

Webquest

Las WebQuest, una de las herramientas web 2.0 con mayores posibilidades pedagógicas, son actividades que se llevan a cabo utilizando recursos de Internet preseleccionados por el docente, de manera que el estudiante, para realizar la tarea, se enfoque en la utilización de los recursos y no en buscarlos. Básicamente una webquest no es más que una página web que nos permite estructurar el trabajo en clase con los alumnos. Hay multitud de webquest ya creadas y posiblemente podamos encontrar alguna buscando en Google. Sin embargo también es muy posible que no encontremos una que se adapte exactamente a lo que queremos hacer en clase con nuestros alumnos. En ese caso, podemos crear nuestra propia webquest muy fácilmente utilizando la herramienta phpwebquest. Existe la posibilidad de instalarla en un servidor web como en el caso del IES Almenara (www.iesalmenara.org/webquest) pero también podemos utilizarla directamente accediendo a través de <http://phpwebquest.org/newphp/>. En cualquier caso debemos registrarnos previamente.

BÚSQUEDA DE ACTIVIDADES ALOJADAS EN ESTE SERVIDOR

Búsqueda de actividades por nivel/asignatura

Selección del nivel educativo Selección de la asignatura

===== =====

Lista de actividades ordenadas por título
 Lista de actividades ordenadas por autor
 Lista de actividades ordenadas por fecha
 Lista de actividades por tipo de actividad

USUARIOS DEL SISTEMA

Usuario

Contraseña

[Solicitar una cuenta](#)

LOS CAMPOS SEÑALADOS CON (*) SON OBLIGATORIOS

Usuario (*)....
 Contraseña (*)....
 Repite la contraseña (*)....
 Apellidos (*)....
 Nombre (*)....
 E-mail (*)....
 Institución Educativa (*)....

El primer paso será registrarnos en el sistema (solicitar una cuenta). Para ello bastará con rellenar el formulario de la derecha en el que indicaremos el nombre de usuario que queremos utilizar, así como la contraseña y una dirección de correo electrónico.

Antes de poder utilizar nuestro nombre de usuario y contraseña para crear la primera webquest, necesitamos que la cuenta sea “autorizada”. No es más que un filtro para evitar que cualquiera pueda registrarse y subir cualquier tipo de contenido ofensivo o inadecuado. Periódicamente se

revisa la petición de nuevas cuentas y en 24 o 48 horas debería estar activa y podremos entrar a crear nuestra primera webquest para lo que, como es habitual, bastará escribir el nombre de usuario y contraseña y pulsar el botón “Entrar”. Si nuestra cuenta está activa, veremos el menú con las opciones que podemos utilizar como nos muestra la siguiente imagen:



Probablemente la opción a elegir sea la 2ª, 3ª si queremos crear una webquest, una caza del tesoro o, como en el caso de este ejemplo, la 4ª (1) para crear una miniquest.

También es posible que ya tengamos una creada y queramos editarla (2) para mejorarla o añadir o borrar contenido.

Si vamos a crear una webquest, caza del tesoro o miniquest, el siguiente paso será elegir la plantilla¹. Si pulsamos sobre alguna de las seis imágenes que aparecen, veremos la misma ampliada. Si queremos elegir una en concreto, debemos hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el circulito de la plantilla y pulsar el botón “Enviar”.

ESCOGE UNA PLANTILLA PARA LA MINIQUEST QUE VAS A CREAR



A continuación debemos especificar el nivel y la asignatura de la, en este caso, miniquest; así como el título y el autor/a. (4). También podemos elegir los colores de cada elemento de la plantilla (5), bien escribiendo el código del color o bien pulsando sobre el icono de una paleta de colores que aparecerá a la derecha. Por último elegimos el tipo de letra y tamaño que utilizaremos.

Podemos ver si el resultado de la combinación de colores es el adecuado pulsando sobre el botón

¹ Una plantilla no es más que una forma de disponer diferentes elementos en la pantalla (título, imágenes...) junto con los colores y tipos de letras empleados.

“Previsualizar” y finalmente hacemos clic sobre “Enviar” (7). En cualquier caso, siempre tenemos la opción de *editar* posteriormente no sólo el contenido de la webquest, caza del tesoro o miniquiest sino también de cambiar colores y tipos de letra.

LOS CAMPOS SEÑALADOS CON UN ARTERISCO SON OBLIGATORIOS

Nivel educativo de la actividad(*): Secundaria

Asignatura de la actividad(*): INFORMATICA 4

Escribe un título para tu miniquiest(*): Parque Tecnológico de Andalucía (Málaga)

Escribe tu nombre: Miguel A. Martín

Escoge un color para el fondo de página(*): #ffffff

Color para el cuadro del texto principal(*): #ffffff

Color para el cuadro en la esquina(*): #003366

Color para el cuadro donde va el título(*): #ffcc33 5 5

Color para el cuadro donde va el menú(*): #cc0000

Escoge un color para el texto del título(*): #003366

Escoge un color para el texto principal(*): #000000

Escoge un color para los enlaces(*): #ffffff

Escoge un color para los enlaces resaltados(*): #ffcc33

Escoge un tipo de letra para el texto(*): verdana, arial, helvetica 6

Escoge un tamaño de letra para el texto(*): 10pt

7

Previsualizar Enviar Restablecer

Ya sólo queda comenzar a crear contenido en las distintas “pestañas” que va a tener nuestra web. En el ejemplo (miniquiest): Escenario, Tarea y Producto.

ESCUENARIO TAREA PRODUCTO

MODO EDICIÓN PÁGINA DE ESCENARIO

Si quieres, puedes cambiar la imagen que habías introducido para esta página. De lo contrario, no introduzcas ninguna imagen en este campo.

Imagen: Examinar...

8 En 1985, la Junta de Andalucía encargó un estudio a la empresa japonesa Technova para averiguar el lugar idóneo para instalar un parque tecnológico en Andalucía. El informe de la consultora japonesa fue claro, Málaga era por varios factores (entorno internacional, aeropuerto, dinamismo emprendedor, universidad..) el lugar idóneo para un parque tecnológico en la comunidad. Aunque el informe estuvo a guisa de resumen...

Ruta: font > font > p > font

10

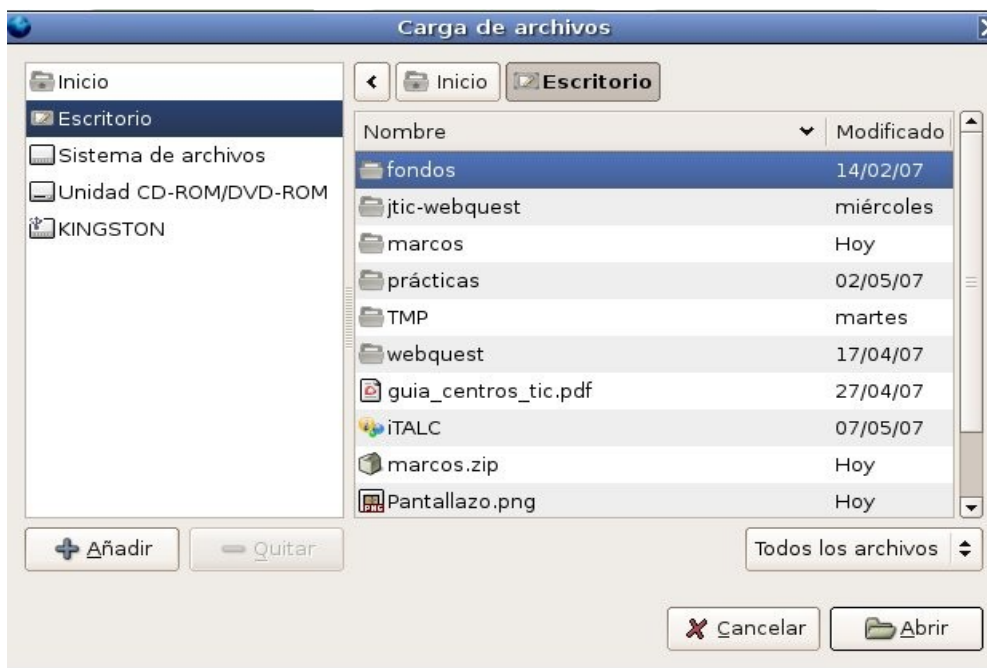
Enviar

Los diferentes apartados los podemos utilizar según sea necesario, no hay porqué seguir un esquema estricto. En este ejemplo, el Escenario sirve de introducción al tema que va a trabajar el alumno, la tarea para pedir que realice varios ejercicios parciales, a la vez que le proporcionamos recursos (enlaces de Internet, aunque también podrían ser archivos de texto, imágenes o animaciones flash) y por último el producto es un ejercicio final, resumen o comentario que debe aportar el alumno. En el caso de una excursión o actividad a realizar, la tarea podría por ejemplo servir para actividades/ejercicios previos a la visita y el producto para actividades/ejercicios posteriores a la misma.

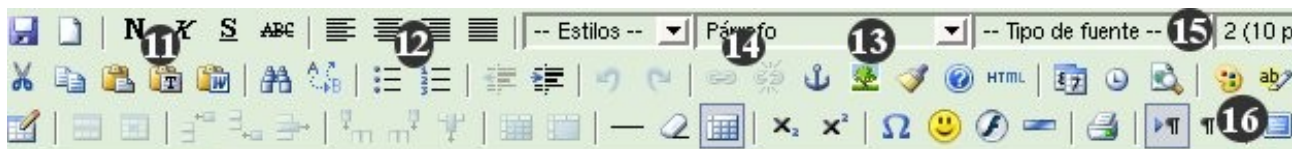
Para el texto correspondiente al *Escenario*, basta con escribirlo (8) utilizando el editor que veremos más adelante.

Probablemente, dependiendo de la plantilla utilizada, también tendremos que indicar una imagen (9). Aunque podemos utilizar la ruta (url) de una imagen existente en Internet y pegarla directamente en el cuadro de texto (9), es mejor tener guardada la imagen en nuestro ordenador, pulsar sobre el botón “Examinar” y *subirla* al servidor. Así nos garantizamos que la imagen siempre aparezca en nuestra webquest/miniquest/caza puesto que de la otra forma no tenemos control alguno sobre dicha imagen y puede ocurrir que sea borrada de la página web originaria.

Al pulsar en Examinar se abrirá el cuadro de diálogo donde debemos buscar y seleccionar el archivo correspondiente a la imagen que queremos “subir” para utilizarla en nuestra miniquest/webquest o caza. Finalmente pulsamos el botón “Abrir”.



Como con cualquier editor de texto, este nos permitirá poner el texto que seleccionemos con el ratón o teclado en negrita, cursiva o subrayado (11), justificar a la izda, centro, derecha o completo (12), el tipo de letra y tamaño deseado (15), color (16 – paleta de colores-).



También es posible añadir cuantas imágenes o animaciones flash sean necesarias (13) o crear hipervínculos en el texto, para lo que debemos primero seleccionar el texto al que vamos a aplicar el enlace y luego pulsamos sobre el icono que representa un eslabón de cadena (14). En este caso, en la ventana siguiente debemos especificar al menos la dirección del enlace (17) y si queremos que, cuando el alumno haga clic, la página web a la que apunta dicho enlace se vea en la misma ventana (18) o bien que se vea en una ventana nueva, manteniendo también abierta nuestra webquest/miniquest o caza del tesoro.

También es posible que queramos mostrar no ya un enlace a una página de Internet sino a un archivo (apuntes, animación flash, imagen...). Para ello debemos hacer clic en el icono de la derecha (19), seleccionar dicho archivo y cargarlo.

Una vez terminado el apartado “*Escenario*”, pulsamos el botón “Enviar” para completar la “*Tarea*” y por último el “*Proceso*” (pulsando en los enlaces correspondientes que indica la siguiente imagen). También es posible que queramos continuar en otro momento. En este caso pulsaríamos sobre la opción “*menú usuario*” y luego “*logout*”. Lo hecho hasta ahora quedará guardado hasta que entremos de nuevo a completar lo que falta.



Ya has introducido los datos correspondientes a las siguientes páginas:

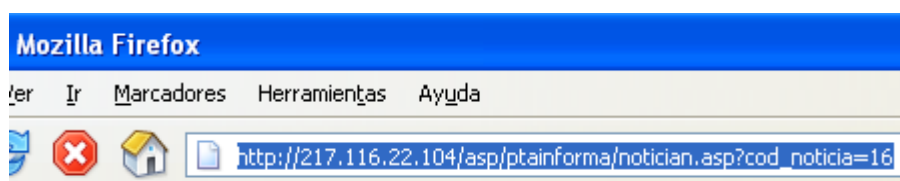
ESCAPENARIO

Te falta introducir los datos de las siguientes páginas

TAREA
PRODUCTO

En el apartado “*Tarea*” deberemos indicar también los recursos que pondremos a disposición del alumno. Para ello podemos crear enlaces con el editor de textos (14) como se ha visto, pero también hacer uso del menú que aparece a continuación. Simplemente habrá que escribir la dirección del enlace (url) y una descripción del mismo, que será el texto que el alumno ve.

Puede sernos muy útil el copiar y pegar el enlace. Para ello tendremos que ver la página en cuestión en nuestro navegador, seleccionamos con el ratón la dirección de dicha página web y puntero situado encima hacemos clic con el botón derecho y escogemos “*copiar*”.



Sólo queda “pegar” la dirección (url) en el sitio correspondiente:

1.- Investiga en los enlaces que se muestran a continuación y elabora una hoja de cálculo en la que aparezcan las cifras de facturación, empresas y empleados del P.T.A. durante los últimos años.

2.- Elabora varios gráficos a partir de estos datos para ver la evolución pasada de

Ruta:

Introduce las URL's a visitar (deben empezar por http://)		Introduce la descripción para esas URL's (los enlaces sin descripción no serán guardados)	
URL 1	<input type="text" value="http://217.116.22.104/asp/ptainforma/notician.asp"/>		<input type="text" value="2006. El P.T.A. factura 1.326 millones."/>
URL 2	<input type="text" value="http://www.vidaeconomica.es/secc_noticia/index."/>		<input type="text" value="2005. Datos de facturación y empleo."/>
URL 3	<input type="text" value="http://www.vidaeconomica.es/secc_noticia/index."/>		<input type="text" value="2004. Cifras del P.T.A."/>
URL 4	<input type="text"/>		<input type="text"/>

Una vez terminados todos los apartados, ya tenemos creada y lista para utilizar nuestra miniquest, webquest o caza. Bastará con que digamos a nuestros alumnos que entren en la web de phpwebquest y busquen nuestra actividad bien listando por alguna de las opciones que aparecen o bien buscando directamente por nivel y asignatura. Sin embargo, para guiar al alumno es mejor tener todas nuestras actividades centralizadas en una web (por ejemplo nuestro blog de clase o Helvia) para ello utilizamos el enlace url de la webquest creada para enlazarla desde nuestro blog, desde Helvia etc.

Una de las ventajas de las webquest es que podemos “*mejorarlas o corregirlas*” en cualquier momento. Bastará con entrar de nuevo con nuestro nombre de usuario y contraseña, elegir la opción “*Ver, editar o borrar alguna de mis actividades*” y pulsar sobre “*Editar*”.

ACTIVIDADES QUE HAS REALIZADO EN NUESTRO SERVIDOR					
SÓLO PUEDES EDITAR LAS PÁGINAS QUE YA HAYAS CREADO ANTES. Para las que aún no has creado, usa "Completar". Los datos iniciales y las páginas ya creadas puedes editarlas directamente.					
TIPO	TÍTULO				
miniquest	Parque Tecnológico de Andalucía (Málaga)	<input type="button" value="Entrar"/>	<input type="button" value="Completar"/>	<input type="button" value="Editar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
miniquest	Picasso	<input type="button" value="Entrar"/>	<input type="button" value="Completar"/>	<input type="button" value="Editar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>

El proceso es el mismo que al crearla. Es decir, irán apareciendo diversas ventanas para cada apartado, si queremos modificar algo lo hacemos y si no, pulsamos sobre el botón “*Enviar*” hasta que terminemos de editar. Para saber más sobre cómo elaborar una webquest de calidad entra en el blog ticalcausa.wordpress.com

Elaborar una webquest de calidad.

Para quienes puedan estar interesados en profundizar acerca de cómo crear una webquest realmente efectiva, puede resultarles útil el artículo que encontrará en la siguiente dirección web del portal Eduteka: <http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>

El artículo también puede bajarse en formato pdf para imprimirlo, copiando en la barra de direcciones del navegador lo siguiente: <http://www.eduteka.org/pdfdir/WebQuestLineamientos.pdf>

Miguel Ángel Martín Ruiz
profesor de Informática
coordinador TIC