

**UNIVERSIDAD AUSTRAL DE CHILE
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
ESCUELA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN**

**Profesor Patrocinante:
Dra. Claudia Rodríguez Monarca
Instituto de Lingüística y Literatura**

**MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA CONSTRUCCIÓN
DE PÁGINAS WEB A PARTIR DE LA PROPUESTA
DEL SITIO: *EL AMOR EN LA LITERATURA***

**Tesis para optar al Título de
Profesor de Lenguaje y Comunicación
y al Grado de Licenciado en Educación .**

**HÉCTOR MAURICIO ALTAMIRANO SILVA
VALDIVIA – CHILE
2006.**

Agradezco de todo corazón a mis
Padres, a María José, mis Hermanos,
mi Familia, mis amigos y a la profesora
Claudia Rodríguez, por ser parte importante
a la hora de cumplir con este anhelo

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
TRANSFERENCIAS DE LAS TECNOLOGÍAS	7
MIRADA HISTÓRICA	9
RED ENLACES	15
MANUAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PAGINAS WEB EDUCATIVAS	19
PASOS A SEGUIR EN LA CONSTRUCCIÓN DEL SITIO WEB EDUCATIVO	22
1.- Recopilación de Información y Contenidos a utilizarse en la elaboración de la página.	22
2.- Desarrollo de la maqueta o Estructuración de la Página	24
CONCLUSIONES	34

INTRODUCCIÓN

El ser humano avanza, de forma vertiginosa, en su evolución y despertar a nuevos descubrimientos tecnológicos, los cuales ya forman parte de su mundo y de su diario vivir.

Hoy en día estos avances han alcanzado al área educativa, en referencia a lo que sucede en Chile con el proyecto ENLACES y la gestión del Ministerio de Educación para promover la inserción de las tecnologías en la malla curricular que maneja cada establecimiento.

Uno de estos cambios ha involucrado la forma en cómo los conocimientos son asimilados y aprendidos, tanto por alumnos como por profesores, información de la cual deben apropiarse en su continuo evolucionar en los diferentes estadios de la educación.

A la hora de consultar acerca de una determinada información, tarea, trabajo, ejercicio o simplemente para realizar alguna consulta de interés personal, se hace cada vez más recurrente la utilización de la tecnología, dispuesta ahora al alcance de la mayoría de las personas. Esto se debe más que nada a que en la tecnología se encuentra una mayor diversidad de la información y en menor cantidad de tiempo, siendo el individuo quien debe decidir qué es lo que prefiere y qué no le sirve.

La tecnología aparece como un medio de apoyo, tanto para los alumnos, en la comprensión de ciertas materias y en la ejercitación de sus habilidades, como para los profesores, en el desarrollo productivo y en la complementación de ciertas unidades.

Se debe procurar el no caer en un mal aprovechamiento de los medios que se ofrecen, no abusar de la utilización de estas tecnologías, evitar que pasen a desarrollar las funciones educativas de docentes y alumnos.

Hay que posicionar a las tecnologías como un complemento de la labor desempeñada en el aula, sin dejar de lado la información de fuentes tangibles, elementos tanto o más necesarios, porque conforman la base de todo el conocimiento que se imparte, incluso de los datos manejados en la construcción de los sitios Web, por dar un ejemplo.

La información proporcionada por el docente a sus alumnos es de vital importancia, sobretodo en el manejo de los nuevos medios tecnológicos, ya que en pos de la reforma, el profesor debe asumir el papel de guía ante los alumnos.

Si bien el docente debiera mostrar una actitud más abierta a la recepción de los nuevos avances en materia educativa, también debe actuar con una cuota de cautela, porque no debe confiar todo el aprendizaje que desarrollarán sus alumnos al trabajo con la tecnología.

Adentrados en esta era de tecnología e informática educativa, la forma de actuar del profesor dentro de la sala de clases debe ajustarse a los intereses de los alumnos, siempre y cuando estos sean pertinentes y necesarios para su continuo crecimiento.

Elegir a la literatura como medio de concreción, desarrollo y aplicación de la presente propuesta educativa, encierra un contexto con un enfoque reflexivo, el cual esta directamente relacionado con lograr un vínculo concreto y de buenas bases, entre la capacidad de insertar la tecnología como medio de apoyo y su aplicación en una parte importante de la asignatura de Lenguaje y Comunicación la cual es, de manifiesto, la que tiende a generar una mayor cercanía entre profesor y alumno, ya sea por compartir opiniones acerca de un texto, por medio de la conversación teórica o de vivencias generadas en torno a la lectura de determinadas obras; fomentando, gracias a esto, la capacidad de análisis y reflexión.

La literatura representa una de las formas más factibles que posee el profesor para establecer un claro acercamiento y una comunicación más fluida con sus alumnos. Esto se debe a la capacidad de vincular al alumno con diversos mundos y contextos, los cuales pueden llegar a ser apreciados y analizados tal cual como si fueran el propio. A nivel de aula, para poseer un acabado conocimiento en alguno de los ámbitos que rodean y constituyen a la literatura, es necesario el manejo de información no solamente ligada a la disciplina, sino que tenga relación con un bagaje, con una competencia cultural, la cual será compartida con los educandos, no directamente, sino en actitudes, en pequeñas charlas complementarias a los contenidos.

En la obra literaria es esencial la función de la palabra poética, porque es a través de su mensaje que el escritor crea sus propios mundos de ficción.

El lenguaje supera su mero valor de instrumento de comunicación y se convierte en vehículo para la expresión de lo personal, de vivencias intransferibles del hombre. En la literatura las palabras adquieren jerarquía e independencia, cobran vida propia¹

La vocación, el amor por la docencia, impulsan al profesor a aprovechar las enseñanzas que brinda este contacto diario con los alumnos y alumnas, momento en el que, mediante su propia experiencia como lector, el docente intenta que estos logren acercarse a la lectura, a la literatura.

La búsqueda y selección de material propicio para aplicar en el aula, convierten a la clase de Lenguaje en una instancia adecuada para que los alumnos lean, reflexionen y disfruten.

El profesor de Lenguaje y Comunicación, con la literatura, tiene en su poder un elemento versátil y de gran aplicabilidad, que puede ser desarrollado desde distintos frentes. Estas características posibilitan el mejor aprovechamiento de los diversos materiales que el profesor va recopilando y sumando a su experiencia educativa.

Cabe destacar el rol del alumno, quien, como individuo en pleno proceso de crecimiento y formación valórica y teórica, se encuentra ávido a asimilar información y nuevos conocimientos, siempre y cuando estos sean planteados de forma atractiva e innovadora.

¹ Domínguez, Matilde: *Introducción Literaria III*, Editorial Estrada, Sao Paulo 1980.

Para lograr que los alumnos realmente se sientan motivados y se interesen en trabajar en las actividades que se les designan, primero el profesor debe ingresar en su mundo, en sus conocimientos y hablar con ellos en términos que les parezcan familiares, o sea actuar en sus contextos. Aquí juega un papel importante el manejo metodológico que el docente pueda imprimir a los contenidos que pretende pasar en clases; esto debido a que si relaciona la literatura con historia, con contenidos presentes en la red y, además, los contextualiza a la realidad de los alumnos, es casi seguro que despertara la inquietud de ellos por mostrar una mejor actitud en sus clases venideras. Por estas razones es necesario imprimir un aire novedoso a las clases de la asignatura de Lenguaje y Comunicación, ya que si bien la comunicación, la literatura y los libros constituyen la base de esta, también se debe entender y atender las inquietudes e intereses de los alumnos.

La experiencia de los docentes en torno a las clases de esta asignatura, muestra que para lograr un buen acercamiento, una gradual aceptación en los alumnos, aparte de tener un buen desplante, es necesario manejar una serie de conceptos y conocimientos de los cuales los discentes ya se han apropiado. Uno de estos es el manejo de las tecnologías y su utilización para solventar, paliar dudas y carencias, en diversos aspectos y asignaturas.

Por esta razón no es raro encontrar trabajos de literatura, que se esperaba fueran de su propio análisis y creación, con formatos e

informaciones sacadas de Internet, sin cambios evidentes, como malas copias de aquellos informes que otros elaboraron. Esto evidencia una falta de interés hacia la asignatura, por parte de los alumnos, fomentada quizás por un errado manejo de los conocimientos informáticos, o por una carencia de ellos, por parte del docente.

No se debe pasar por alto que los alumnos con los cuales se convive hoy en día pertenecen a una generación que plantea y acepta a la tecnología y sus avances como primordiales, por sobre otros tipos de materiales que quizás a docentes y apoderados pudieran parecer de mayor importancia.

Es aquí donde el profesor puede utilizar la oportunidad que brinda este material didáctico y su instrumento de análisis ,la página **“Amor en la Literatura”**, como forma de asociar los nuevos conocimientos tecnológicos, tan triviales para los alumnos, y sus conocimientos en torno a la literatura y el área de Lenguaje y Comunicación, fomentando el desarrollo de competencias de tipo cultural, literarias y tecnológicas; dando pinceladas a diversas áreas, lo cual puede despertar el interés de los alumnos por adentrarse de forma más exhaustiva y personal en temáticas presentes dentro del proyecto.

Para los estudiantes, encontrarse ante una página Web, es lo que para el docente estar frente a un libro, lo cual posibilita una mejora en sus aprendizajes, que estarán de hecho, bien dirigidos, porque el material con el que se encontrarán trabajando habrá sido creado por el propio profesor.

Esto genera lo que conocemos como aprendizaje significativo, de parte de los alumnos y del docente, ya que ambos logran aprendizajes en su propio contexto, de forma independiente, más allá de las posibles evaluaciones a las cuales pudieran ser sometidos.

Transferencia de las Tecnologías

Lo primero que debemos comprender es qué se entiende por informática educativa: *“la disciplina que estudia el uso, efectos y consecuencias de las tecnologías de la información en el proceso educativo”*².

Mediante su enseñanza se intenta acercar al aprendiz al conocimiento y manejo de modernas herramientas tecnológicas como el computador. O sea, por medio de ella se intenta estudiar cómo estas tecnologías pueden contribuir a potenciar y expandir la mente de los alumnos, de manera que sus aprendizajes sean más significativos y creativos.

Es importante destacar que la tecnología es neutral, el computador es neutral. Es el hombre quien lo utiliza para multiplicar el efecto de una acción, reproducirla, ampliarla o reducirla. El computador en sí no es bueno ni malo y los efectos que produzca serán o no beneficiosos, según como el hombre use el computador.

² Sánchez Ilabaca, Jaime: **“Informática Educativa” 3ª Edición, Santiago, Universitaria, 2000**

Por esta razón, otro punto importante que toma como tarea la I.E. es el analizar de qué manera puede la educación participar en el proceso de transferencia de las tecnologías de la información, procurando acercar la educación formal al mundo informático y contribuir al mejoramiento cualitativo de la educación.

Una de las mejores estrategias para lograr incorporar y relacionar a la educación con la tecnología es la creación de material propio, apoyándose en los conocimientos brindados por los avances tecnológicos, pero sin incurrir en errores, producto de una exacerbada confianza en la información que estos pudieran entregar.

El manual para la construcción de páginas Web, si es utilizado pertinentemente, es un material que posee la singularidad de lograr un buen trabajo conjunto entre el conocimiento personal del docente y los avances tecnológicos disponibles para los usuarios de Internet.

Mirada Histórica

Internet fue diseñada como una tecnología abierta, de libre uso, con la intención “deliberada” de favorecer la libre comunicación global. Este objetivo se acentúa cuando aquellos individuos y comunidades que buscaban lo alternativo en la sociedad se apropiaron de esta tecnología.

Esta afirmación no concuerda con los fines primeros que habían sido destinados a Internet. El antepasado más cercano de Internet, ARPANET, es creado en 1969 por A.R.P.A., oficina de proyectos avanzados de investigación del departamento de Defensa de EE.UU. Sin embargo, no tan solo su diseño fue inspirado por principios de apertura de la red, sino que también sus principales nodos o centros de operaciones se localizaron en universidades, permitiéndose el acceso a ellos por parte de profesores y estudiantes de doctorado, en primera instancia, lo cual eliminaba toda posibilidad de un control militar estricto.

Arpanet fue creada para facilitar la comunicación entre los grupos universitarios de informática, financiados por el departamento de defensa, especialmente para que compartieran tiempo en los ordenadores, los cuales sólo existían en algunos centros. Como luego de un tiempo sobraban ordenadores y tiempo para la computación, el motivo de la aparición de esta red se volvió un tanto inconcluso.

Gracias al Depto. de Defensa, un grupo de científicos vieron en Arpanet el instrumento perfecto para realizar una investigación en red. Con el tiempo se entusiasmaron con la idea de lograr la concreción de un

sistema de comunicación entre ordenadores, hecho que se concreta en los protocolos *TCP/IP* desarrollados por Cerf y Kahn en 1973(luego por Cerf, Kahn y Postel en 1978).

Como se ha mencionado, desde un principio los diseñadores de Internet buscaron que la red informática en la cual trabajaban fuera abierta, con protocolos comunicables y que permitieran la existencia, en su estructura, de más nodos que no cambiaran su configuración básica.

Internet desde sus inicios reflejó y encarnó los ideales libertarios de sus inventores, esto, a su vez, determinó que la red se manifestara como una arquitectura abierta y de difícil control.

Fue una cultura de libertad inspirada en los principios de la investigación académica y en la práctica de compartir los resultados de la investigación con los colegas, de forma que el juicio de la comunidad informática académica sobre la contribución de cada uno era la recompensa más importante al trabajo obtenido.³

Aquellos organismos que ostentaban el poder y por ende el control (iglesia y estado), se ven sorprendidos y pasmados ante un fenómeno que escapaba al orden y régimen que ellos mantenían. Lamentablemente para ellos, al intentar reestablecer el dominio sobre este organismo, sus pretensiones son vanas, ya que incluso las leyes que ellos mismos habían aprobado con anterioridad protegían y defendían los principios libertarios de Internet.(Internet = *arquitectura de Libertad*).

Luego de desarrollarles en forma abierta, a través de las universidades, Internet fue conectándose con otros medios sociales y otras

³ Castells, Manuel: *“Internet, Libertad y Sociedad: Una perspectiva Analítica”*
<http://www.uoc.es/web/esp/launiversidad/inaugural01/#>

actitudes culturales allá por los '70 y los '80. Como su uso fue haciéndose cada vez más masivo y el conocimiento colectivo fue profundizándose e incrementándose, la red se volvió cada vez más amplia y fácil de usar, lo cual generó cada vez más participantes, hasta llegar a los más de cuatrocientos millones de usuarios actuales.

Aquellos individuos que se especializaron en Internet y lograron descubrir usos impensados de la Red son conocidos mundialmente como los famosos *Hackers*.

Los hackers y su cultura son una de las fuentes esenciales de la invención y continuo desarrollo de Internet. Ellos son, simplemente, personas con conocimientos técnicos informáticos, cuya pasión es inventar programas y desarrollar formas nuevas de procesamiento de información y comunicación electrónica⁴.

Obviamente, para aquellos quienes están tras la búsqueda de mecanismos de control y de manejo de la red, estos individuos constituyen una amenaza a sus propósitos. Es por esta razón que, para los gobiernos y para las entidades conservadoras de la sociedad, los hackers son considerados como perjudiciales e incluso hubo épocas en que se les perseguía abiertamente, aunque hoy en día esa persecución se hace de manera encubierta.

⁴ Castells, Manuel: *“Internet, Libertad y Sociedad: Una perspectiva Analítica”*
<http://www.uoc.es/web/esp/launiversidad/inaugural01/#>

Volviendo a la actualidad, debemos saber que por estos días se intenta establecer una serie de leyes para generar “*control y orden*” en Internet, pero, dentro de lo que se puede concebir como permisible, es casi imposible determinar qué está correcto o incorrecto en la Red.

Además, hoy por hoy, todavía existe desigualdad en lo que se refiere a los abusos de poder y penalizaciones irregulares en que incurren las leyes dependiendo de la persona o institución a la que se esté penalizando. Por lo tanto, mientras las leyes y castigos no sean iguales para todos, es imposible que se genere una predisposición por parte de los internautas para acatar una reglamentación acerca del uso de la Red.

Existe un lugar común acerca del ciberespacio que caracteriza a sus habitantes desde la primera generación, una idea que define el pensamiento de la primera generación acerca de ese lugar. Se dice que el ciberespacio no puede ser regulado, que no puede ser “gobernado”, que su “capacidad innata” es la de resistirse a la regulación. Esa es su naturaleza, su esencia, las cosas tal como son. En su esencia, pues, el ciberespacio es un espacio de ausencia de control⁵.

La capacidad expansiva de Internet puede interpretarse también como una necesidad social de integración de medios al servicio de la comunicación, en una cantidad de opciones cada vez mayor.

El gran desarrollo tecnológico y de masificación que ha alcanzado ha sido propiciado por las actividades comerciales y de difusión publicitaria,

⁵ Lawrence, Lessig: “El código y otras leyes del ciberespacio” Taurus, 2001.

dotándola de una arquitectura compleja, la cual ofrece recursos diversos, los cuales se adaptan al individuo involucrado.

Aunque sus primeros usuarios fueron científicos, como forma de vida, Internet nace en las universidades de los EE. UU., y su nacimiento está ligado a la universidad y a la vida académica. El logro de Internet radica en conectar a los individuos y atraerlos hacia un estilo de vida diferente del que disfrutaban en su espacio real (*“la red fue un producto tóxico legal en los campus universitarios a mediados de la década de los ‘90”*). (Lawrence, Lessig: **“El código y otras leyes del ciberespacio” Taurus, 2001**)

El acceso a la red, en las universidades norteamericanas, estaba determinado, en un comienzo, por los principios y valores que estas instituciones defendían. Por ejemplo: la universidad de Chicago estaba en pro de una conexión anónima, que respetara el derecho de proteger su identidad al usuario. En cambio, la universidad de Harvard no permitía una conexión a la red, a menos que el equipo utilizado y el usuario estuvieran debidamente registrados y monitoreados, método que no permitía el anonimato.

Directamente relacionadas con este último ejemplo están las llamadas “tecnologías de Identificación”, las cuales fueron creadas por iniciativa de los gobiernos y por aquellas entidades que pretendían controlar la red. Hoy en día las más conocidas y comunes son las siguientes:

- ✓ **Contraseñas:** Símbolos convenidos, que uno utiliza para ingresar a Internet, o bien, ya dentro de ella, para ingresar a algún sitio (Ej.: correos electrónicos, chats, etc.)
- ✓ **Cookies:** Marcadores digitales que los websites insertan automáticamente en los discos duros de los computadores que los conectan, de modo que dicho ordenador es monitoreado por el website que insertó el cookie.
- ✓ **Procedimiento de Autenticidad:** También conocido como procedimiento de autenticación. Son firmas digitales que permiten a los ordenadores verificar el origen y las características de las comunicaciones recibidas.

Lamentablemente, con la invención de este tipo de mecanismos, aquellos interesados en mantener el poder y su influencia en la red lograron establecer una suerte de control, si bien no total, casi completo.

Esto provocó que a la larga, es decir, hoy en día, aquellos individuos cuyos datos están en algún tipo de memoria virtual o electrónica, se vean expuestos en sus movimientos y acciones cada vez que ingresan a la red.

Red Enlaces

Al comenzar los años '90, Chile se encontraba inmerso en medio de un proceso de cambio muy importante, ya que se sufría un proceso de transición de un gobierno militarizado a uno democrático.

No podemos olvidar que la prevaencia de los militares en el poder dio origen a que durante mucho tiempo se coartara y prohibiera todo tipo de información y tecnología civil, las cuales podrían haber servido, según lo que los gobernantes juzgaban, como forma de emancipación para los chilenos, originando posibilidades de otro conflicto como el ya vivido años atrás.

Chile, como país naciente a la prosperidad y al desarrollo, elementos que venían de la mano con la inclusión cada vez mayor de tecnología e informática a las diversas áreas del quehacer humano, necesitaba dar un paso prometedor y seguro hacia los lineamientos de una línea educativa innovadora, acorde con los avances a los que estaba accediendo, dejando atrás el esquema educativo propio de una sociedad industrializada, para dar paso al de una sociedad informatizada.

Con la llegada de la democracia se abrieron las puertas a esta diversidad de información, proveniente del mundo exterior. Esto permitió, en el plano educativo, que el Ministerio de Educación comenzara a colocarse a la par para con los avances tecnológicos y pedagógicos imperantes a nivel internacional.

Por esta causa surge, allá por 1992, la llamada Red Enlaces, la cual contemplaba la incorporación de tecnología informática en escuelas y liceos del país. Se inició con el objetivo de construir una red educativa experimental, la cual contemplaba 100 escuelas y 10 instituciones. Para marzo de 1995 la meta se daba por superada, con evaluaciones muy positivas de por medio. De acuerdo a estos resultados, el MINEDUC anuncia al país cuales son los nuevos objetivos a cumplir, colocando como fecha límite el año 2000: *al menos el 50% de los establecimientos de enseñanza básica y el 100% de los establecimientos de enseñanza media participando de la red informática educativa.*

Estos cálculos hablaban de 5000 establecimientos aproximadamente, los cuales estarían conectados a través de todo Chile.

Esta inversión representa a la vez una oportunidad y un desafío; y su incorporación considera no solo las distintas realidades educacionales, sociales y geográficas, sino también las tendencias y oportunidades que ofrece hoy la informática, especialmente en el campo de las redes y el software educativo⁶

La red Enlaces buscaba apoyar el trabajo de profesores y alumnos, ofreciendo la tecnología como una herramienta más, o como un medio al servicio de profesores y alumnos.

Hay que aclarar que Enlaces no fue creada con el fin de enseñar computación, sino que de ayudar a generar métodos de utilización de los computadores que fueran fáciles, simples y efectivos, para que los profesores los aplicaran en las diversas áreas del currículum.

⁶ <http://www.enlaces.cl>

R.A.T.E.:

Para solventar el buen funcionamiento de los equipos y la adecuada formación de los docentes en su utilización para con los alumnos, fue creada la *Red de Asistencia Técnica*, la cual se centraba en liceos y escuelas.

La coordinación de ésta se realizaba por medio de los llamados *Centros Zonales*, universidades que habían constituido centros de informática educativa.

La función de los centros zonales estaba marcada por la responsabilidad que les cabía en lo que a planificar y gestionar la Reforma Educativa en sus respectivas zonas se refería. Además de estar encargados de entregar capacitación y asistencia tecnopedagógica a los liceos.

Cada centro zonal subcontractaba universidades o institutos, denominados *Unidades Ejecutoras*, a fin de otorgar la capacitación y la asistencia técnica a sectores específicos, dentro de su zona de acción.

Por medio de la **R.A.T.E.**, el gobierno se encontraba capacitado para brindar, en forma gratuita durante 2 años, a cada liceo y escuela que decidiera incorporarse a Enlaces:

- ✓ *Capacitación para un grupo de 20 personas.*
- ✓ *Asistencia técnica.*
- ✓ *Software educativo.*
- ✓ *Conexión a correo electrónico.*

Equipamiento y Software:

El equipo computacional fue dimensionado de tal forma que su inclusión, tanto en las tareas de aula como administrativas de los establecimientos, no se viera dificultada. Este equipamiento consistía en computadores con capacidad multimedial, impresoras, cd-rom, módem y red local.

Manual para la Construcción de Páginas Web Educativas

Por tratarse de un diseño experimental de página Web, se optó por enfocarla hacia un área con la cual se haya trabajado en forma amplia. En este caso se tomó la decisión de plantear las actividades por medio de la temática **“El Amor en la Literatura”**, que pertenece a los contenidos de Lenguaje y Comunicación y que se encuentra presente en los contenidos desde 8° año básico hasta 4° año de enseñanza media. La idea principal que se manejó, para lograr éxito en el cometido de interesar a los alumnos con los contenidos del sitio, es la de establecer una comunión entre Literatura e Historia, dos subsectores de aprendizaje estrechamente relacionados.

Se debe aclarar, que la selección de contenidos y autores, pertenecen, en este caso al gusto personal del creador del sitio, o bien al tipo de necesidad que esta Web educativa viene a subsanar.

El objetivo principal fue el de tratar el tema del Amor no tan sólo como tópico literario, sino que en cada época establecer el rol histórico que éste ha tenido, las diversas relaciones que ha generado entre historicidad y literatura.

Haciendo una división de los subtemas, se partió con un enfoque del tema amoroso en la época de los griegos, La Antigua Grecia. Aquí se desarrollaron enfoques centrados en la mitología Griega, sus dioses y personajes principales, y en la variedad de tratamientos que podían ofrecer al tema en cuestión.

Obviamente se realizó un enfoque posterior a lo que la literatura griega y sus autores, en prosa y verso, logran en lo concerniente a este tópico, con lo cual finalizó la primera etapa, en la concreción de la página Web.

Dentro de cada etapa se sugirieron links, enlaces para complementar la información, o en donde aparezcan temáticas complementarias a la información ya brindada.

La segunda etapa estuvo abocada a revisar la **Edad Media** y los contenidos, en torno al tema del amor, que encerraban una mayor relevancia para los fines que perseguía el sitio educativo.

La tercera etapa estuvo marcada por la revisión de, quizás uno de los períodos históricos-literarios más representativos del tema global a desarrollar, **“El Romanticismo”**, realizándose aproximaciones hacia literatos de vital importancia, como Gustavo Adolfo Bécquer, Francisco de Quevedo, y otros representativos del ideario romántico.

Por una razón de temáticas abordadas, se optó por tomar como referencia principal al Romanticismo Español, pero no se descartó optar por incluir otras literaturas (Alemana, Inglesa), a medida que aumente la demanda en este tema.

Pasando a un plano más teórico, de acuerdo con la autora Elena Barberá⁷, el aprendizaje que se pretende los alumnos logren, con la utilización de este recurso educativo, será *“con el ordenador”*, o sea que

⁷ Barberá, Elena: *“La Educación en la Red”* Editorial Paidós, España 2003.

ellos ven en el computador a un socio que les puede ayudar a dar sentido y construir el conocimiento que adquieren, a reflexionar y profundizar de manera crítica sobre los contenidos de aprendizaje (cita textual).

Para la cuarta etapa, y de acuerdo con la selección personalizada de la que se habla mas arriba, se eligió a exponentes de la literatura hispanoamericana, con una pequeña biografía y fragmentos de alguna de sus obras. Los autores seleccionados fueron: ***Gabriel García Márquez, Cesar Vallejo, Alejandra Pizarnik, Laura Esquivel, Horacio Quiroga y Mario Vargas Llosa.***

En la quinta y última etapa se abordaron autores de la literatura chilena, relacionados con el tema seleccionado para la confección de este sitio Web. Los autores seleccionados fueron: ***Pablo Neruda, Gabriela Mistral, Gonzalo Rojas, Floridor Pérez, Oscar Hahn y Baldomero Lillo.***

Pasos a seguir en la construcción del sitio Web Educativo

1.- Recopilación de Información y Contenidos a utilizarse en la elaboración de la Página.

La mayoría de la información, en base a la cual se desarrolló la confección de la Maqueta del sitio Web, motivo del planteamiento de esta propuesta, fue extraída de contenidos dispuestos en la red, como los son el sitio en donde se habilitó el servidor gratuito, que albergará los miles de datos dispuestos para el buen funcionamiento de la maqueta (es.geocities.com).

Como referente informativo y de contenidos, la Enciclopedia Encarta, libros de texto, Planes y Programas, y la misma red ofrecieron una serie de alternativas más que sólidas, para fomentar la viabilidad de un proyecto de esta naturaleza. Esto se debió, en el caso de la enciclopedia Encarta, al reconocimiento de sus fuentes fidedignas de información; por otro lado los Planes y Programas, textos utilizados por los profesores para guiar sus clases e incluso para extraer actividades de planificación, no necesitaron ser revisados para dar cuenta de su veracidad, a lo más para realizar una reconstrucción de los contenidos, por cómo se requería que fueran mostrados en la Web.

La información bibliográfica con respecto a los temas que se utilizaron en la confección de la maqueta tuvo que ver, al igual que los anteriores, mayoritariamente con los contenidos temáticos, ya que información técnica, por el momento, no fue posible encontrar en este campo.

Con respecto a la información extraída desde Internet, ésta debió ser evaluada concienzudamente para evitar malversaciones o versiones erróneas acerca de elementos que aparecieron en formatos escritos y que podrían, en un futuro, ser llevados a cuestionamiento por parte de los visitantes del sitio.

La información concerniente al lenguaje html (término que sirvió para definir los códigos utilizados en la confección del sitio Web), que se encontró en la Internet, resultó muy provechosa (sabiéndola elegir y utilizar). Para esto se debió consultar sitios que se encontraban precedidos por una buena reputación. Un buen ejemplo es la Web *www.tejedoresdelWeb.com*, ya que al visitarlo se pudo comprobar la veracidad de la información y la buena enseñanza de cómo utilizarla.

Pero tampoco se debe olvidar los textos utilizados en la elaboración del marco teórico, los cuales también contribuyeron en la conformación de lineamientos sólidos a la hora de aplicar los conocimientos en la diagramación de la maqueta. Autores como Jaime Sánchez Ilabaca, Bernard J. Poole, Cristian Cox, Elena Barberá, y nuevamente documentos ilustrativos pertenecientes al gobierno, referentes a la red ENLACES, a sus lineamientos y principales objetivos que debe perseguir el docente, contribuyeron en excelente forma a validar aún más el posicionamiento tomado frente a este desafío, aclarando dudas y reafirmando las decisiones tomadas.

Es importante aclarar que los autores y textos (escritos y virtuales) antes mencionados fueron los que, para este trabajo, resultaron de mayor utilidad e importancia.

2.- Desarrollo de la maqueta o Estructuración de la Página

Para confeccionar una maqueta o página Web, primero debe haber una visualización acerca de qué tipo de recursos se pretende utilizar, es decir, si se trata de un sitio educativo, debe serlo tanto para alumnos como para profesores, ya que no se debe olvidar que los lineamientos que están siendo abordados no pertenecen a un campo conocido, o en el cual se haya incursionado de manera recurrente, refiriéndonos a estratos básicos del entorno educativo.

Por lo tanto, lo primero que se debe hacer es elegir algún tipo de programa, que resulte de fácil obtención y acceso para los docentes o para aquellos que manifiesten el interés de crear un elemento que resulte de útil vitalidad en labores de enseñanza y de difusión educativa.

Se utiliza el programa Microsoft Front Page, para diagramar la página de forma más sencilla, antes de subirla a la red mediante el servidor. Para aquellos que no posean Internet en sus hogares, este programa aparece como una gran alternativa, ofreciendo prácticamente las mismas funciones que se deben habilitar en un servidor como el de geocities en español (es.geocities.com). Cabe destacar además que este programa aparece en las versiones de Windows 98 en adelante, por lo que resulta muy fácil de obtener.

Una vez que se tiene una maqueta más o menos determinada en sus formas, colores y contenidos, se puede pasar a la fase de diagramarla en un servidor de Internet, como lo es la página *es.geocities.com*, la cual viene totalmente en español, lo cual nos ofrece la ventaja del idioma. Pero no debemos olvidar que los códigos utilizados en el lenguaje Html están totalmente en inglés, por ser éste el idioma madre de la informática.

Para llevar a cabo la confección de un sitio Web debemos utilizar una serie de códigos, constituyentes de lo que se conoce como **“Lenguaje Html”**, el cual pertenece a la jerga de alguien que conoce acerca de la construcción de páginas en Internet.

En realidad son simples y fueron seleccionados, para una mayor facilidad de aquellos quienes quieran aprenderlos, de manera que si esta página es observada por gente de poca experiencia en sitios webs, no les resulte imposible de descifrar y brinde óptimas posibilidades a los interesados en aprender de ella.

Los códigos se utilizan para lograr insertar la información que queremos entregar a los cibernautas, ordenarla y darle los efectos deseados para generar un mayor interés y, por supuesto, un mejor sitio web.

Para una mejor comprensión de estos los he organizado así:

< > Corchetes: Son utilizados para, en su interior, anotar los comandos correspondientes (ej: <link="red">). Se debe destacar que los códigos, en su mayoría, deben ser anotados dentro de corchetes, puesto que de otra forma aparecerían en la cara visible de la página, lugar en el que corresponde vaya la información que acomodaremos mediante el uso del lenguaje Html.

/ Slash: Utilizado para marcar el cierre de una orden, lo cual hace efectivo el cambio o efecto que se quiere lograr (<center>hola</center>).

<html> </html>: Hiper textual media liberty. Código que nos indica el inicio y el final de la incorporación de la terminología e información que dan vida al sitio.

<head> </head>: Encabezado. Sirve para delimitar los códigos que resultarán de primordial importancia en la página, de aquellos que, si la ocasión lo amerita, pueden ser omitidos del sitio, por no considerárseles necesarios.

<title> </title> : Título. Obviamente entre estas dos órdenes debemos colocar el nombre que deseamos lleve nuestra página (<title>Página de Castellano</title>).

<body> </body>: Cuerpo. Indica el comienzo y el final de lo que conoceremos como cuerpo de la página, o sea la información que esta llevará como contenidos visibles y principales.

**
**: sirve de espaciador, ya que anotado en forma sucesiva entre otros códigos o solo (

...etc.), genera espacios cada vez mayores.

** ** : Espaciador, genera el espacio correspondiente al de una letra, y posee la particularidad de ser un código que no necesita de los corchetes para ir inserto con los demás.

<p> </p>: Nos indica y delimita los párrafos en html. Además inserta un espaciado conveniente entre los párrafos de un documento.

** **: Letra en Negrita. Sirve para resaltar los textos que consideremos de importancia dentro de nuestra página.

** **: Tamaño de letra. En conjunto con otras órdenes, con las cuales va dentro de los mismos corchetes (determinan las principales características del texto, párrafo, frase, título, etc., que se desea incorporar al sitio.

<face>: Tipo de Letra: Esta puede ser Times New Roman, Arial, Verdana, etc., las cuales aparecen normalmente en Word, programa de Microsoft Office.

<Color>: Con esta orden puedes seleccionar el color que deseas lleve el texto que estas modificando o ingresando a la Web.

Ahora, estos últimos códigos, para lograr su cometido deben ir de la siguiente forma:

<center>Página de Prueba</center>

En el caso de los párrafos, para poder justificarlos, se debe anotar, al inicio, la orden **<p align= "justify">**, la que a su vez se cierra con la contraorden **</p>**. De esta forma, todo el escrito que quede dentro de esta orden sufrirá una suerte de auto corrección de márgenes justificados, que encontramos en Word.

**** Código utilizado para activar un link, o hiper referencia. Esto permitirá al usuario ir a una página relacionada, mediante la pulsación de una palabra o imagen (este caso lo veremos más adelante).

La contra orden para cerrar de forma efectiva este código es ****
Ej:

<center>Romanticismo</center>

➤ **Imágenes:**

Además de cargar una imagen a nuestro servidor, debemos disponer de códigos que nos permitan insertarla en la página correspondiente. Para ello existen los siguientes códigos: ****.

Es conveniente destacar que las imágenes con terminación **.bmp (mapa de bits)**, tienden a ser más pesadas y a colapsar a algunos servidores. Por estos se recomienda la utilización de imágenes con terminaciones **.jpg** o **.gif**, las cuales son más livianas que la anteriormente mencionada. Si no se les encuentra en la Web con este tipo de formato, existen programas como **Microsoft Photo Editor**, los cuales pueden contribuir a cambiar la terminación y el formato de los archivos seleccionados.

En lo que a modificar ancho y alto de las imágenes, esto se puede realizar mediante la utilización de los códigos **Width** (ancho) y **Height** (alto), los cuales llevan especificaciones en píxeles (medida utilizada para dar cuenta del tamaño de la pantalla de los ordenadores), y se anotan junto con la orden utilizada para insertar la imagen en la página Web deseada. Esto, al anotarlo completo en la página, se vería más o menos así:

****.

Cabe mencionar que, en el caso de querer utilizar una imagen como link, se recomienda las imágenes con movimiento o con terminación **.gif**. Al escribir en el administrador de geocities, el código html se vería más o menos así:

```
<center><a href="automovilclub.cl"><img src= "auto.gif" border=
"0"></a></center>
```

➤ **Fondos de Pantalla o Body background**

Los fondos de pantalla, de página o también conocidos como body background, vienen a ser la cubierta sobre la cual irán superpuestas las letras, las imágenes, la información que deseamos dar a conocer en la página Web.

Para incluirlos en la Web, debemos, al comienzo de esta insertar el código **<body background "arboles.jpg" link = "red" alink = "green" vlink = "blue">**.

Si se dan cuenta, los otros códigos sirven para determinar cuáles serán los colores que adquirirán los vínculos que insertaremos en la página correspondiente. Otra cosa que no debemos olvidar es que primero debemos cargar el fondo en el editor para después pensar en insertarlo en la página.

➤ **Página Soporte o Index:**

Es quizás la instancia más complicada en la confección de la Web maqueta dentro del servidor elegido, ya que muchos se pueden confundir por el poco manejo idiomático, pero basta con acostumbrarse y memorizar los códigos principales, aunque es más práctico desde todo punto de vista almacenarlos de forma virtual o escrita, en caso de volver a necesitarlos.

En el caso del servidor de geocities, el modelo de página que nos ofrece, para una mayor interactividad, una estructura de dos capas o ventanas independientes entre sí, pero conectadas a la página soporte, lo cual ofrece una mejor oferta visual de los contenidos y una mejora en la rapidez con que se navega por el sitio. Todo esto dejando de lado los antiguos modelos estáticos (en el sentido de visualización de los contenidos y el menú en una sola ventana o capa, lo cual produce una saturación visual y las tediosas maniobras de atrás-adelante, que sólo complicaban al visitante cibernauta.

Estas ventanas o capas se pueden diagramar dependiendo del gusto o de las necesidades del creador del sitio, y para esto existe la posibilidad de utilizar dos columnas o dos filas. Para esto se debe modificar una simple palabra en la segunda fila de códigos, pudiendo hacerse la salvedad de que si se quiere utilizar dos columnas, hay que dejar escrito el código de la siguiente forma: **<FRAMESET cols = "18%,22%">**;

El código completo que debe ir anotado en la página **INDEX**, debe estar escrito de la siguiente forma:

```
<html>
<FRAMESET cols="16%,84%">
  <FRAME src="izquierda.html" Scrolling="No">
  <FRAME src="http://www.angelfire.com/comics/vlad/index.html"
NAME="principal" BORDER=20 BORDERCOLOR="red" Scrolling="si">
  <ROW src="izquierda.html" Scrolling="No">
  </FRAMESET>
</HTML>
```

➤ **Sonido:**

Para lograr incorporar sonido en las páginas del sitio que se está confeccionando, utilizaremos la siguiente codificación html:

```
<bgsound src= "sonido.mid/mpeg">
```

Es preferible utilizar sonidos MIDI o con terminación **.mid**, los cuales son más livianos, ya que no incluyen voces ni arreglos muy acabados de la música que se está buscando, pero esto no influye negativamente en que se les considere un acompañamiento más que rescatable para los contenidos que se pretende mostrar en el sitio. Por lo tanto, debido a que son sencillos y de poco peso en bytes, no complican la lectura de la página en equipos de poca capacidad.

➤ **Otros:**

Hablamos de **Hardware**, cuando nos referimos a aquellas partes de un sistema computacional que podemos ver y tocar, es decir, la maquinaria en el sentido más sólido del término.

Por otro lado, si nos referimos al **Software**, estamos haciendo alusión a los programas que controlan el funcionamiento del hardware. Algo importante de destacar es que el software no se puede ver mientras utilizamos el computador.

Sólo podemos apreciar los **efectos** que produce el software, por medio del comportamiento del hardware.

Lo que conocemos como **memoria ROM (Read Only Memory)** serían los datos y programas que el ordenador necesita para comenzar a funcionar.

En cambio la **memoria RAM (Random Acces Memory)**, o también conocida como memoria de acceso aleatorio, es aquella memoria que requiere el ordenador para almacenar los programas y datos que se usan durante el procesamiento. A diferencia del **disco duro, disco de 3 ½** o del **CD**, la memoria RAM es un medio de almacenamiento **“volátil”**, ya que para poder almacenar datos necesita de un suministro continuo de energía eléctrica. Si este suministro se corta, los datos se pierden.

Virtualización: Proceso progresivo de incorporación de la tecnología en la clase, lo más importante de esta incorporación es organizar un plan de trabajo sistemático con los alumnos, el cual evite el uso anecdótico y parcial de la tecnología, relegándola a usos marginales y monotemáticos (juegos, chat, e-mail, etc.)⁸.

Aula Virtualizada: Cuando hablamos de Aula Virtualizada, la concebimos como aquella clase que incorpora en su actividad educativa la presencia de cualquier tipo de elementos virtuales, fruto del uso de la Tecnología Informática Comunicacional (TIC), integrando de manera normalizada la presencia o representación del ordenador en la sala⁹.

⁸ Barberá, Elena: *“La Educación en la Red” España, Editorial Paidós, 2003.*

⁹ Barberá, Elena: *“La Educación en la Red” España, Editorial Paidós, 2003.*

Conclusiones

Para construir un buen material pedagógico, se debe pensar en un complemento a la información ya entregada en el aula, en un elemento desarrollado a conciencia por el docente.

Al hacer referencia a los medios tecnológicos como la nueva cara de los materiales de apoyo a la labor de los profesores, se debe establecer un claro parámetro, desde el cual posicionar el rol de todo elemento que pretenda innovar en el modo de enseñanza en una sala de clases, para evitar una polarización exagerada de los papeles.

La literatura juega un papel crucial, en este caso, ya que, gracias a su capacidad de adaptación y versatilidad, frente a diversos contextos, constituye un elemento de extremada riqueza y valoración, a la hora de ser aplicada como temática central en la página Web, ayudando a evitar una pérdida del rumbo en las aspiraciones y objetivos que se persiguen con la elaboración de este material didáctico. Además, contribuye a solidificar las bases sobre las cuales está asentado el manual y su aplicación porque, entonces, el trabajo desarrollado posee una cuota de seriedad y de compromiso que sólo un elemento consolidado en la docencia puede brindar.

Con esto se pretende recalcar que, los elementos de apoyo que nos brinda la tecnología para la educación, no son más que eso, “*medios de apoyo*”, los cuales deben utilizarse con cautela y en la medida justa, sin

abusar de su uso. Pero tampoco es conveniente privar a los alumnos de conocer otras formas de complementar el aprendizaje generado en el aula.

El Manual para la Construcción de Páginas Web Educativas, representa una instancia para que el docente, a la vez que comienza a explorar en un nuevo tipo de material, pueda aplicar sus conocimientos en el área educativa que le compete (literatura, lingüística, matemáticas, historia, etc.), lo cual sirve como metodología de estudio y enseñanza, puesto que la parte técnica de la construcción de un sitio es un conocimiento que se puede impartir a los demás, ya sean docentes o alumnos; obviando el aprendizaje de los contenidos educativos presentes en la página.