

## **LA PIZARRA WEB, UNA EXPERIENCIA CON INTERNET EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO.**

Josefa Isabel Farray Cuevas, Marina León Mazorra, Nayra Melián Reyes y Octavio García Rodríguez

Esta comunicación es el fruto del trabajo realizado por una profesora de Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación y un grupo de alumnos de tercer curso de la Diplomatura de maestro, de la especialidad de Educación Musical.

La idea surgió ante la inquietud de crear una página Web para difundir información acerca de la asignatura.

Pensamos que una asignatura no sólo es "impartida" por el profesor, una asignatura se construye en el día a día del aula, en el intercambio enriquecedor con los alumnos. En un modelo de enseñanza donde el alumno construye su propio conocimiento, este debería ser no sólo usuario pasivo o receptivo de los medios sino utilizarlos de forma activa y recreativa.

Internet puede convertirse en un medio idóneo para trabajar conjuntamente varios recursos tecnológicos (vídeo, imágenes fijas, procesadores de texto, programas de presentación, etc.) y ¿por qué no utilizar también la página Web para que los alumnos puedan comunicar sus experiencias y darles una presencia activa en la construcción de las mismas?.

Pensamos que el amortizante de la asignatura no es solo el/la profesor/a, sino que partiendo de la idea de comunidad todos debemos estar presentes en este trabajo, compartiendo una misma aventura de aprendizaje y, por qué no, nuestra amistad.

El primer objetivo de este trabajo no ha tenido tanto carácter académico o formal como humano, favorecer el trabajo colaborativo a través de un proyecto común, ya que *"el hecho de enseñar a nuestros semejantes y de aprender de nuestros semejantes es más importante para el establecimiento de nuestra humanidad que cualquiera de los conocimientos concretos"*. (Savater, 1997:31)

Así es como partiendo de este objetivo general formulamos otros:

1. Profundizar en el dominio de los códigos utilizados por los recursos tecnológicos.
1. Desarrollar un trabajo conjunto de planificación y toma de decisiones.
2. Profundizar en el uso de otras tecnologías en la construcción de la Web.

3. Tomar contacto con algunos programas informáticos de elaboración y diseño de páginas Web.
4. Desarrollar criterios de selección de actividades con las NNTT en el aula para incluirlas en la página.
5. Favorecer el intercambio de experiencias entre los alumnos de distintas especialidades de la Diplomatura de Maestro.

Destacamos, por tanto, no sólo el aprendizaje con los medios sino de los medios, valorando, en primer lugar, el trabajo de reflexión, de toma de decisiones, de búsqueda de información y la relación positiva y de cooperación con los demás. Asumir de alguna manera que *"los medios no son solamente instrumentos transmisores de información, sino también instrumentos de pensamiento y cultura"*. (Cabero, 1999:21)

Siguiendo a Cebrián J.L. (1999) partimos de la necesidad de pasar de la información al conocimiento y de éste a la sabiduría. Disponer de muchos datos no equivale a estar informado ni estar informado capacita para pensar. En el plan de la educación, las nuevas tecnologías rompen la jerarquía, convirtiendo a todos en enseñantes y aprendices. Ante esto, los educadores tienen que enseñar con las nuevas tecnologías y sin que sean expertos programadores su función será dar guías, criterios para navegar.

## **1. TRABAJANDO SOBRE INTERNET**

La primera parte del trabajo consistió en recabar información acerca de la historia de Internet, sus precedentes y su evolución. Para esto hicimos una revisión bibliográfica y comenzamos paralelamente una búsqueda de información en la propia red. Sus características, su lenguaje y servicios que ofrece.

El siguiente paso consistió en reflexionar acerca de la posible utilización de la red en el aula, propuesta de estrategias didácticas y actividades. Nos preocupaba el hecho de que la red respondiera a su traducción inglesa "telaraña" y que nos perdiéramos en un laberinto sin puertas, escaleras, muros y galerías, *"este laberinto evocado no es otro que el desierto, o sea, un lugar subjetivamente privado de espacio y tiempo"* (Maldonado, 1998:37). La necesidad de reflexionar acerca de su utilización didáctica, ya que el espejismo de la excesiva información puede perdernos en un desierto como el uso empobrecedor de una enciclopedia cuando están ausentes estrategias de

aprendizaje y de investigación. La consulta de diferentes textos y la discusión nos ocupó en esta fase de desarrollo del trabajo.

Una vez concluidas estas tareas comenzamos a planificar la construcción de la página Web. Pensamos en un nombre que revelara el objetivo de la página, la "Pizarra Web" pretendía sugerir un espacio compartido, donde todos podríamos expresarnos, donde la información se borra y se renueva y a donde todos podríamos acceder con la misma facilidad y naturalidad que accedemos al pizarrón del aula.

## **ESQUEMA DE TRABAJO**

### **2. DISEÑO DE LA PÁGINA.**

La página fue prediseñada en papel con el fin de ordenar su contenido, evitando de esta forma el desconcierto y la confusión a quienes la visiten. La puerta explica al visitante el objetivo de la misma y hace una presentación de los integrantes del grupo, la profesora y cuatro alumnos.

Secuencialmente se presentan cuatro espacios para presentar los trabajos de los diferentes grupos, uno por cada especialidad que imparte la profesora: Infantil, Musical, Primaria y Especial. Les asignamos nombres como: "El rincón Infantil", "Música maestro", "Algo muy especial". A continuación aparece un vínculo para la bibliografía recomendada y otro para las páginas Web que aconsejamos visitar.

### 3. PROCESO DE CREACIÓN DE LA PAGINA WEB

El concepto de creación de la página se basa principalmente en la aplicación de las nuevas tecnologías a la educación. Aprovechando, pues, las ventajas que esta tecnología nos aporta en el plano informático, planteamos la creación de una página Web en Internet que permita la comunicación de los propios alumnos en este entorno internauta. Aunque inicialmente los beneficiados serían los alumnos de tercero del C.S.F.P. de este curso 1998/99, se ha planificado de forma que preste servicios a toda la comunidad educativa y que participen en su elaboración los alumnos y profesores de: Educación Especial., Educación Musical., Educación Infantil, Educación Primaria y el C.C.P. (Tecnología Educativa).

Para ello planteamos una dinámica visual que sea fácil de memorizar y de usar.

Dividimos el esfuerzo entre dos grupos de trabajo: Grupo de documentación y Grupo de diseño.

El *grupo de documentación* era el encargado de recopilar todo tipo de información tanto para la página web como para la creación de la misma.

El *grupo de diseño* era el encargado de dar forma a todas las ideas. A continuación abarcaremos la función de este segundo grupo.

#### **Elaboración de la página**

Como cualquier otro proyecto de esta índole, este estaba precedido de bocetos organizativos a nivel de árboles jerárquicos y diagramas de flujos de información. Esta es sin duda la labor principal, pues facilitará la posterior programación de las páginas y el diseño de cada una de ellas.

Una vez organizados los distintos campos informativos a abarcar, pasamos a la labor puramente diseñadora. Para ello usamos tres programas informáticos basados en plataformas PC's:

- *CorelDRAW* es un programa de dibujo vectorial que facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a intrincados diagramas técnicos. Sus prestaciones de manejo de textos mejoradas y las herramientas de escritura le permitirán también crear proyectos que impliquen el tratamiento de gran cantidad de texto, tales como folletos e informes, con mayor facilidad que nunca.

- **Adobe Photoshop 4.0** incluye nuevas características para automatizar secuencias de tareas en un único archivo o en un lote de archivos, crear tablas de separación de color basadas en perfiles de impresora, visualizar y aumentar imágenes, desplazar y copiar selecciones, marcar imágenes con protección de marca de agua digital, aplicar efectos de transformación, utilizar guías y cuadrículas y aplicar efectos de corrección de color y tono, además de una colección de filtros tan nuevos como innovadores.

Estos dos programas los usamos para el diseño de cada uno de los botones, fondos y demás elementos que empleamos en la creación de nuestras páginas.

- **Corel Web Designer** es un programa de conjunción y programación en lenguaje HTML, de interface fácil e intuitiva.

Este último programa fue utilizado para conjuntar todos los botones, establecer una jerarquía entre las distintas páginas enlazando unas con otras, crear enlaces o *links* internos y externos, insertar las imágenes, y en general, para darle forma final a la página.

Realizar este trabajo nos ha permitido, no sólo desarrollar habilidades cooperativas de planificación y diseño, sino que también hemos puesto en práctica estrategias de investigación encaminadas a:

1. Tomar contacto con el medio, familiarizándonos con él y tomar conciencia de la importancia de las redes en el entorno social y cultural.
2. Conocer los distintos lenguajes de creación de páginas Web.
3. Familiarizarnos con el uso de diferentes programas de diseño.
4. Sentirnos partícipes de la comunidad educativa, no sólo de la Universidad, sino también tomar contacto con otro tipo de instituciones.

Tras la realización de este trabajo, aportamos a nuestros compañeros la información que a continuación exponemos de forma sintetizada.

#### **4. ¿QUÉ ES UNA PAGINA WEB?**

*Es un cúmulo de información agrupada, textos, fotos, imágenes fijas y animadas, sonidos, vídeos, formularios que el usuario puede rellenar y enviar, scripts, y applets, que enganchados entre sí (linkeados dirían muchos) comunican a los visitantes una cantidad de datos, que pueden*

*servir para resaltar la presencia de una Institución o Empresa, generar oportunidades de negocios, interactuar con los visitantes, etc.*

*Si hablamos de cifras, desde el nacimiento de la World Wide Web en 1992, Internet ha crecido a un ritmo de más de un 300% anual, llegando a tener para 1997, 16 millones de hosts, y estimándose 100 millones para el año 2000. Todo indica que vamos hacia la mundialización de Internet, cuantitativa y cualitativamente. O sea, que además de haber cada vez más páginas web, se usarán efectivamente para desarrollar tareas y contactos, comerciales o no, que hasta hoy se hacían de otra forma.*

*Concluyendo, una página bien diseñada y mantenida en Internet, por lo pronto generará a bajos costos, cientos de visitas mensuales reales y comprobables. Esto nos permite generar una imagen de buena comunicación con el mundo y una oportunidad de presencia con antiguos usuarios, quienes podrán ser "visitados" o informados de una manera sencilla y económica.*

## **5. CARACTERISTICAS DE UNA PÁGINA WEB**

Una página de Internet puede llevar texto, gráficas, fotos, sonidos e inclusive vídeos pequeños. El tramado de la página puede ser desde un texto sencillo hasta una presentación publicitaria completa utilizando cualquier combinación de estos medios (Multimedia).

Las páginas de Internet pueden ser también interactivas, en donde se le solicita información al cliente potencial para posteriormente contactarlo con material más directo acerca de productos o servicios.

Existe también la tecnología para efectuar transacciones directas a través de Internet, en donde se puede efectuar una venta y actualizar sus bases de datos sin tener que duplicar esta información. Una página de Internet no es estática, hay que actualizar la información contenida en ella periódicamente. Estos cambios pueden reflejar ofertas sobre productos, lanzamiento de productos, cambios en la estructura de la empresa o simplemente cambios estéticos para no aburrir al cliente.

Mantener una página de Internet, 24 horas, 365 días al año, requiere la utilización de recursos por parte del proveedor. Estos recursos incluyen el espacio en disco del proveedor, el acceso de satélite por parte del usuario, el respaldo técnico del proveedor y los recursos humanos y físicos del mantenimiento del servidor.

La tecnología que respalda a Internet está en constante evolución y DIGITAL VISION MEDIA CORP está comprometida en mantenernos a la vanguardia con respecto a estos cambios.

## 6. ¿QUÉ ES HTML?

Son las siglas en inglés de **HyperText Markup Language**, que en español viene a ser algo así como Lenguaje de Marcación de Hipertexto. El HTML no es un lenguaje de programación propiamente dicho, aunque tiene algunas características de éstos, como lo es una sintaxis bien definida. Tal como indica su nombre, este lenguaje consiste en marcar partes de un texto para que éstas adquieran cierto formato o cumplan con cierta función, lo que convierte a tal texto en hipertexto. Un documento en hipertexto es aquel en el que ciertas palabras o frases presentan un formato diferente (típicamente color distinto y subrayado) que las distingue del resto del texto y que pueden ser seleccionadas para desplegar un nuevo documento. Dicha selección se lleva a cabo, en los ambientes gráficos como Windows, por medio de un "clic" del ratón en la palabra o frase marcada, y en los ambientes basados en texto, por medio de las flechas del teclado y la barra espaciadora o la tecla [Enter]. Las partes del texto marcadas se conocen como **links** o **ligas** y al ser activadas pueden llevarnos a diferentes párrafos dentro del mismo documento, a diferentes documentos o a partes específicas en diferentes documentos. Ejemplos clásicos de hipertexto, son los sistemas de ayuda de algunos programas y sistemas operativos, como Windows. La navegación por la WWW (World Wide Web) está basada en el hipertexto. Esto no sólo nos permite acceder a otros documentos, sino que nos puede trasladar a computadoras situadas a miles de kilómetros de donde nos encontramos. Las ligas no necesariamente son texto, también se incluyen imágenes que pueden ser marcadas como ligas.

## 7. EDITORES DE PÁGINAS WEB

Un editor HTML es una gran ayuda para el diseñador de páginas Web:

- Brinda la posibilidad de disponer y ver la página mientras se crea, y de observar inmediatamente cómo aparecerán distribuidos los colores y los elementos dentro del documento.
- Es una ayuda para recordar los comandos y sus atributos.

Sin embargo, puede resultar inadecuado por lo siguiente:

- Poca flexibilidad
- El set de comandos que incorpora puede ser limitado, en caso de que sea un editor producido por alguna empresa que haga browsers, o puede estar obsoleto.
- El HTML que generan está fuertemente orientado al formato físico, más que a la estructura, con lo cual se pierde universalidad en el documento.

Los editores HTML se clasifican en dos tipos:

- **Wysywyg "what you see is what you get"**: en ellos se puede ir viendo en pantalla inmediatamente lo que se va creando. Son muy útiles para apreciar los colores y la disposición en pantalla de los elementos.
- **No Wywywyg**: ellos usualmente invocan una aplicación externa (un browser) para mostrar lo que se va creando. Son muy útiles para recordar los comandos HTML y sus atributos.
- **Mixtos**: presentan la pantalla dividida en dos segmentos, uno con el código HTML y otro con el resultado final.

## 8. FORMATOS

Existen numerosos formatos en que se pueden explotar las capacidades multimediales del WWW. Cada uno de ellos tiene sus ventajas y desventajas, y algunos están más estandarizados que otros. Al surgir el Web, las nuevas capacidades de los browser dieron soporte a muchos formatos distintos por medio de los *plug-ins*. Estos se encargan de interpretar la información separadamente, o capacidades multimediales incorporadas y las distintas plataformas informáticas.

### 8.1. FORMATOS DE AUDIO

Un archivo de audio digital es un sonido o secuencia de sonidos que ha sido convertido a un formato numérico para poder ser almacenado en un computador. Existen tres tipos de formato de audio:

- Los *formatos de onda de audio* guardan la información tal como ha sido captada por un micrófono, almacenando la amplitud del sonido y su frecuencia cada cierto período de tiempo. Este período de tiempo se

conoce como el sampling rate del archivo de audio y es usualmente medido en el número de "muestras" que se toman de lo que escucha el micrófono cada segundo. Valores usuales son 11000 Hz, 22000 Hz y 44000Hz. Cuanto mayor sea este número, mejor será la calidad.

- Los *formatos de secuencia* almacenan las notas, leyéndolas desde algún tipo de entrada MIDI; se graban varias secuencias que se ponen en determinados canales. Se deja al computador y a un estándar internacional (que define, por ejemplo, que en el canal 0 siempre va el piano), el definir la forma en que se tocará cada canal. El ejemplo típico es precisamente, MIDI (extensión \_\_.mid).
- Los *formatos mixtos* almacenan al comienzo un ejemplo de cómo sonará cada canal, de una manera similar a los formatos de onda de audio, y luego graban una secuencia de las notas para cada canal.

En el Web se trabaja generalmente con formatos de onda de audio. Veamos los más usados:RA (Real Audio): es un formato ampliamente distribuido y usado, se supone que es capaz de reproducir sonido con fidelidad graduada, es decir, uno puede decidir que tan alta sea la calidad del sonido para así encontrar un equilibrio entre un archivo muy grande con alta fidelidad a uno muy pequeño de baja fidelidad. Actualmente los browser incluyen plug-ins o aplicaciones que permiten escuchar los Real Audio, por ejemplo, el *Real Audio Player*. Se espera que este formato sea el que adquiera un mayor nivel de estandarización en el futuro.

AIFF: este es un formato de sonido típico de Macintosh y estaciones de trabajo Silicon Graphics. Es medianamente conocido fuera de estos dos ambientes, pero bastante más que el formato AU. En general las páginas Web que incluyen sonidos los colocan en formato AIFF para las personas que tengan Macintosh, y WAV para los usuarios de PC.

WAV (Waveform): este es un formato básico que almacena la onda de la forma de la onda de la señal entrante. Los archivos WAV son en general muy grandes; sin embargo este formato permite variar la calidad del sonido para lograr archivos más pequeños. Es ampliamente estandarizado al ser el formato nativo de Windows.

## 8.2. FORMATOS DE IMAGEN

Una imagen digital es una imagen que ha pasado por un proceso de conversión, para que pueda ser almacenada en forma de bits en un computador. La unidad mínima de una imagen digital es un pixel, que es un pequeño punto; la menor unidad de medida de una pantalla. Cuanto mayor sea el número de puntos que tenga una imagen, mayor será su detalle. La resolución de pantalla mide el número de píxeles a lo ancho y alto de la pantalla. Cuanto mayor sea el número de píxeles, mejor calidad. La resolución de colores describe el número de estos que pueden ser simultáneamente vistos en la pantalla. Un mayor número de colores produce imágenes visiblemente más reales, pero esto también hace que aumente el espacio que ocupa la imagen en el disco. Generalmente, un sistema puede mostrar 16, 256 o 16.000.000 de colores, dependiendo del tipo de computador y su tarjeta de vídeo. Veamos los formatos de imagen más usados:

### **JPEG (Joint Photographic Experts Group)**

Este es un formato estandarizado que permite la compresión de imágenes. **JPEG** se diseñó con el fin de poder comprimir imágenes a todo color o en escalas de grises que representarían fotografías o imágenes del mundo real. Funciona muy bien en fotografías, arte naturalista, etc., pero no tan bien en caricaturas o dibujos simples. Las imágenes JPEG (de extensión JPEG o JPG) son más pequeñas que los GIF y por lo tanto mejores para su uso en el Web. Sin embargo, cuando se trata de imágenes simples o de pocos colores, con el formato GIF se consigue un resultado más óptimo, ya que mantiene los colores "puros" del original de manera más acertada.

### **GIF (Graphic Interchange Format)**

El formato GIF fue desarrollado por CompuServe para proveer de un formato estándar que fuera independiente del tipo de máquina que se usara. El formato GIF está limitado a un máximo de 256 colores, lo que es bastante razonable dado que la mayoría de los displays de PC tienen 256 colores como máximo. En general, este formato se recomienda para imágenes simples.

## **8.3. FORMATOS DE VÍDEO**

Un archivo de vídeo es una mezcla de las dos formas anteriores en un sólo archivo digital. La fidelidad de una imagen de vídeo se mide por los parámetros de imagen y audio que la componen, así como por una variable

adicional que corresponde al número de cuadros que se exponen por segundo. Lo más usual en una película de vídeo estándar es de 24 cuadros por segundo; este número es muy variable en los formatos digitales.

MPEG (Moving Pictures Expert Group): este es muy popular en PC compatibles. Los miembros del grupo que forman este estándar vienen de más de 70 compañías a lo ancho del mundo incluyendo a gigantes como Sony, Phillip, Matsushita y Apple. Ellos se reunieron al amparo de la ISO (International Standard Organization - organización de estándares internacionales) para generar un estándar para CDs, televisión por cable, transmisión vía satélite directa y televisión de alta definición. Los archivos en formato MPEG tienen una extensión `__.mpeg` o `__.mpg`.

QT (QuickTime): este formato fue creado originalmente por Apple y usado en las computadoras Macintosh. En él se unen sistemas de audio, animación, vídeo y capacidades interactivas. Este estándar lleva mucho más tiempo vigente que el estándar MPEG. Los archivos quicktime tienen extensión `__.qt` y `__.mov`, y los programas para verlos están disponibles en una amplia gama de plataformas.

Animaciones GIF89a: este formato permite tener varias imágenes en un solo archivo GIF junto con información que sirve a Netscape 2.0 para mostrar estas imágenes secuencialmente como una animación. con distintos retardos entre las imágenes o la posibilidad de que la animación se repita una y otra vez (loop). Existe un `site´ donde podemos explorar acerca de las animaciones GIF, este está localizado en <http://members.aol.com/royalef/gifanim.htm>.

### **Ventajas de las animaciones GIF**

Las animaciones GIF no requieren de un programa, ni de una aplicación (como ocurre con los clip `__.mov` o las animaciones 1 quicktime). Ocupan muy poco espacio y en ellas se puede definir la posición de una imagen, ahorrando así espacio en el archivo. En los otros sistemas de vídeo, hay que grabar la imagen de todo el cuadro.

### **Desventajas de las animaciones GIF**

El formato no es reconocido por todos los browser. Sin embargo, un browser que no reconozca la animación, mostrará el último cuadro como una imagen fija. Cuando se especifica loop indefinido, el ordenador cliente puede ponerse muy lento y resultar incómodo para la persona que ve la imagen el hecho de que se cargue la imagen una y otra vez.

## **Cómo crear una animación GIF**

Existe una página Web (<http://www.vrl.com/Imaging/animate.html>) a la que podemos indicar la dirección de nuestras imágenes para que ésta las mezcle en una animación. Luego, esta animación podrá ser copiada a un archivo utilizando las funciones que nos ofrece el Netscape 2.0. También lo podemos hacer nosotros mismos en nuestra computadora. Una animación GIF se crea en dos etapas:

### **Crear las imágenes GIF89a**

Primero se crean una serie de cuadros usando cualquier programa de dibujo, y luego se graba en formato GIF89a, si el programa lo permite (como es el caso de Adobe PhotoShop 4.0). Si el programa que empleamos no nos permite grabar en formato GIF89a, grabaremos en formato GIF simple y luego lo pasaremos a GIF89a, usando: Macintosh o GifConverter. Una vez finalizado el proceso anterior, se unen todas las imágenes en una sola imagen GIF89a, indicando los retardos entre cada cuadro, la forma de borrar el fondo, si existirá looping o no, etc.

### **Direcciones útiles para diseñar nuestra propia página Web.**

Existen cientos de direcciones en Internet desde donde se puede descargar cualquier tipo de elementos gráficos a la hora de diseñar nuestra página para hacerla más original.

**Imágenes de fondo:** [www.uca.es/taller-html](http://www.uca.es/taller-html) o [www.web-master.cl/gifmaster](http://www.web-master.cl/gifmaster)

**Fondos de color liso:** consulta de códigos para colores en [www.phoenix.net/~jacob-son/rgb.html](http://www.phoenix.net/~jacob-son/rgb.html)

**Iconos:** [spring-board.com/123easy/library.html](http://spring-board.com/123easy/library.html) o [www.di.unipi.it/iconbrowser/i-cons.html](http://www.di.unipi.it/iconbrowser/i-cons.html) o [www.iit.edu/gifts/lines.html](http://www.iit.edu/gifts/lines.html)

**GIFs**

**animados:** [member.aol.com/royalef/gifanim.htm](http://member.aol.com/royalef/gifanim.htm) o [www.sct.gu.edu.auanthony/icons](http://www.sct.gu.edu.auanthony/icons)

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Cabero, J. y otros (1999): *Tecnología Educativa*. Síntesis Educación. Madrid.
- Savater, F. (1997): *El valor de educar*. Ariel. Barcelona.
- Maldonado, T. (1998): *Crítica de la razón informática*. Paidós Multimedia. Barcelona.
- Cebrián, J.L. (1999): *Un Congreso defiende el uso de las nuevas tecnologías en la educación*, EL PAÍS, 10 de abril de 1999, P.p 32.
- Martínez, J. y Esebbag (1996): *Internet para torpes*, Anaya Multimedia Madrid.
- Vidal Pijoan, T. (1997): *Para saber más*, Cuadernos de Pedagogía, nº 258, "68 - 76".

oooooOooooo

## **LA PIZARRA WEB, UNA EXPERIENCIA CON INTERNET EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO.**

### **DATOS DE LOS AUTORES:**

**Josefa Isabel Farray Cuevas, Marina León Mazorra, Nayra Melián Reyes y Octavio García Rodríguez** (Centro Superior de Formación del Profesorado de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. C/Santa Juan de Arco nº1. TF:458849).

### **RESUMEN:**

Internet puede convertirse en un medio idóneo para trabajar conjuntamente varios recursos tecnológicos y ¿por qué no utilizar también la página Web para que los alumnos puedan comunicar sus experiencias y darles una presencia activa en la construcción de las mismas?. desarrollar un trabajo conjunto de planificación y toma de decisiones, Profundizar en los códigos utilizados por los recursos tecnológicos y en el uso de otras tecnologías , tomar contacto programas informáticos de diseño de Webs, desarrollar criterios de selección de actividades con las NNTT en el aula para la página, favorecer el intercambio de experiencias entre los alumnos.

### **DESCRIPTORES:**

Experiencia -Internet, Web de Alumnos.

**ABSTRACT:**

Internet can be an ideal mean to work together with different technological resources and, why not to use the web to communicate the students experiences and to give them an active participation the construction of the same?, so that: to develop a conjunct work of planning and taking decisions; to deepen into the codes used by the technological resources; to take contact with web design software; to develop selection of activities criteria with the New Technologies in the classroom for the web page, and to favour the exchange of experiences between the students.

**KEY WORDS:**

Internet, Experience, student,s web.