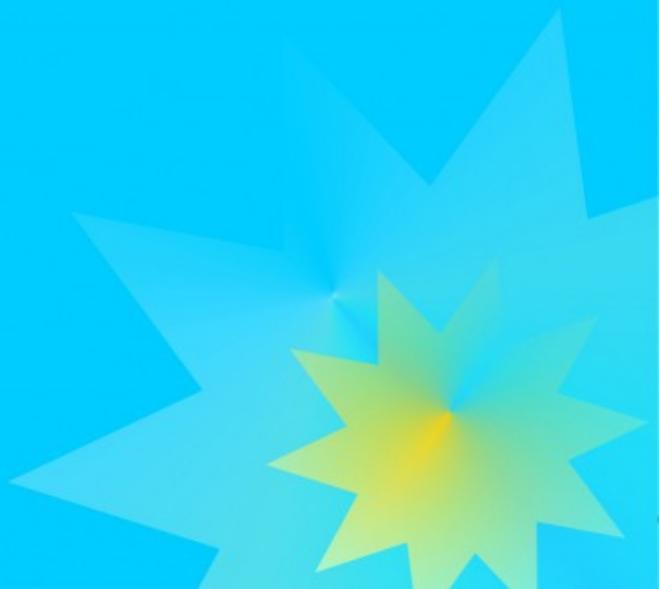


Mercé Alabort Furió

CREACIÓN Y PUBLICACIÓN DE UNA PÁGINA WEB



CREACIÓN Y PUBLICACIÓN DE UNA PÁGINA WEB

Mercé Alabort Furió

©CREACIÓN Y PUBLICACIÓN DE UNA PÁGINA WEB

©Mercé Alabort Furió

ISBN papel 978-84-686-2661-1

Impreso en España

Editado por Bubok Publishing S.L.

Queda prohibido, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270y sgts. Código Penal). El Centro Español de los Derechos vela por el respeto de los citados derechos.

INDICE

1. COMPETENCIA TIC EN EDUCACIÓN.....	5
2. ¿QUÉ ES UN SITIO WEB?.....	7
3. CONCEPTOS BÁSICOS.....	8
4. CREAR UN SITIO WEB.....	9
4.1. ¿Cómo se estructura una web?.....	9
4.2. Manos a la obra.....	10
4.3. Crear una nueva página.....	14
4.4. Crear una tabla.....	16
4.5. Configurar la forma del texto.....	18
4.6. Insertar imágenes.....	19
4.7. Crear líneas.....	23
4.8. Insertar viñetas.....	24
4.9. Insertar enlaces.....	25
5. PUBLICAR UN SITIO WEB.....	30
6. ASPECTO DEL SITIO WEB.....	38
7. BIBLIOGRAFIA.....	41

**“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,
involúcrame y lo aprendo” -- *Benjamín Franklin***

**“Me lo contaron y lo olvidé. Lo vi y lo entendí.
Lo hice y lo aprendí” -- Confucio. *Filósofo Chino*
(551-479 a.C.)**

1. COMPETENCIA TIC EN EDUCACIÓN

La incorporación de competencias básicas al currículo de la educación secundaria permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. De ahí su carácter básico. Son aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

Concretamente la competencia digital consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Está asociada con la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a

ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia). Requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.

Ser competente en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo intelectual incluye utilizarlas en su doble función de transmisoras y generadoras de información y conocimiento.

En definitiva, la competencia digital comporta hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficiente. Al mismo tiempo, posibilita evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.

Con la finalidad de la adquisición inclusión de esta competencia en los alumnos de nuestra sociedad se

ha creado este manual, que facilita la tarea docente, en el que se explica de manera detallada como llevar a cabo la creación y publicación de una página web estática.

2. ¿QUÉ ES UNA PÁGINA WEB?

Se conoce como página web al documento que forma parte de un sitio web y que suele contar con enlaces (también conocidos como hipervínculos o links) para facilitar la navegación entre los contenidos. Los documentos, que puede contener una página web son, entre otros, textos, imágenes, videos y, en resumen, contenidos digitales que pueden ser visualizados por un usuario web desde un dispositivo remoto.

Las páginas web están desarrolladas con lenguajes de marcado como el HTML, que pueden ser interpretados por los navegadores. De esta forma, las páginas pueden presentar información en distintos formatos, estar asociadas a datos de estilo o contar con aplicaciones interactivas, etc.

Es posible distinguir entre las *páginas web estáticas* (cuyos contenidos son predeterminados y no varían) y las *páginas web dinámicas* (que generan contenidos al momento de solicitar información a un

servidor de web a través de lenguajes interpretados como JavaScript).

Un conjunto de páginas web, por lo tanto, forman un sitio web. Las páginas suelen estar reunidas bajo un dominio común para que el sitio en cuestión sea accesible desde una misma dirección en Internet. La inmensa totalidad de páginas que forman los sitios web dan lugar a lo que se conoce como **World Wide Web**, o simplemente, **Internet**, que es el universo virtual donde está reunida la información digital del ciberespacio.

3. CONCEPTOS BÁSICOS

Cuando vemos una página Web en un navegador (Internet Explorer, Netscape Navigator, Mozilla Fire-Fox, etc) observamos que pasando el cursor  por encima de algunas imágenes o palabras que suelen aparecer subrayadas, cambia la forma del mismo y aparece en su lugar una mano pequeña  con el dedo índice extendido. Cuando eso ocurre, si pinchamos sobre el texto o imagen en cuestión, el navegador nos presenta otra página. La imagen o el texto donde el cursor cambia se llama **enlace**. Pinchar sobre él se llama seguir el enlace o saltar.

Las páginas que vemos en el navegador están confeccionadas con un lenguaje que se llama **Html** (Hyper Text Markup Lenguaje), cuyas características más importantes, como ya hemos comentado, son: la presentación de imágenes, sonidos o vídeo, y por supuesto los enlaces (o hipertexto). Precisamente, esta característica es la que hace que el Html sea tan versátil, pues las páginas a las que saltamos pueden estar en el mismo ordenador o en otro situado en cualquier parte del mundo, de modo que al estar enlazadas, forman una gigantesca tela de araña, que es lo que se ha dado en llamar la W.W.W. (World Wide Web). Una ventaja adicional del lenguaje Html es que es bastante sencillo de aprender Algunos procesadores de texto, como el Word, pueden guardar los documentos en este formato. Aunque más sencillo aún, es escribirlos en un editor específico para ello, tal como el Frontpage o el Composer, que además son distribuidos gratuitamente.

4. CREAR UNA PÁGINA WEB

4.1. ¿Cómo se estructura una web?

Para ejemplificar lo que son las páginas web, imaginemos que queremos escribir un libro, este supuesto libro debe contener una portada o **página inicial**, un índice o **menú**, diferentes capítulos o

páginas principales y los datos del autor o la **página de contacto**. Así que cuando entro en la página principal de un **sitio web** (conjunto de páginas web) , es como si fuera la portada de un libro, desde donde puedo acceder a las páginas principales de sitio web navegando por el menú.

En términos genéricos, una **página web** se puede **estructurar** en varias partes:

- Cabecera (header)
- Cuerpo (body)
- Pié de Página (footer)

4.2. Manos a la obra

Vamos a crear una página web sobre la ciudad de Valencia

En primer lugar se hará un boceto a mano alzada sobre el papel, con los colores y el formato que le vamos a dar. Nuestra Web estará formada por una página principal, ***index.html***, y dentro de la página principal, crearemos tres hipervínculos a otras páginas que crearemos nosotros: ***gastronomia.html***, ***historia.html***, ***fiestas.html***.

El título se enlazará con una página Web. En nuestro caso elegiremos la página del ayuntamiento de Valencia: <http://www.ayto-valencia.es/>

Para ello, abrimos el programa **Front Page** y empezaremos a crear las cuatro páginas con las que construiremos nuestra web.

- La página ***index.html*** va a ser la página de presentación del centro. El visitante espera encontrar en ella un índice sobre la información que ofrecemos acerca de valencia: historia, gastronomía. Este fichero lo guardaremos en Mis documentos dentro de la carpeta Mis sitios de red (*carpeta creada por defecto por el programa Front Page*).
- En la página ***historia.htm*** podemos poner un poco de historia acerca del desarrollo de la tierra valenciana. Incluiremos fotos que representen los monumentos más típicos y emblemáticos.
- En ***gastronomia.htm*** ponemos algo sobre las comidas y costumbres gastronómicas de la tierra.
- En la página ***fiestas.htm*** hablamos de las tradiciones festivas más típicas que se viven en valencia: fallas, castillos, ofrenda, etc.
- Por último, vamos a crear un enlace con otra página Web cuando se pase el cursor por el

titulo (valencia) en la página principal, es decir, en index.htm de forma que, al pinchar sobre el e nos aparecerá la pagina del ayuntamiento de valencia.

Detalles que no debemos olvidar:

- Fíjate que los nombres de los directorios o de los ficheros no tienen acentos y que están todos en minúsculas. La extensión htm o html de los ficheros informa al navegador de que es una página web.
- Crearemos las páginas con el FrontPage y las veremos con el Explorer, de modo que en cada momento iremos comprobando nuestros progresos.
- El explorador de Windows  lo dejaremos abierto en segundo plano, pues lo necesitaremos a menudo para comprobar nuestro trabajo. También necesitaremos tener abiertos el Internet Explorer  y el Frontpage .
- Observamos que en la parte inferior izquierda hay distintas pestañas que se muestran a continuación:

 Diseño  Dividir  Código  Vista previa

Las tres primeras sirven para seleccionar el modo en el que se quiere trabajar.

Diseño: solo trabajamos de forma grafica insertando texto e imágenes, sin tener en cuenta el lenguaje de programación HTML.

Dividir: la pantalla se divide en do partes. La parte superior, nos muestra el lenguaje HTML, conforme la vamos creando. Y en la parte inferior se ve las modificaciones y cambios de la pagina de forma visual. Como si se tratase de una imagen.

Código: En este caso se trabaja solo con el código, sin tener en cuenta la forma visual. Este campo es para profesionales que conocen y están acostumbrados a trabajar con el lenguaje HTML.

Nosotros vamos a trabajar en la segunda forma ***Dividir***. Trabajaremos siempre sobre el diseño (imagen y texto) pero al mismo tiempo que vamos configurando la pagina, podemos ver como cambia el lenguaje de

programación al mismo tiempo. Y también podremos ver que se incluye dentro de cada una de las partes en que se dividen las páginas web.

- Y en vista previa  podemos ver la página como quedaría si se publicara en ese momento. De ese modo se pueden observar los cambios antes de su publicación.

4.3. Crear una nueva página

-  Pulsando en este icono creamos una nueva página en blanco (o también en **Archivo/Nuevo/Página normal**). Después accedemos a las propiedades de página en **Formato > Fondo**, que se encuentra en el menú **Formato** (o bien en el menú contextual que sale haciendo clic con el botón derecho sobre la página en blanco).
- En la ventana emergente que nos sale, rellenamos el campo Título: "index.htm" y Autor: "Bill Gates o el que sea".
- Como ves puedes seleccionar el **color del texto** y el de los enlaces. De momento dejamos el

fondo y los márgenes como vienen por defecto. También podríamos poner una imagen como fondo o incluso un sonido, en esos casos debemos poner previamente el fichero con la imagen o el sonido en la carpeta **imágenes**.

- Si la imagen que tenemos es demasiado pequeña para cubrir el área de la ventana el navegador la repetirá como un mosaico, si es demasiado grande solo se verá lo necesario. Si añades un sonido a la página, sólo funcionará con el Explorer de Microsoft y no con el Netscape.
-  Por último, debes guardar la página creada. Para ello pulsas el icono de la izquierda, o bien en **Archivo/Guardar como...** Elige "**Como archivo**" y el subdirectorio en la caja que te sale.
- Para abrir una página guardada debes pinchar en el icono  de la izquierda o bien en **Archivo/Abrir**. Si lo habías abierto previamente lo tienes al final del menú **Archivo**.

4.4. Crear una tabla

También es muy fácil crear una tabla, pinchando el



icono correspondiente o bien en

Tabla/Insertar tabla o ***Tabla/Tablas y celdas de diseño***.

A continuación se detallan cada una de las opciones mencionadas.

4.4.1. Tabla/Insertar tabla

Los elementos que se pueden definir de una tabla son:

- **Filas y Columnas.** Pues eso, cuántas quieres. Son los únicos atributos obligatorios..
- **Tamaño del borde.** Si se pone cero la tabla no se ve
- **Espaciado de celda.** El espacio en pixels entre celdas, el borde.
- **Relleno de celdas.** El espacio entre el texto de una celda y su borde.
- **Anchura de la tabla.** Se puede expresar de modo absoluto, por ejemplo 300 pixels, o de modo relativo, en función de la resolución de la pantalla, por ejemplo el 80%. En este último caso, la tabla siempre es el 80% del ancho de la pantalla. En el primero la

tabla tiene una medida fija independientemente de la resolución del monitor.

- **Ancho de la tabla.** Se puede especificar en píxels o en %.

Una vez creada la tabla se puede acceder a más posibilidades desde el menú Tabla, o con el botón derecho pinchando sobre una de las celdas. Entre otras cosas podrás:

- ✓ Agregar más filas o columnas
- ✓ Unir celdas
- ✓ Modificar las propiedades de la celda o de la tabla. Concretamente podrás: elegir bordes, alineación, colores, etc.

4.4.2. Tabla/Tablas y celdas de diseño.

Se trata de tablas prediseñadas con distintos formatos. Si seleccionamos una nos aparecerá inmediatamente en el diseño. Solo que da insertar el texto e incluir las imágenes.

(ELEGIMOS ESTA OPCION PARA CREAR NUESTRA PÁGINA)

4.5. Configurar la forma del texto

En este momento, debemos tener cinco páginas en blanco en el subdirectorio *html*, con el formato de las tablas elegido, vamos a empezar a rellenarlas.

Si te fijas en el Frontpage, verás una barra como esta: Es la barra de formato, y los comandos que tiene, son prácticamente los mismos que aparecen en el menú



Formato: como puedes ver pinchando en él. Casi todos los comandos son conocidos porque coinciden con los de cualquier editor de textos. Doy a continuación una breve descripción de ellos:

-  **Estilos.** Puedes seleccionar el tipo de texto que deseas en la caja que sale. Los encabezados se usan para separar secciones dentro de una página. El encabezado 1 es el mayor y el 6 el menor
-  **Fuentes.** Seleccionas la fuente (el tipo de letra)
-  **Tamaño.** El tamaño se da de forma relativa, si se pincha una vez en la A grande significa una letra un poco superior a lo normal,

si se pincha dos veces, un poco mayor todavía. Hay tres tamaños por encima y tres por debajo del normal

-  **Estilo.** Ya sabes: **negrita**, *cursiva* o subrayado
-  **Color.** Pon un poco de color en los textos para resaltar lo importante. No te pases que puede llegar a ser cansado
-  **Alineación:** Izquierda, centro, derecha
-  **Viñetas.** Es precisamente el modo en que está organizado este párrafo. Los puntitos a la izquierda se llaman viñetas.

4.6. Insertar imágenes

Las imágenes son uno de los elementos que dan más atractivo a las páginas Web. Es por eso que, como veremos, tienen tantos atributos modificadores de la posición, tamaño, etc. Lo primero es saber cómo se inserta una imagen. Muy fácil, se pincha en el icono , o bien en: **Insertar/Imagen** Claro, esto exige tener una imagen previa para poder

insertar. En las páginas que estamos construyendo colocaremos las imágenes en el subdirectorio **imágenes**.

Antes de proseguir, un poco de teoría. En internet se utilizan normalmente dos tipos de formatos para imágenes, ambos comprimen el fichero para que ocupe menos.

- El formato GIF se emplea con imágenes de 256 colores, por lo que es más apropiado para iconos y dibujos. El método de compresión que usa hace que no pierda calidad, de modo que al descomprimir la imagen queda como el original sin comprimir. Hay algunas variantes de este formato:

	Los Gifs animados son una sucesión de imágenes, pero que se comportan a todos los efectos como una sola. Este de la izquierda es animado y no es transparente .
	Los Gifs transparentes, son aquellos en los que un color o más, de los 256 posibles, no se visualiza. Este si es transparente , por lo que no se ve el fondo y da la sensación de tener una forma irregular.

- El formato de compresión JPG es adecuado para fotos de 16.7 millones de colores. El grado de compresión se puede regular al guardar el fichero en este formato, de modo que más calidad supone menos compresión. Para hacernos una idea sobre esto: una foto de 800x600 en formato BMP ocupa unos 1.400 Kb, en JPG unos 75 Kb.

Es muy recomendable que los ficheros de imágenes sean pequeñas. Un icono Gif no debe ocupar más de 3 o 4 Kb y una foto en JPG menos de 20 o 30 Kb. Es buena idea poner una foto pequeña y usarla como enlace para presentar otra de más resolución.

Resumiendo:

- Hay que escanear las fotos que vamos a poner (o tomarlas con una cámara digital directamente)
- Hay que guardar las fotos en el formato JPG, con la compresión y el tamaño adecuado (una foto de más de 640x480 se sale de la pantalla de la mayoría de los internautas)

- Hay que colocar las fotos y los iconos en el directorio adecuado.

Asumiendo que esto está hecho, pasamos al siguiente paso:

¿Cómo se ponen en la página? Como dije antes, pinchando en el icono  insertamos una imagen, luego pinchamos sobre ella con el botón derecho para elegir las características de la misma:

En la pestaña **General**:

- **Origen de la imagen.** Debe aparecer la ruta de forma relativa para que funcione en Internet.
- **Representaciones alternativas.** Elige una imagen de menos resolución y el texto que aparece cuando el cursor se detiene sobre ella.
- **Hipervínculo predeterminado.** La imagen puede ser también un enlace, aquí se escribe la ruta adonde apunta el enlace. Veremos los enlaces más adelante.

En la pestaña **Apariencia**

- **Alineación.** Nos indica cómo se distribuye el texto alrededor de la imagen. Prueba las diferentes opciones para comprobarlo
- **Grosor del borde.** Se da en píxels, también puede elegirse sin borde poniendo 0
- **Espaciado horizontal y vertical.** Nos permite seleccionar la distancia entre el texto y la imagen
- **Especificar tamaño.** Si se especifica las dimensiones de la imagen el navegador reservará el espacio para la imagen y seguirá cargando la página. Si se eligen dimensiones distintas a las que tiene la imagen, esta se puede ver deformada, con poca resolución o con demasiada.

4.7. Crear líneas

Otros elementos que sirven para presentar la información son las líneas horizontales, como la que está justo encima. Se añaden pinchando en Insertar/Línea horizontal. Esta línea se puede modificar haciendo doble

clic sobre ella (o también con el botón derecho del ratón). Concretamente se puede definir la altura, la anchura, el sombreado tridimensional o la alienación. Pruébalo.

4.8. Insertar viñetas



Pinchando en uno de estos iconos se crean viñetas. En Html se suelen llamar listas y hay de varias clases, como puedes ver en **Formato/Lista** . Se llaman **de viñetas** cuando aparece un puntito o circulito a la izquierda y **numeradas** cuando aparece un número. Hay otras clases de listas, pero estas son las más usadas. Aquí tienes unos ejemplos:

<i>De viñetas (desordenada en html)</i>	<i>Numerada (ordenada)</i>
<i>Elemento 1</i>	<i>1. Primer elemento</i>
<i>Elemento 2</i>	<i>2. Segundo elemento</i>
<i>Otro ..</i>	<i>3. Tercer elemento</i>

4.9. Insertar enlaces

Los enlaces constituyen el elemento esencial de este lenguaje. Hay muchos tipos de enlaces:

1. Enlace con otra parte de un mismo documento.

En este caso hay que "marcar" antes el sitio donde queremos ir. Esto se hace en el menú **Edición / Marcador**. Se pone un nombre (la "marca") que servirá luego para identificarlo. El marcador se colocará donde tengamos situado el cursor en ese momento y no será visible en el navegador. Para crear un enlace al marcador seleccionamos la palabra que queremos que sirva como enlace (donde se verá luego el cursor como una mano) y

pinchamos en , o bien en el menú **Insertar / Hipervínculo**. Por ejemplo si pongo como marcas al principio de la página y **z** al final de la misma, puedo subir o bajar colocando ahora un enlace que los seleccione como destino: subir o bajar.

2. Enlace con otro fichero

Esta es la opción que utilizaremos en la creación de nuestra página web.

Seleccionamos el texto o imagen que deseamos que al pinchar nos enlace con otro archivo.

Insertar / Hipervínculo  **/ Vinculará:**
(selección:archivos o pag web existentes) /
Selección

Seleccióna archivo a vincular creado en front page.:

Historia/ historia.html

Fiestas/ fiestas.html



Esta forma de dar la ruta se llama relativa pues no depende de donde esté alojada la página para que funcione. Solo sirve para páginas de nuestro sitio web.

3. Enlace con páginas de Internet

En este caso se sigue el mismo procedimiento que en el caso anterior pero, con alguna modificación.

Insertar / Hipervínculo  **/ Vincular a:**
(selección: archivos o pag web existentes) / **Selección del archivo a vincular creado en front page.**

En este caso hay que escribir la ruta de modo completo, tal como aparece en la ventana del navegador. Por ejemplo, para ir a la página del ayuntamiento escribiríamos: <http://www.ayto-valencia.es/>

4. Enlace a una dirección de correo:

Basta poner en la ventana de dirección <mailto:direccion@correo.es> Pincha en el enlace para comprobarlo. Hay más tipos de enlaces, puedes visitar la siguiente página:
<http://platea.pntic.mec.es/~abercian/guiahtml/>

➤ Consejos finales

Lo que hemos visto hasta ahora es lo más básico del html. Se pueden hacer páginas muy vistosas solamente con estas pocas características, aunque a poco que esto te interese, querrás aprender más. Como

complemento para realizar tus páginas te señalo algunas características deseables que deben tener.

1. SECCION DE NOVEDADES

- Da igual que actualices las páginas cada día o cada año, pero asegúrate de que la gente llega fácilmente al lugar donde están las novedades.

2. MAPA DE LA WEB

- No todo el mundo conoce tu página como tú, y es probable que cueste encontrar lo que se está buscando.

3. BUEN SISTEMA DE NAVEGACION

- Internet se basa precisamente en eso, en que no haya páginas sueltas de las que no se puede volver, que todas estén interconectadas. Que no se nos pierda nadie por el camino.

4. DIRECCION Y TELEFONO

- A veces con la red sólo no basta, además de incluir la dirección de e-mail debes poner la dirección y el teléfono reales

5.- PONER ENLACES A OTRAS PAGINAS

- Si quiere más tráfico en su página, una buena forma de hacerlo es que otras páginas coloquen un enlace de la suya. Haz tu lo mismo.

6.- CARGA RAPIDA.

- Las páginas no deben superar, incluidos los elementos gráficos, más de 20 o 30 Kb. Puede admitirse que la página principal o alguna otra sean un poco más grandes. El texto que haya en una página no debe ocupar más de dos o tres pantallas, en caso de que así sea, es mejor dividirla.

7.- DISEÑAR PARA MÁQUINAS MENOS POTENTES

- Hay que tener en cuenta que la mayoría de los ordenadores trabajan con 640x480 píxels de resolución de pantalla, por lo que si se incluye un elemento mayor (imagen, tabla), no se visualizará completamente.

5. PUBLICAR UNA PÁGINA WEB

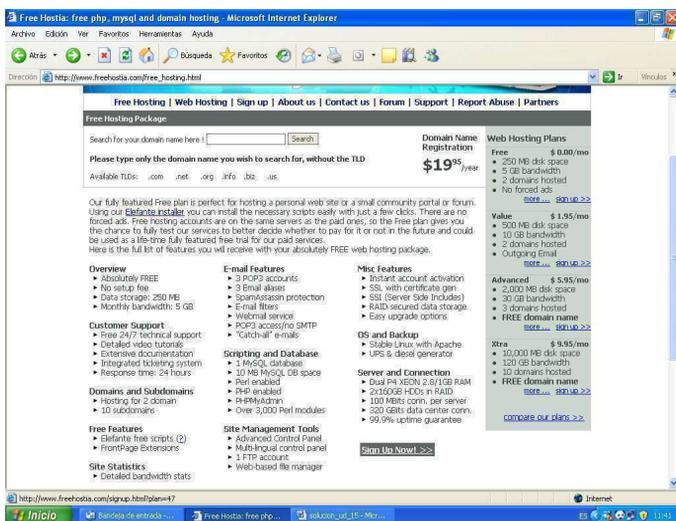
Un **servidor web** o **servidor HTTP** es un programa informático que procesa una aplicación del lado del servidor realizando conexiones bidireccionales y/o unidireccionales y síncronas o asíncronas con el cliente generando o cediendo una respuesta en cualquier lenguaje o Aplicación del lado del cliente. El código recibido por el cliente suele ser compilado y ejecutado por un navegador web. Para la transmisión de todos estos datos suele utilizarse algún protocolo. Generalmente se utiliza el protocolo HTTP para estas comunicaciones, perteneciente a la capa de aplicación del modelo OSI. El término también se emplea para referirse al ordenador que ejecuta el programa.

En nuestro caso, para alojar nuestra página web hemos elegido el servidor gratuito que ofrece freehostia:

<http://www.freehostia.com/>



En la página principal, observamos que para alojar nuestra Web hay dos opciones: pagar anualmente o bien publicarla de forma gratuita. Elegimos la segunda opción. Para ello entramos (*hacemos 1 clic*) en la pestaña de **free hosting** (*alojamiento gratuito*); seguidamente, hacemos un clic en **sign up now!**:



Rellenamos los datos que nos pide en el formulario. En la opción de **Choose your web hosting plan** (*elegir un tipo de alojamiento para search for la web*) elegimos la opción de **Free hosting (banner less)**. Esto quiere decir que la publicación de nuestra Web va a ser gratuita pero, a cambio cuando se abra nuestra Web aparecerán algunos o pocos anuncios diversos (*banner less*).

En el siguiente punto **Pick up a domain name** (*elegir un nombre para el dominio, es decir la URL (nombre) de nuestra pagina, pinchamos en la opción de Use a subdomain*). Es decir, para entrar en nuestra página será necesario poner el nombre del dominio que

elijamos y el de un dominio que el servidor nos facilitará en pasos siguientes.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window with the address bar displaying <http://www.freehostia.com/signup.html?plan=47>. The page content is a sign-up form titled "Sign up/Open an account - Microsoft Internet Explorer".

Enter Personal Details:

- First Name:
- Last Name:
- E-mail:
- Address Line 1:
- Address Line 2 (optional):
- City:
- State:
- Zip/Postal Code:
- Country:
- Valid Phone Number:
- Fax (optional):

Choose your web hosting plan:

<input checked="" type="radio"/> FREE hosting (banner less)	250 MB Disk Space, 5,000 MB Traffic, 2 Domains Hosted
<input type="radio"/> Advanced (bannerless)	2,000 MB Disk Space, 30,000 MB Traffic, 3 Domains Hosted
<input type="radio"/> Value (bannerless)	500 MB Disk Space, 10,000 MB Traffic, 2 Domains Hosted
<input type="radio"/> Xtra (bannerless)	10,000 MB Disk Space, 120,000 MB Traffic, 10 Domains Hosted

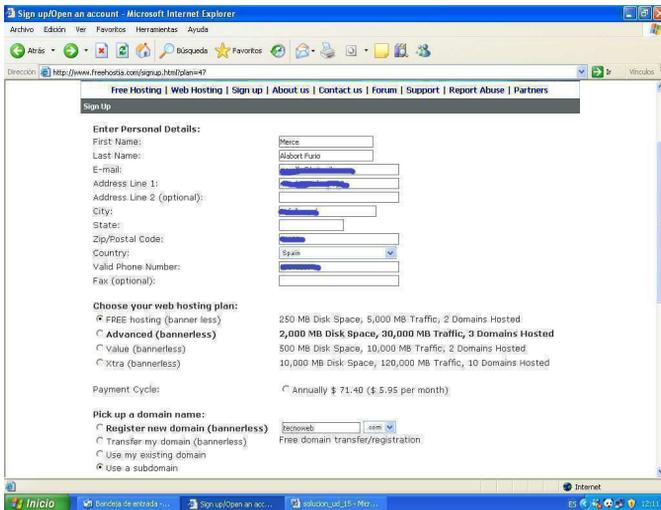
Payment Cycle: Annually \$ 0.00 (\$ 0.00 per month)

Pick up a domain name:

- Register new domain (bannerless) .freehostia.com
- Transfer my domain (bannerless)
- Use my existing domain
- Use a subdomain

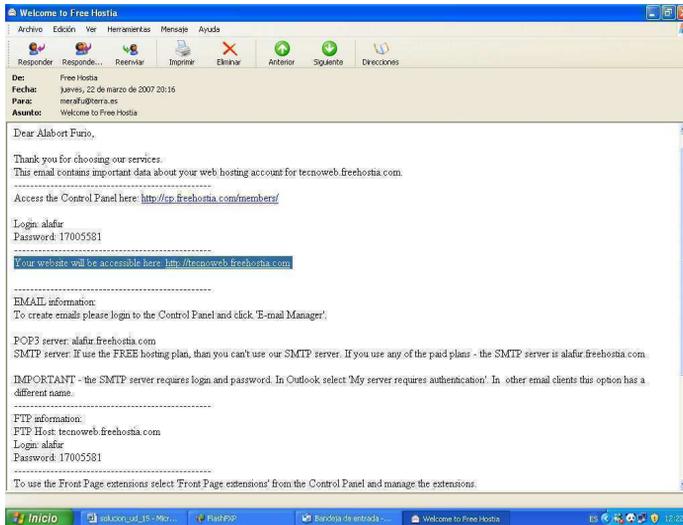
Total amount to be charged: **\$ 0.00 (USD)**

Introducimos los datos. Pinchamos el botón **place the order** (aceptar) e inmediatamente el servidor nos dice si el obre del dominio elegido está libre. Si no es así, deberemos cambiarlo por otro para seguir. Si está libre, en pocos segundos recibiremos un **correo** en el cual aparecerán todas las claves necesarias para subir nuestra Web por FTP y poderla ver publicada en Internet con ayuda de un navegador



Acto seguido, el servidor envía un correo electrónico con las **claves** necesarias para poder publicar nuestra Web.

En el citado correo también aparece la **URL o dirección** de nuestra pagina: <http://tecnoweb.freehostia.com/>



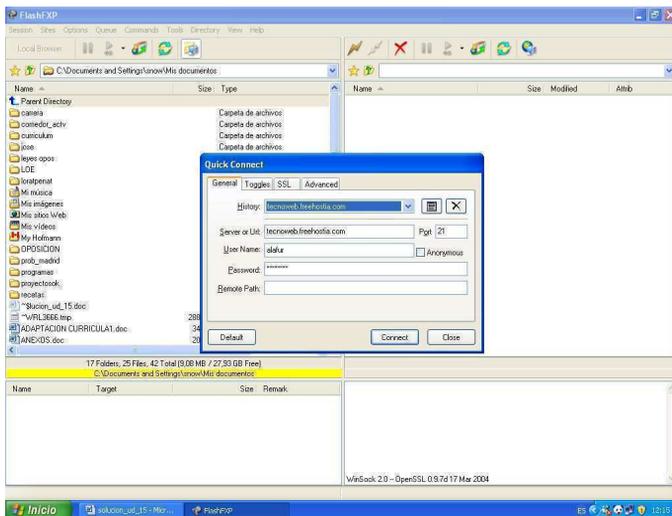
El siguiente paso, es “**subir**” o publicar nuestra pagina Web. Para ello, subiremos los archivos al servidor (*freehostia*) empleamos, por ejemplo, el **programa Flash FXP**. Este programa se encargará de realizar la transmisión de archivos mediante el **protocolo FTP**

(Es el conjunto de reglas y procedimientos imprescindibles para establecer la comunicación entre ordenadores, nos referimos por ejemplo a las normas que permiten que el cliente y servidor intercambien información).

Para ello pinchamos en el símbolo  y nos aparece un cuadro en el que debemos escribir las claves que nos ha facilitado nuestro servidor, freehostia,

mediante un correo electrónico. Y pinchamos en el botón

Conect



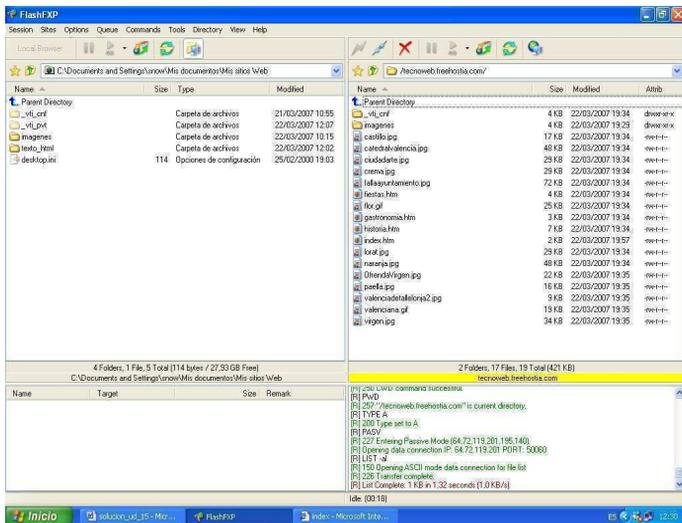
En la ventana de la derecha (***servidor***) nos aparecen dos carpetas que simbolizan el espacio físico para el almacenamiento de nuestra Web. Una carpeta contienen el nombre que nos nosotros elegimos para nuestra web: **tecnoweb.freehostia.com** y por defecto, el servidor nos ha creado otra carpeta: **alafur.com**. Nosotros para incluir todos los datos que contiene nuestra página, lo introduciremos en la carpeta **tecnoweb.freehostia.com**

Por tanto la abrimos dicha carpeta, seguidamente buscamos en la ventana de la izquierda (***vista local del***

PC en el que estamos trabajando) la carpeta donde están todos los datos (*texto e imágenes*), pinchamos con el ratón y arrastramos los datos hasta la ventana del servidor (*derecha*).

Recordemos que al realizar la pagina Web, el programa **Front Page** nos creo una carpeta dentro de mis  documentos llamada **Mis sitios web**.

Por tanto debemos seleccionarla, abrirla, y arrastrar todos los datos que ha en ella a la ventana de la derecha.



El **programa Flash FXP** empezará a subir los archivos al servidor y nos avisará cuando finalice la

tares., De este modo damos por concluida la publicación de la página Web. Para comprobar que la pagina está publicada no nos que da más que, abrir un explorador, introducir la dirección o URL de la página <http://tecnoweb.freehostia.com> y verla.

6. ASPECTO DE LA PÁGINA WEB

<http://tecnoweb.freehostia.com/>



Página nueva 1 - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Abre Búsqueda Favoritos

Dirección <http://tecnoweb.freemedia.com/historia.html>

-HISTORIA-

Tras el asentamiento de griegos y cartagineses a orillas del río Turia, y la segunda Guerra Púnica, los romanos fundaron en el año 138 a.c. la ciudad de Valentia, nombre que aun conserva.

Las invasiones bárbaras rompen con la romanización facilitando la ruralización y la casi desaparición de las actividades comerciales. Valencia pasa mas tarde bajo la influencia visigoda, periodo poco conocido, durante el cual se acuña moneda en nuestra ciudad y es también sede a mediados del siglo VI de un importante concilio. Las luchas internas, los problemas económicos y la aparición de la peste hace que el Islam aproveche este caos interno y comience de forma pacífica la ocupación de tierras valencianas en el año 708.

Tras un primer periodo de asentamiento renace un periodo de prosperidad, gracias al perfeccionamiento del sistema de regadío creado por los romanos, y al despertar económico potenciado por una sede de industrias florecientes tales como la del papel, seda, piel, textil, cerámica, vidrio y orfebrería.

A la muerte de Almanzor, el estado se fragmenta, apareciendo los llamados reinos taifas. Valencia cae en manos de Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid, por unos años hasta su muerte y es reconquistada definitivamente en el año 1238 por Jaime I.



© artanfilas.com

Listo Internet

Inicio Documento1 - Mors... Página nueva 1 - Mors...

gastronomia - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Abre Búsqueda Favoritos

Dirección <http://tecnoweb.freemedia.com/gastronomia/#Búsqueda>

- GASTRONOMIA -

El sol con sus jugosas naranjas, la huerta, con las mejores hortalizas, y el mar con sus frescos, variados y sabrosos pescados y mariscos hacen a esta cocina insuperable. Y todo ello regado con un buen vino de Utiel-Requena y de Valencia. Que más quiere un paladar exigente?. El arroz gran protagonista de sus más notables creaciones, ha escrito una gran página en la historia gastronómica española, y es por ello que: quien no conoce la Paella Valenciana?



Pero quizás no todos tengamos una idea tan clara de que es la paella realmente, pues la más extendida internacionalmente ha sido la de mariscos y la mixta que adiciona a los sabrosos productos del mar y la huerta el pollo. Pero lo que quizás no se sepa es que la más "valenciana" es la que añade al arroz pollo, caracoles y verdura. Llamandose "marinera" a la de mariscos.

Y es que para hacer una buena paella, no sólo hay que contar con los mejores ingredientes de arroz, azafrán, carnes, pescados y verduras, sino que el hacerla es

Listo Internet

Inicio Documento1 - Mors... gastronomía - Mors...

Página nueva 1 - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección http://hazconvela.freehostia.com/feestas.htm

- FIESTA Y FOLKLORE -



Valencia, tierra de fiestas explosivas y majestuosas, de banderolas, pascuales y música y sobre todo de fuego en todas sus formas, donde nacieron los especialistas del fuego de artificio. Aquí, hasta las procesiones religiosas contienen elementos folclóricos y espectaculares.

Viva con ellos sus fiestas, en pocos sitios en el mundo se sentirán emociones tan inolvidables. Y es que el valenciano derrocha y vive el presente, es quizás uno de los pocos pueblos en donde se puede trabajar todo un año elaborando el mas impresionante monumento artesanal para quemarlo en una noche.

Y uno, cuando admira tal esplendor se pregunta si son pirómanos, esos valencianos. Pero en cualquier caso esa explosión de colorido habla de un sentido arraigado del vivir el presente con la mayor alegría, un pueblo de levante, acostumbrado a improvisar, que festeja como si del último día de su vida se tratase.

Su fiesta más importante y aquella que sintetiza todo lo dicho y el festejar valenciano es Las Fallas de San José. Durante 4 días y cuatro noches permanecen plantados en numerosas calles y plazas inmensos monumentos de cartón, burla plástica y escandalosa, proferida con tanto arte como desenfado. Esta es la manera de recibir el comienzo de la primavera, con explosión y fuego (que es lo que la palabra *falla* significa). El último día, el de San José, el 19 de Marzo los quemarán e impresionantes hogueras, reminiscencia de un rito ancestral y así la ciudad arderá por sus cuatro costados.







Inicio Internet

Ayuntamiento de Valencia - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección http://www.ayto-valencia.es/



Do you want to know Valencia? => Voulez-vous connaître Valencia? => Valencia => Castellano



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA

Inicio Internet

7. BIBLIOGRAFIA

- Los desafíos de las TIC y las Comunicaciones en la Educación. Madrid. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. OCDE 2003
- El aprendizaje estratégico. Aula XXI. Santillana. Madrid. Pozo, J.I y Monereo, C. 1999
- VII Foro Latinoamericano de Educación: Experiencias y aplicaciones en el aula. Aprender y enseñar con nuevas tecnologías. Documento Básico. Fundación Santillana.
- <http://www.freehostia.com>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>