

TÍTULO DEL ESCENARIO		Desarrollo de estrategias para construir una página Web
Palabras clave		HTML, educación secundaria, desarrollo web, tecnologías de la información
¿A quién quiero enseñar?		
Rango de edad y nivel de los alumnos		Educación secundaria (15-16 años)
Características especiales de los alumnos		Ninguno
Objetivos de aprendizaje		
Materia / campo / habilidades		Tecnologías de la información y comunicación para niños (educación secundaria). El juego está orientado a una de las unidades didácticas de la asignatura de secundaria "informática", que aborda las tecnologías HTML y Web.
Objetivos específicas		<p>El juego es parte de una unidad didáctica que abarca el diseño HTML y Web. El módulo está estructurado en 11 unidades que se centran en diferentes temas. Los objetivos del módulo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender los elementos básicos del lenguaje HTML. • Conocer las iniciativas de accesibilidad presentes en la Web y el uso de formatos de intercambio de información. • Desarrollo de sitios web sencillos utilizando herramientas de autoría y el lenguaje HTML • Entender y practicar las tareas implicadas en el mantenimiento y la administración de un sitio web <p>El juego promueve el desarrollo de estrategias para la creación de una página web (encontrar un tema, definir la estructura, los contenidos, la imagen de marca, etc), y es parte de la unidad 8, dentro del módulo de trabajo práctico final que todos los alumnos tienen que superar.</p>
¿Cómo lo quiero enseñar?		Tasa de 0-5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos).	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama narrativa	El juego plantea una reunión para la captura de requisitos con un funcionario público que trabaja como gerente de TI del Ministerio de Educación español para desarrollar una aplicación web. El objetivo es construir un sistema

web para un concurso entre las escuelas secundarias de la zona. El alumno tendrá que planear una estrategia adecuada para construir el sitio web (tema, estructura, contenidos, imagen de marca, implementación, tecnologías, etc.)

En el juego los alumnos interactúan con personajes y elementos físicos y artículos (ordenadores, teléfonos móviles, ordenadores portátiles, pizarras, etc), en un juego de simulación compuesto por fotos de escenarios reales, clip-arts y personajes animados. El alumno recibe retroalimentación de los personajes y los resultados que sus acciones tienen en el mundo del juego.



Fig.: Primera reunión de captura de requisitos.



Fig.: Reunión de Trabajo

Objetivos

Definir una estrategia adecuada para la construcción de una página web

Reglas

Reglas típicas de los juegos de aventura de apuntar y hacer clic

	Desafío	Ser capaz de desarrollar un sitio web de acuerdo a la estrategia definida	
	Sistema de recompensas / ciclo de retroalimentación	- Los diálogos con los personajes - Efectos de las interacciones en el mundo del juego	
		Entorno	Tiempo estimado
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje - paso a paso - organización y estructuración	1 - Formatos		
	Tutorial interactivo (Wink) acerca de los formatos. Incluye dos ejercicios prácticos: - Crear un documento breve con OpenOffice / Microsoft Office y analizar la información de formato incrustada en el documento con el bloc de notas - Búsqueda en Internet de información sobre formatos	En el aula	20 minutos
	Juego puzzle (JClic) acerca de los formatos	En el aula	(5 minutos)
	Subir captura de pantalla del puzzle completo a la plataforma moodle	En el aula	-----
	Evaluación online de la actividad	En el aula	3 minutos.
	2 - HTML básico (con NVU)		
	Tutorial interactivo (Wink): "Comenzando con el editor NVU"	En el aula	10 minutos
	Tutorial interactivo (Wink): "Comenzando con el editor NVU (2ª parte)"	En el aula	10 minutos
	Trabajo práctico: Dar formato al texto utilizando NVU	En el aula	(15 minutos)
	Subir el archivo "index.html" a la plataforma Moodle	En el aula	-----
	3 - HTML básico (programación HTML)		
	Leer el documento "HTML básico: escribiendo código HTML", que introduce el lenguaje.	En el aula	(15 minutos)
	Ejercicio práctico: convertir un breve archivo de texto a un archivo con formato HTML (usando el bloc de notas).	En el aula	(15 minutos)
	Subir el archivo html a la plataforma Moodle	En el aula	-----
	Juego de JClic: "¿Dónde está la etiqueta?" (Juego de relacionar)	En el aula	(5 minutos)
	Subir captura de pantalla del puzzle completo a la plataforma moodle	En el aula	-----
	Evaluación online de la actividad	En el aula	3 minutos.
	4 - Tablas HTML		
	Tutorial interactivo (Wink): "Edición de tablas con el editor NVU"	En el aula	10 minutos
	Tutorial interactivo (Wink): "Edición de tablas con NVU (2)"	En el aula	10 minutos
	Tutorial interactivo (Wink): "Edición de tablas con NVU (3)"	En el aula	10 minutos
	Tutorial interactivo (Wink): "Edición de tablas con NVU (4)"	En el aula	10 minutos
Trabajo práctico: Tablas con NVU.	En el aula	(15 minutos)	
Subir el archivo "esqui.html" a la plataforma Moodle	En el aula	-----	

5 - W3C (Accesibilidad)		
Tutorial interactivo sobre las iniciativas del W3C	En el aula	(15 minutos)
Explorar sitios web que hablen sobre la accesibilidad en la web. Escribir conclusiones sobre la información que se ha leído.	En el aula	20 minutos
Subir conclusiones en un archivo de texto a la plataforma Moodle	En el aula	-----
6 - Introduciendo imágenes		
Tutorial interactivo (Wink): "Cómo incluir imágenes"	En el aula	10 minutos
Tutorial interactivo (Wink): "Cómo incluir imágenes (2)"	En el aula	10 minutos
Trabajo práctico: "el buceo"	En el aula	(15 minutos)
Sube el fichero "buceo.html" a la plataforma Moodle	En el aula	-----
7 - Enlaces e hipervínculos		
Tutorial interactivo (Wink): "Edición de vínculos con el editor NVU"	En el aula	10 minutos
Tutorial interactivo (Wink): "Edición de enlaces con el editor NVU (2)"	En el aula	10 minutos
Tutorial interactivo (Wink): "Edición de enlaces con el editor NVU (3)"	En el aula	10 minutos
Tutorial interactivo (Wink): "Edición de vínculos con el editor NVU (4)"	En el aula	10 minutos
Evaluación de los tutoriales	En el aula	3 minutos.
Trabajo práctico: publicar un sitio web.	en el aula / en casa	(15 minutos)
Subir los resultados a la plataforma Moodle	En el aula	-----
8 - Trabajo práctico final		
Breve introducción al juego (cómo ejecutarlo, cómo interactuar, etc)	En el aula	(5 minutos)
Juego <e-Adventure>: "Estrategias para el diseño de una página web"	En el aula	(25 minutos)
Evaluación del juego	En el aula	3 minutos.
Proyecto final: diseñar, construir y publicar un sitio web	en el aula / en casa	No definido
Subir el proyecto final a la plataforma Moodle	En el aula	-----
9 - Observaciones finales		
Leer el resumen (auto-estudio para prepararse para el examen)	En casa	10 minutos - 2 horas
10 - Marcos HTML (Opcional)		
Leer el archivo "Implementando con marcos en HTML"	En casa	(15 minutos)
11 - Hojas de estilo (Opcional)		
Leer el archivo "Creación de hojas de estilo"	En casa	(15 minutos)
Enlaces avanzados (lectura avanzada)	En casa	-----
		Alrededor de 3 sesiones de 2

		horas
¿Cómo voy a evaluar a los estudiantes?		
Método de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuestionarios de evaluación online ➤ Imágenes de haber completado los ejercicios ➤ Informes de evaluación producidos por el juego <e-Adventure> ➤ Seguimiento durante el juego ➤ Los trabajos recogidos en cada sesión
¿Qué van a necesitar los alumnos para lograr los objetivos de aprendizaje?		
Requisitos Previos		Conceptos básicos HTML y Web (¿Qué es un sitio web, Qué es una URL, el navegador web, etc.)
Materiales		Un ordenador por cada dos alumnos. <e-Adventure>
¿Qué se necesita para implementar el escenario?		
Aplicaciones	Obligatoria	<e-Adventure>, Java, Flash, JClíc, editor NVU, un navegador web, las "Estrategias para el desarrollo web" del juego
	Opcional	
Infraestructura / equipos	Obligatoria	Un equipo
	Opcional	
Tipo de recursos		Interactivo
Tiempo / espacio		4 sesiones de una hora cada una. Una sala de ordenadores.
Otras cosas a considerar		
Se puede acceder al curso a través de: http://dfrcursos.co.cc/course/view.php?id=69		