende y nos lo traduce.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva final?

Lo mismo que la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Lo mismo que la diapositiva 1. Cuando se lleva el cursor al menú ver, este se despliega y aparece activa la opción 'codigo fuente', si el usuario hace clic, se abre el bloc de notas con el código de la página.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Abre el código fuente de esta página.

09 Simulador *Crea tu Web*

¿En qué consiste básicamente el simulador?

En un editor Web que permite al usuario crear una página sencilla con texto, imágenes y enlaces.

¿Qué vemos?

La pantalla de un editor Web. Se parece a un editor de texto. En la parte superior la barra de herramientas con los botones: texto, imagen, hipervínculo, abrir, guardar como, ver en el navegador, salir.



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Tercer ciclo

T.I.C.

Creación Web



Texto: Cuando se selecciona, el cursor se transforma en un pequeño cuadrado que indica que se trazará un cuadro de texto escalable. Aparece una barra de propiedades con las propiedades de texto: fuente, tamaño, alineación, color de texto

Imagen: Cuando se selecciona se abre una ventana del explorador para elegir imágenes compatibles con la Web en el propio ordenador.

Hipervínculo: Cuando se selecciona aparece una ventana con 3 opciones: vincular a una parte de la misma página, vincular a otro archivo del sitio o hacer un vínculo externo.

Abrir: abre únicamente archivos creados y guardados con el programa.

Guardar como: permite guardar lo que se ha hecho con extensión html y darle nombre.

Ver en el navegador: permite ver lo que se está haciendo en el navegador por defecto del ordenador.

Salir: permite salir del programa

¿Cómo funciona?

Como un editor Web

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Un tutorial con el que se inicia el programa y que se puede descartar si el usuario lo considera innecesario.

¿Cómo avanzamos o salimos de la pantalla de la manualidad?

Mediante el botón de salida. Se vuelve a la pantalla de selección de OD

