

WebQuest: Un recurso educativo para su uso en el aula. Capítulo 3: Creación de una WQ



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- Juan Alberto Argote Martín: jaargote@wanadoo.es
- Rafael Palomo López: rafaelpalomo@wanadoo.es
- José Sánchez Rodríguez: josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero: julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. INTRODUCCIÓN

En lo referente a las WebQuest hemos hecho ya en el capítulo 1 un recorrido por la teoría sobre su definición y elementos para, posteriormente, mostrar en el capítulo 2 distintos ejemplos y algunas direcciones que recopilan distinta WebQuest. Es el momento oportuno para pasar a la cuestión principal a la que tenemos que dar respuesta: ¿cómo realizamos una WebQuest de una forma “cómoda”? o ¿cómo realizamos una WebQuest si mis conocimientos de informática son limitados?

Para responder a estas preguntas veamos antes unas reflexiones de unos de los padres de este material, Bernie Dodge. Seguiremos posteriormente por la construcción en sí de estos materiales utilizando distintos mecanismos.

2. REGLAS PARA ELABORAR UNA WEBQUEST

Es conveniente tener en cuenta cinco sugerencias puntuales que ayudarán a la creación de una WebQuest. Según un artículo publicado por Dodge, forzando un poco la traducción, las reglas se pueden incluir en cinco principios, formando sus iniciales la palabra FOCUS:

- Find great sites (Localice grandes sitios).
- Orchestrate your learns and resources (Administre sus alumnos y recursos).
- Challenge your learns to think (Motive a sus alumnos a pensar).
- Use the Medium (Utilice el medio).
- Scaffold high expectations (Edifique una estructura para lograr expectativas elevadas).

Localizar sitios donde encontrar un buen material para trabajar es una de las principales premisas que aseguran el éxito o no en el posterior desarrollo de la misma. Para esta tarea será necesario dominar uno o varios buscadores (Google, Terra, Yahoo, etc.) y realizar opciones avanzadas de búsqueda de la información para evitar sitios irrelevantes y ahorrar tiempo en el diseño de lo que, *a posteriori*, se va a consultar.

La responsabilidad de elaborar una buena tarea nos lleva a consultar la información, no solamente en los motores de búsqueda generales, sino también en otros especializados que buscan páginas que no son localizadas por estos potentes motores y que pueden incluir artículos de periódicos y revistas, bases de datos, etc.

Por último, es aconsejable, para no perder la información, incluir las páginas encontradas en la lista de favoritos/marcadores.

Uno de los problemas que nos podemos encontrar, a la hora de **administrar los recursos**, puede ser la falta de materiales o espacios.

Si el material es insuficiente podemos establecer un orden para su uso, procurando que los alumnos que no utilicen dichos recursos en un momento determinado estén ocupados en otros aspectos de la tarea asignada (discusión, trabajo en grupo, etc.).

La organización de los alumnos debe tener en cuenta una serie de consideraciones prácticas que son básicas para un buen entorno de aprendizaje colaborativo; algunas de ellas son:

- Interdependencia positiva: deben percibir que no se puede tener éxito sin los demás.
- Fomento de la interacción (mejor cara a cara): los alumnos se enseñan mutuamente y se animan en un trabajo real.

- Responsabilidad individual y de grupo: el grupo es responsable de realizar el trabajo y cada componente es responsable de su parte en el proceso.
- Habilidades interpersonales y de pequeño grupo: la mayoría de los jóvenes (y muchos adultos) necesitan formación sobre cómo trabajar juntos.

Hay que retar, por otro lado a que los alumnos, cuando realicen este tipo de ejercicios, piensen y solamente respondan a preguntas sencillas o directas. Para hacer más atractiva la tarea deberemos fijar muy bien, atendiendo a las características de la clase, qué tipo de tareonomía tendremos que poner en marcha.

3. ¿CÓMO HACER UNA WEBQUEST?

3.1. Mediante un programa de edición de páginas Web

A la hora de construir nuestra WebQuest existen varias posibilidades que dependen directamente de los conocimientos que tengamos sobre edición de páginas Web.

Si sabemos hacerlas sólo tenemos que ponernos manos a la obra y, con la ayuda de algún editor de páginas Web con licencia GPL como Kompozer¹ (<http://kompozer.sourceforge.net/>), o propietarios (de Microsoft: FrontPage o sus sucesores: SharePoint Designer y Expression Web; de Adobe: Dreamweaver; etc.), plasmar nuestra WebQuest con alguna de estas aplicaciones.

Una vez realizada nuestra WebQuest debemos subirla a un servidor mediante un programa de transferencia de archivos, mediante **FTP**, siglas que corresponden a *File Transfer Protocol* (protocolo de transferencia de ficheros). Información sobre esto la podemos encontrar en <http://www.isftic.mepsyd.es/formacion/materiales/107/cd/html/html15.html>

Veamos ejemplos de WebQuest realizadas mediante este procedimiento:

<http://www.cfiesoria.org/Webquest/mate/>



¹ En <http://www.isftic.mepsyd.es/formacion/materiales/107/cd/html/html01.html> dispone de un curso de edición de páginas Web con Kompozer

<http://www.coopvvgg.com.ar/sergiorizzolo/unidad%20did%20Elctica%20cuadrilateros/cuadrilateros.htm>

INTRODUCCIÓN

[Introducción](#)

[Tarea](#)

[Proceso](#)

[Recursos](#)

[Evaluación](#)

[Conclusión](#)

[Contenido](#)





Los egipcios en el año 1650 AC desarrollaron la geometría como resultado de las mediciones de sus tierras; estas mediciones eran necesarias debido a las inundaciones del Nilo.

El rectángulo era la forma básica de los campos egipcios, aunque no la única. En general correspondían a cuadriláteros pero de dimensiones irregulares, entre las que sobresalían el rectángulo y variada clase de trapecios y trapezoides. Solían estar alineados uno junto a otro con uno de los lados más cortos en contacto con el canal de riego, con el objeto de beneficiarse del agua ocupando el menor sitio posible.

[principal](#)

[principal](#)

3.2. Utilizando plantillas

Ahora bien, si nuestros conocimientos no son los apropiados o simplemente no queremos realizar este trabajo, existe la posibilidad de utilizar plantillas que generan WebQuest con unos diseños muy atractivos y, lo que resulta más interesante, con una gran rapidez y comodidad.

Existen multitud de ellas y en diferentes idiomas, por lo que reseñaremos varias en castellano. También apreciar que, cuando utilizamos una de éstas, aparece la referencia a la plantilla que se ha utilizado.

Para ver algunos de los distintos tipos de plantillas distinguiremos entre tres casos:

1. Plantillas que para utilizarlas hemos de descargarnos una página Web en nuestro equipo para, posteriormente, rellenarla de contenido. En éstas tenemos que introducir la página en una carpeta de trabajo, así como todos los archivos que se utilicen; de no hacerlo así la subida de archivos a un servidor se complica sobremanera. Veamos esto con las siguientes imágenes que analizaremos a continuación.


[INSTRUMENTOS](#)

[SONIDOS](#)

flautaind

[Clasificación](#)

[BREVE HISTORIA DE LA MÚSICA](#)

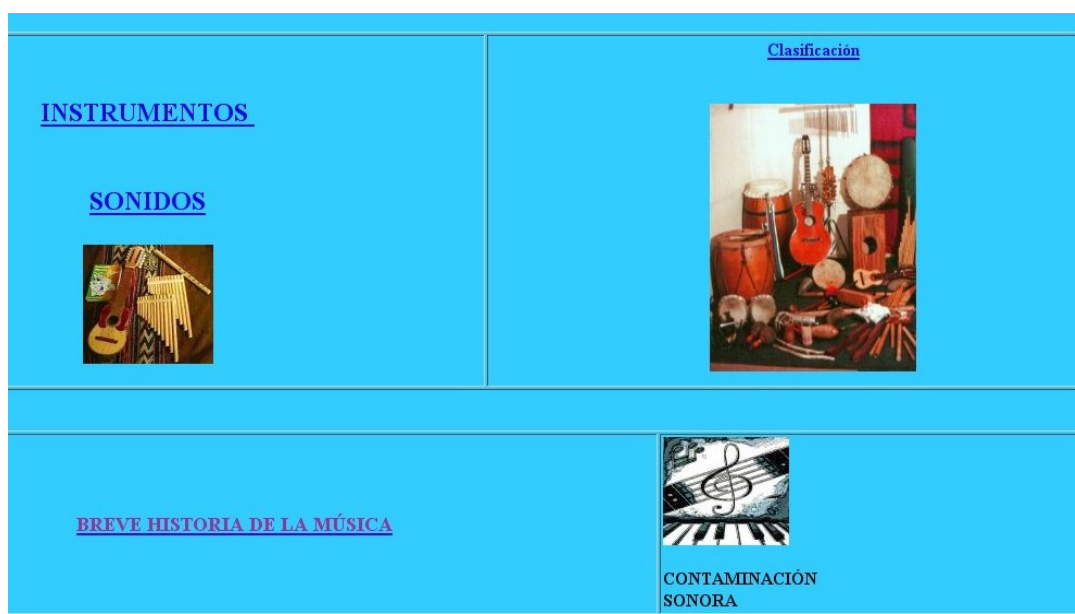


CONTAMINACIÓN SONORA

En esta imagen apreciamos una página Web subida a un servidor. En ella hay dos rectángulos que indican la falta de imágenes. Esto es debido a que se han puesto en la página Web sin antes incluirlas en la carpeta de trabajo. Cuando se ha subido el contenido de dicha carpeta al servidor, no se ha hecho lo mismo con las imágenes. Para evitarlo:

- Descargamos la plantilla en el ordenador en una carpeta a la que llamaremos, por ejemplo, CarpetaTrabajo.
- Modificamos los elementos de la plantilla utilizando un programa de edición de páginas Web.
- Cuando queramos introducir algún tipo de archivo en la página (por ejemplo imágenes) tenemos que haberlo colocado previamente dentro de la carpeta de trabajo para, posteriormente, seleccionarlo desde esa ubicación.

Si realizamos correctamente estos pasos la página tendrá este aspecto, en el que comprobamos que las imágenes se ven correctamente.



Recordemos que aunque la WebQuest no esté subida a la red, cuando la utilizamos tenemos que tener conexión puesto que en los recursos hemos proporcionado direcciones Web.

Como ejemplo de plantilla encontramos la creada por Isabel Pérez y que es una adaptación de la creada por Bernie Dodge traducida al castellano.

<http://www.isabelperez.com/webquest/plantilla-webquest.htm>

Ponga el Título de la lección aquí

WebQuest para ..º Curso de (ponga el ciclo aquí)

(Ponga la asignatura aquí)

Diseñada por

Escriba su nombre aquí

Escriba su E-mail aquí

Inserte alguna imagen o gráfico de interés que represente el contenido de la actividad aquí

Introducción | Tarea | Proceso | Evaluación | Conclusión | Créditos | Guía para el profesor

Introducción

Este documento está dirigido a los alumnos. Recuerde que el principal objetivo de este apartado es preparar y captar al lector.

- ✓ Escriba un párrafo corto para presentar la lección o actividad.
- ✓ Si la actividad implica la adopción de distintos roles o se desarrolla en un determinado contexto (ej. eres un historiador investigando algún tema en particular, un diseñador, un científico, un periodista, etc.), establezca aquí los detalles.
- ✓ Exponga la Gran Pregunta sobre la que se va a centrar toda la Webquest (The Big Question).

2. Plantillas que se rellenan *online* y que generan una página web que tenemos que descargar posteriormente en nuestro ordenador.

El procedimiento de este tipo de plantillas es parecido al anterior, salvo el hecho que los contenidos se rellenan *online* y la descarga se realiza una vez terminada la confección de nuestro trabajo.

Ejemplo de este tipo es la plantilla existente en <http://www.aula21.net/> y que tiene por nombre “1,2,3 tu Webquest” (<http://www.aula21.net/Wqfacil/index.htm>).

En la siguiente imagen se muestra un trabajo realizado con esta plantilla, en la que existen multitud de elementos que siempre adoptan la misma forma, como son el encabezado y pie de página en el que aparece:

(Página creada con 1,2,3 Tu WebQuest - <http://www.aula21.net/>)

Como ejemplo veamos la siguiente Webquest.

<http://www.aula21.net/Wqfacil/ejemplos/astronomia.htm>

3. Plantillas en las que la realización de la WebQuest se hace *online* y que quedan almacenadas en un servidor. Ejemplo de este tipo es la realizada por el profesor Antonio Temprano, alojada en la Web en <http://phpwebquest.org>.

Es la más fácil de utilizar, puesto que todo se limita a rellenar los contenidos *online* (que previamente podemos haber elaborado en un procesador de textos y tener preparadas las imágenes a adjuntar para agilizar el trabajo mientras estamos conectados) y, una vez terminado esto, tenemos la Webquest realizada.

Si la realizamos en este sitio Web pasa a formar parte de la base de datos del sitio. Debido a su facilidad de uso se ha convertido en un lugar de referencia, contando con miles de usuarios en todo el mundo. Es importante el hecho de que, con este generador, no tenemos que descargar ningún tipo de archivo en nuestro equipo.

En el próximo capítulo veremos cómo realizar una WebQuest con esta plantilla que tiene seis modelos diferentes de configuración.

Veamos unos ejemplos de este tipo de plantilla.

http://phpWebquest.org/wq25/Webquest/soporte_tablon_w.php?id_actividad=2385&id_pagina=1



The screenshot shows a WebQuest page for 'CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY'. At the top, there is a navigation menu with five tabs: 'INTRODUCCIÓN', 'TAREAS', 'PROCESO', 'EVALUACIÓN', and 'CONCLUSIONES'. The main content area is titled 'INTRODUCCIÓN' and contains the following text:

INTRODUCTION

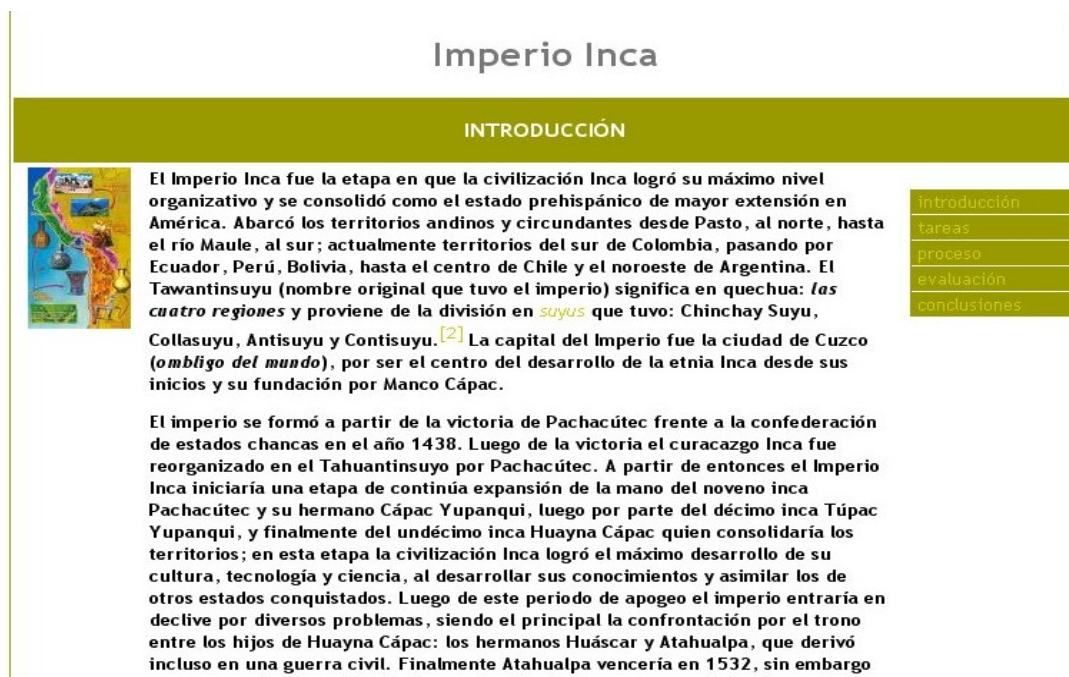
Do you like exciting adventures? Do you like chocolate?

Wilt this WQ you will be able to know a lot of things about Charlie Bucket, Roald Dahl and Mr. Wonka.

Enjoy your self reading "Charlie y la fábrica de chocolate" at the school library.

At the bottom, it says: 'Webquest elaborada por M^a Eugenia García López and Rosa Piñín con PHPWebquest (Alojado en Fenixer)'. On the left side, there is a small image of the book cover for 'Charlie and the Chocolate Factory' by Roald Dahl.

http://phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_derecha_w.php?id_actividad=60200&id_pagina=1



The screenshot shows a WebQuest page for 'Imperio Inca'. The title is centered at the top. Below it is a green navigation bar with the word 'INTRODUCCIÓN' in white. The main content area has a green background and contains the following text:

El Imperio Inca fue la etapa en que la civilización Inca logró su máximo nivel organizativo y se consolidó como el estado prehispánico de mayor extensión en América. Abarcó los territorios andinos y circundantes desde Pasto, al norte, hasta el río Maule, al sur; actualmente territorios del sur de Colombia, pasando por Ecuador, Perú, Bolivia, hasta el centro de Chile y el noroeste de Argentina. El Tawantinsuyu (nombre original que tuvo el imperio) significa en quechua: *las cuatro regiones* y proviene de la división en *suyus* que tuvo: Chinchay Suyu, Collasuyu, Antisuyu y Contisuyu.^[2] La capital del Imperio fue la ciudad de Cuzco (*ombligo del mundo*), por ser el centro del desarrollo de la etnia Inca desde sus inicios y su fundación por Manco Cápac.

El imperio se formó a partir de la victoria de Pachacútec frente a la confederación de estados chancas en el año 1438. Luego de la victoria el curacazgo Inca fue reorganizado en el Tahuantinsuyu por Pachacútec. A partir de entonces el Imperio Inca iniciaría una etapa de continua expansión de la mano del noveno inca Pachacútec y su hermano Cápac Yupanqui, luego por parte del décimo inca Túpac Yupanqui, y finalmente del undécimo inca Huayna Cápac quien consolidaría los territorios; en esta etapa la civilización Inca logró el máximo desarrollo de su cultura, tecnología y ciencia, al desarrollar sus conocimientos y asimilar los de otros estados conquistados. Luego de este periodo de apogeo el imperio entraría en declive por diversos problemas, siendo el principal la confrontación por el trono entre los hijos de Huayna Cápac: los hermanos Huáscar y Atahualpa, que derivó incluso en una guerra civil. Finalmente Atahualpa vencería en 1532, sin embargo

On the right side, there is a vertical navigation menu with five buttons: 'introducción', 'tareas', 'proceso', 'evaluación', and 'conclusiones'. On the left side, there is a small image of a map of the Inca Empire.