

CREACIÓN DE UNA TIENDA ONLINE CON WORDPRESS

JUSTIFICACIÓN DE LA APLICACIÓN

WordPress empezó en el 2003 y comenzó como un sistema exclusivamente para blogs pero ha ido transformándose hacia un completo gestor de contenidos (CMS).

Hoy en día, WordPress soporta, más o menos, el 30% de todas las webs a nivel mundial. Esto significa que hay un campo de negocio enorme alrededor suyo, hay muchas oportunidades y mucho trabajo.

Además, WordPress.org está amparado por la **licencia GPL**. Esto quiere decir que es de código abierto (Open source): podemos descargarlo, cambiarlo y hacer lo que queramos con él. Los plugins y temas que se publican en su página son gratuitos también. Por ello, lo he seleccionado como herramienta para trabajar la edición web en el ámbito educativo.

OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

Crear una página web de tipo e-commerce con el CMS Wordpress.org y utilizar tanto temas y plugins (Elementor, WooCommerce, etc.), como dominio y alojamiento web sin ningún coste para trabajar desde el aula.

CONTENIDOS DE LA EXPERIENCIA

¿Qué es WordPress y para qué sirve?.

Dominios y servicios de Hosting.

Ajustes básicos previos a instalar temas.

Selección e instalación de Themes (temas).

Generación de contenido y estudio sobre el editor de bloques de WordPress.

¿Qué son los plugin? Selección e instalación de plugins.

Pasarelas de pago en e-Commerce.

METODOLOGÍA

Aprendizaje colaborativo y Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Definir lo que se aspira obtener con el desarrollo del proyecto educativo.

Realizar la investigación sobre la situación o problema.

Analizar las opciones para la resolución de la situación planteada.

Elaborar el proyecto.

Presentar resultados.

Evaluar la experiencia.

MATERIAL UTILIZADO

Ordenadores con conexión a internet.

Pantalla y proyector conectado al ordenador de la docente para presentar los contenidos de forma guiada.

EVALUACIÓN

Se valorará:

1. La limpieza y orden en la ejecución del trabajo.
2. El grado de construcción de los contenidos o materiales elaborados.
3. El desarrollo del propio proceso de aprendizaje, es decir, el contenido teórico-procedimental empleado.
4. El resultado o producto generado a través del aprendizaje.
5. La utilización correcta de las diferentes herramientas digitales planteadas.