

Webquest Creator Manual

Miguel A. Jorquera



Contents

- [1. Instalación](#)
 - [1.1 Requerimientos:](#)
 - [1.2 DISTINTAS FORMAS DE INSTALAR UN SERVIDOR PARA LA APLICACIÓN](#)
 - [1.2.1 Instalando XAMPP en Windows](#)
 - [1.2.2 Instalando XAMPP en GNU/Linux](#)
 - [1.2.3 Instalando en Debian/Ubuntu Linux](#)
 - [1.3 Instrucciones previas a la instalación vía web](#)
 - [1.4 Instalación](#)
 - [1.5 Post-Instalación](#)
- [2. Manual de usuario](#)
 - [2.1 Menú principal](#)
 - [2.2 Atajos de teclado \(accesibilidad\)](#)
 - [2.3 Menú del Usuario registrado](#)
 - [2.3.1 Mis Webquests](#)
 - [2.3.2 Ver - Editar - Publicar - Borrar](#)
 - [2.3.3 El editor](#)
- [3. Manual de administrador](#)
 - [3.1 Menú Administrar](#)

1. Instalación

1.1 Requerimientos:

- Servidor Web Apache en cualquier versión (recomendado Apache 2+)
- PHP5+
- Un motor de base de datos (mysql, postgres, oracle). Recomendado mysql
- Configuración de Apache
 - La aplicación utiliza un módulo llamado mod_rewrite para la utilización de URLs más entendibles y fáciles de recordar. El módulo debe ser configurado e instalado en Apache. Para esto, debe chequear que el módulo esté habilitado en el archivo de configuración de Apache. En los Hosting contratados este módulo suele estar habilitado.

1.2 DISTINTAS FORMAS DE INSTALAR UN SERVIDOR PARA LA APLICACIÓN

1.2.1 Instalando XAMPP en Windows

El procedimiento para instalar XAMPP en Windows es el siguiente:

1. Descargar XAMPP de Apache Friends (<http://www.apachefriends.org/en/xampp-windows.html> <http://www.apachefriends.org/en/xampp-windows.html>)
2. Instalar XAMPP
3. Habilitar Instalar Apache y MySQL como Servicio

4. Editar el archivo `c:\Archivos de Programa\xampp\apache\conf\httpd.conf`
5. Descomentar (quitar el #) de la línea donde dice:
`LoadModule rewrite_module modules/mod_rewrite.so`
6. Reiniciar el servicio de Apache desde el Panel de Control de XAMPP
7. Copiar la carpeta 'majwq' de la aplicación a:
`c:\Archivos de Programa\xampp\apache\htdocs\`
8. Continuar con la instalación vía web

1.2.2 Instalando XAMPP en GNU/Linux

El procedimiento para instalar XAMPP en cualquier distribución GNU/Linux es el siguiente:

1. Descargar XAMPP de Apache Friends (<http://www.apachefriends.org/en/xampp-linux.html>)
2. Instalar XAMPP
3. Copiar la carpeta 'majwq' de la aplicación a `/opt/lampp/htdocs/`
4. Continuar la instalación vía web

1.2.3 Instalando en Debian/Ubuntu Linux

1. Instala Apache2+MySQL5+PHP5 si no lo tienes instalado usando la guía en este blog (<http://alexserver.wordpress.com/2007/01/21/instalar-php-mysql-y-apache-en-ubuntu/>) o en Ubuntu-es (<http://www.ubuntu-es.org/index.php?q=node/6304>).
2. Usar el siguiente comando para habilitar `mod_rewrite` en Apache:
`# a2enmod rewrite`
3. Editar el archivo `/etc/apache2/sites-enabled/000-default`
Buscar la línea para el directorio `/var/www` donde dice: `AllowOverride None`
y cambiar por `AllowOverride All`
4. Reiniciar Apache con:
`# /etc/init.d/apache2 restart`

1.3 Instrucciones previas a la instalación vía web

- Base de datos:

Se debe crear una base de datos y un usuario para que la administre, recordando ambos nombres que serán pedidos en la instalación vía web.

- Directorio:
 - Se descomprime el paquete y se mueve la carpeta `majwq` al directorio raíz del servidor web.
 - Windows: `C:\Apache2\htdocs\` o `c:\wamp\www`
 - Linux: `/srv/www/htdocs`, `/var/www/html` o `/var/www`
- Permisos:
 - El archivo **forms/config/config.ini** debe tener permisos de escritura (777) para que el instalador pueda escribir ahí los datos de configuración. Tras la instalación correcta se deben de quitar los permisos de escritura y dejarlo en sólo lectura (644).
 - El directorio **public/files/files_user** debe tener permisos de escritura (777) ya que es donde se crearán las carpetas de los usuarios.
 - El directorio **public/temp** debe tener permisos de escritura (777) ya que es donde se guardarán los archivos y carpetas temporales.

1.4 Instalación

Una vez que tenemos la carpeta "majwq" en el servidor y los permisos adecuados según se indican en la sección anterior, podemos iniciar el instalador web en la dirección: <http://www.tudominio.org/majwq/instalar>, cambiando "www.tudominio.org" por el del dominio donde se quiere instalar y seguir los pasos que se indican. Debemos de tener a mano el nombre de la base de datos y el usuario/contraseña con privilegios sobre la misma.

La primera pantalla que aparece es la de la licencia, que tras leerla hacemos clic en el botón Aceptar.

Licencia de Webquest Creator

MAJ Webquest es una aplicación de servidor realizada por **Miguel A. Jorquera** (jorquera11@gmail.com) Framework Kumbia, escrito en PHP5, utilizando MYSQL, AJAX y Tinymce para crear webquests fácilmente.

Sus principales características son:

- Creación a partir de formularios sencillos.
- Posibilidad de incluir **imágenes, videos (Flash, Quicktime, Shockwave, Windows Media, Real Media)** a **ficheros**.
- Rápida edición de las webquests.
- **Editor LaTeX para expresiones matemáticas.**
- Directorio propio para guardar los archivos subidos.
- **Descarga de la webquest creada en formato zip.**
- Gran variedad de plantillas adaptadas de "FreeCSSTemplates.org".
- Seguridad.

y muchas cosas más.

Si quiere distribuir, copiar o modificar la aplicación, podrá hacerlo bajo los términos de la [Licencia General Pública](#). Si desconoce esta licencia, se recomienda que lea [Cómo Aplicar estos Términos a su Programa](#) y las [Folleto de la Licencia General Pública](#). Se puede ver una traducción no oficial de la licencia [aquí](#).

Pruébalo!

Acepto

Después hay que rellenar un formulario con los datos de la base de datos y el usuario previamente creados. Aparece también un enlace con las instrucciones previas a la instalación recordándonos la necesidad de cambiar los permisos de algunos archivos. Tras completar todos los campos del formulario pulsamos el botón Siguiente.

[Lee primero las instrucciones de pre-instalación](#)

Configuración de la conexión

Host-Servidor:

Nombre Base de datos:

Usuario Base de datos:

Contraseña:

Tipo base datos:

Siguiente

Si los datos y los permisos eran correctos nos aparecerá una pantalla indicándonos de que se ha podido escribir el archivo de configuración y

podemos hacer clic en Siguiente. En caso contrario nos indicará el motivo del error.

Se ha creado con éxito el archivo de configuración forms/config/config.ini con los siguiente datos:

Datos de la configuración

Hosts - Servidor: localhost
Base de Datos: borrame
Usuario de la Base de Datos: usuario
Clave de la Base de Datos: usuario
Tipo Base de Datos: mysql

Siguiente

Ahora debemos introducir los datos del usuario que será el administrador de la aplicación y hacer clic en Siguiente.

Creación de las tablas de la base de datos

Datos del usuario Administrador

Login Administrador:

Clave:

Nombre:

Apellidos:

e-mail:

Siguiente

Si todo va bien, se mostrará una pantalla indicando que las tablas fueron creadas con éxito y que ya hemos terminado la instalación. Además nos recuerda el nombre de usuario y contraseña del administrador con el que podemos autenticarnos en la misma. Haciendo clic en el enlace de abajo iremos directamente a la página principal y podremos empezar a usarla. En el caso de ocurriese algún error se indicaría la causa.

Se han creado con éxito todas las tablas de la aplicación.
Los datos del usuario administrador son:

Datos de administración

Usuario Administrador: admin
Contraseña: claveadmin

[Empezar a usar la aplicación](#)

La pantalla inicial de Webquest Creator que aparece tras pulsar el enlace es:



WEBQUEST CREATOR

Por Miguel A. Jorquera

[Inicio](#)
[Entrar](#)
[Registro](#)
[Webquest](#)
[Acerca de](#)

Bienvenido al creador de webquest on-line



Con **Webquest Creator** podrás crear fácilmente tu **webquest-miniwebquest-caza del tesoro** paso por paso, pudiendo posteriormente editar cada parte sin dificultad. La webquest quedará alojada en el servidor y será accesible (después de hacerla pública) desde el menú [Webquest](#). Para poder empezar a crear tu primera webquest sólo tienes que registrarte ([Registro](#)).

Una vez terminada la webquest podrás cambiar el diseño de la misma manualmente o eligiendo entre una gran variedad de plantillas.

Crea y descarga tu webquest-miniwebquest-caza del tesoro en unos minutos.

GNU General Public License

Últimas webquest - miniwebquest - cazas

 [¿Cómo hacer una webquest?\(WQ\)](#)

Ejemplos de Plantillas disponibles

-  [simplypink](#)
-  [uncomplicated](#)
-  [corporate](#)
-  [freshlight](#)
-  [sahara](#)
-  [greenred](#)

1.5 Post-Instalación

- Archivo **mimetex.cgi**

En el paquete de la aplicación hay otra carpeta llamada **mimetex_pre** que a su vez tiene otras dos llamadas **windows** y **linux**. Ambas subcarpetas tienen un archivo llamado igual, **mimetex.cgi**. Dependiendo de si se trata de un servidor **windows** o **linux**, copiamos el archivo correspondiente en el directorio **cgi-bin** del servidor para poder utilizar el editor **LaTeX** y añadir expresiones matemáticas. Para que las imágenes de expresiones matemáticas utilizadas en una webquest sean añadidas al archivo comprimido que se crea cuando se descarga una webquest es necesario indicar la ruta absoluta al **cgi-bin** del servidor en el archivo **form/config/variables.ini**.

Una vez copiado este archivo podemos borrar por completo la carpeta **mimetex_pre**.

2. Manual de usuario

2.1 Menú principal

La página principal de **Webquest Creator** presenta un menú horizontal en la parte superior.

Inicio: Nos lleva siempre a la página inicial.

Entrar: Muestra el formulario para introducir el login y la contraseña. Si ya somos un usuario registrado, tendremos que entrar y autenticarnos para poder crear una webquest.

CT WEBQUEST CREATOR
Por Miguel A. Jorquera

Inicio Entrar Registro Webquest Acerca de

Iniciar sesión

Login:

Contraseña:

Kumbia PHP TinyMCE php free CSS templates.org MySQL Sun FAMFAMFAM

© v 1.7 Febrero 2009 - Contacto

Registro: Muestra el formulario para darnos de alta en la aplicación y así poder empezar a crear. Los datos necesarios se pueden ver en la imagen siguiente y son: Login, Nombre, Apellidos, e-mail, Password o contraseña y Verificación.

La contraseña hay que escribirla dos veces para evitar que haya errores al teclearla y que luego no podamos entrar. En el caso de la verificación, hay que escribir en el campo correspondiente los símbolos que se muestran en la imagen. Esto se hace para evitar el spam y alta masiva de usuarios para fines no deseados. *En el caso de que las letras y números no se aprecien bien en la imagen volver a hacer clic otro vez en Registro y esta cambiará.*

Tras el registro, si todo es correcto ya estaremos dentro de la aplicación sin necesidad de pasar por el menú Entrar. La siguiente vez que queramos editar o crear una webquest ya si tendremos que ir al menú Entrar.



WEBQUEST CREATOR

Por Miguel A. Jorquera

[Inicio](#) [Entrar](#) [Registro](#) [Webquest](#) [Acerca de](#)

Formulario de registro

Login	jorquera
Nombre	Miguel A.
Apellidos	Jorquera García
e-mail	jorquera11@gmail.com
Password	•••••
Rep. Password	•••••
Verificación:	 44a7md
Crear Usuario y Entrar	

Kumbia PHP TinyMCE  free  templates.org   FAMFAMFAM

© v 1.7 Febrero 2009 - [Contacto](#)

Webquest: Aquí es donde se muestran todas las webquests, miniquests y cazas del tesoro publicadas y alojadas en el servidor. Por defecto se muestran todas las webquests ordenadas por fecha descendente de creación. Para ver el listado de las miniquests o las cazas basta con hacer clic en el enlace correspondiente.



WEBQUEST CREATOR

Por Miguel A. Jorquera

[Inicio](#)
[Entrar](#)
[Registro](#)
[Webquest](#)
[Acerca de](#)

WEBQUESTS - MINIWEBQUEST - CAZAS DEL TESORO ALOJADAS EN EL SERVIDOR

Aquí se pueden ver los listados de todas las webquests, miniwebquest y cazas del tesoro alojadas en el servidor. Estos listados pueden ser filtrados por autor, materia y nivel. Para ello, simplemente hay que seleccionar el criterio que se quiera, haciendo así más rápida la búsqueda. Al inicio aparecen todas, sin ningún filtro, ordenadas por fecha de creación.

Webquests - **Miniwebquests** - Cazas del tesoro

** FILTRAR POR ** AUTOR: MATERIA: NIVEL:

Mostrando Webquests

FECHA/AUTOR	TÍTULO	MATERIA	
18/02/2009 pvfranco VANESA	<u>Descubriendo a Mozart</u>	MUSICA	SE
18/02/2009 juanharket juan	<u>Sistemas Operativos</u>	INFORMATICA	BAC
17/02/2009 xavimedina xavi	<u>MATEMÀTIQUES</u>	MATEMATICAS	SE
15/02/2009 madero jose	<u>EL CALENTAMIENTO GLOBAL DEL PLANETA</u>	TECNOLOGIA	SE
03/02/2009 092 Mariano	<u>Parques Regionales de Murcia</u>	CIENCIAS NATURALES	SE
14/12/2008 092 Mariano	<u>SEGURIDAD INFORMÁTICA</u>	INFORMATICA	BAC

En todos los casos podemos filtrar el listado por autor y/o materia y/o nivel seleccionándolo en el desplegable correspondiente.



WEBQUEST CREATOR

Por Miguel A. Jorquera

[Inicio](#)
[Entrar](#)
[Registro](#)
[Webquest](#)
[Acerca de](#)

WEBQUESTS - MINIWEBQUEST - CAZAS DEL TESORO ALOJADAS EN EL SERVIDOR

Aquí se pueden ver los listados de todas las webquests, miniwebquest y cazas del tesoro alojadas en el servidor. Estos listados pueden ser filtrados por autor, materia y nivel. Para ello, simplemente hay que seleccionar el criterio que se quiera, haciendo así más rápida la búsqueda. Al inicio aparecen todas, sin ningún filtro, ordenadas por fecha de creación.

Webquests - Miniwebquests - Cazas del tesoro

**** FILTRAR POR ****
AUTOR:
MATERIA:
NIVEL:

Mostrando Webquests

FECHA/AUTOR	TÍTULO	MATERIA	NIVEL
01/10/2008 074 MIGUEL ANGEL	¿Cómo crear una webquest?	INFORMATICA	SECUNDA









© v 1.7 Febrero 2009 - [Contacto](#)

Acerca de: Este menú muestra un resumen de lo que es Webquest Creator y sus características principales.



2.2 Atajos de teclado (accesibilidad)

Están habilitados atajos de teclado que agilizan la navegación de la página web. Para poder utilizarlos, aplicamos la combinación de teclas:

- **Firefox (versión 2.0 y superiores):** Alt + mayúsculas + tecla de atajo
- **Netscape, Mozilla Firebird, Firefox (versiones anteriores a la 2.0), Internet Explorer (versiones anteriores a la 4.0):** Alt + tecla de atajo
- **Internet Explorer (versiones posteriores a la 4.0):** Alt + tecla de atajo + Intro
- **Opera:** mayúsculas + Esc
- **Para usuarios MacOS:** Ctrl + tecla de atajo.

- i:** Salta al Inicio.
- e:** Salta a la página de Entrar para identificarse.
- r:** Salta al Registro.
- w:** Salta al listado de Webquests.
- d:** Salta esta página Acerca de.
- m:** Salta a la página Mis Webquests. s: Desloguearse.

En el caso de una webquest generada:

- i:** Introducción
- t:** Tarea
- p:** Producto
- r:** Recursos
- e:** Evaluación
- c:** Conclusión
- g:** Guía didáctica

En el caso de una miniquest generada:

- e:** Escenario
- t:** Tarea
- p:** Producto
- v:** Evaluación
- g:** Guía didáctica

En el caso de una caza del tesoro generada:

- i:** Introducción
- p:** Preguntas
- r:** Recursos
- l:** La Gran Pregunta
- e:** Evaluación
- g:** Guía didáctica

2.3 Menú del Usuario registrado

Cuando nos autentificamos y entramos en la aplicación nos aparece una pantalla de bienvenida informándonos del perfil que tenemos y lo que podemos hacer. Hay dos tipos de usuarios: PROFESOR y ADMINISTRADOR.

El perfil de profesor es el que se crea por defecto cuando alguien se registra y el de administrador es el usuario indicado en la instalación. El administrador puede pasar a cualquier usuario de profesor a administrador.



Cuando el usuario que entra es de tipo 2 o profesor, en el menú, 'Entrar' cambia por 'Salir' cuya utilidad es evidente. Aparece una nueva opción llamada 'Mis Webquest' que es desde el que podremos crear, borrar y editar todas nuestras webquests, miniquist y cazas. La siguiente subsección está dedicada a ello.

Justo encima del menú principal aparece la información de nuestro login, nombre y apellidos y un enlace (Editar cuenta) donde podremos cambiar nuestros datos.

Si el usuario que entra es de tipo 3 o administrador, además aparece otra opción llamada 'Administrar' desde la cual se puede configurar y administrar toda la aplicación. Se explicará más adelante.

2.3.1 Mis Webquests

Es aquí donde podemos empezar a crear una webquest - miniquist - caza del tesoro. El procedimiento es el mismo salvo por el número de partes que es diferente en cada una de ellas. Para el ejemplo nos centraremos en la creación de una webquest.

MIS WEBQUESTS

WebQuest son un tipo de Actividad de Aprendizaje que se lleva a cabo con recursos que se encuentran en la Red (Internet). Su objetivo fundamental es lograr que los estudiantes hagan buen uso del tiempo asignado para una actividad, investigando, seleccionando y analizando información para mejorar su comprensión sobre el tema de una tarea asignada. Para esto, el profesor suministra alguno de los sitios en los cuales se encuentra la información y los estudiantes pueden buscar otros que los complementen. En esta forma, los estudiantes se enfocan en utilizar la información más que en buscarla.

Las "WebQuests", fueron desarrolladas inicialmente por Bernie [Dodge](#) y están compuestas por **seis** partes esenciales: **Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión**.

Se puede encontrar más información y ejemplos en: [Enlace 1](#) - [Enlace 2](#) - [Enlace 3](#)

Para empezar a crear una webquest/miniwebquest/caza del tesoro nueva basta hacer clic en el enlace correspondiente. Una vez creada aparecerá en un listado abajo donde se podrá VER, EDITAR cualquiera de las partes, BORRAR y PUBLICAR con los enlaces que aparecen.

NOTA: Para hacerlas públicas hay que hacer clic en el "NO" de debajo de Publicar.

| [CREAR WEBQUEST](#) |
| [CREAR MINIWEBQUEST](#) | | [CREAR CAZA DEL TESORO](#) |

[Mis Webquests](#) - [Mis Miniwebquests](#) - [Mis Cazas del tesoro](#)

Mostrando Mis Webquests

Empezamos haciendo clic en "CREAR WEBQUEST" y en la pantalla que aparece debemos de escribir el título de la webquest y elegir materia, nivel y estilo (previamente podemos ver una imagen de la plantilla). Después pulsamos el botón <Siguiente>.

CREANDO WEBQUEST: TÍTULO - NIVEL - MATERIA - APARIENCIA

Título:

Materia: ACT DIVERSIFICACION

Nivel: BACHILLERATO

Elige un estilo

Estilo	Información	Estilo	Información
	greenred Vista previa Información		innovation Vista previa Información
	simplypink Vista previa Información		corporate Vista previa Información
	sahara Vista previa Información		nothingfanz Vista previa Información
	freshlight Vista previa Información		shallowgrunge Vista previa Información

PASO 1/6 INTRODUCCIÓN

Este es el primero de los seis pasos necesarios para completar la webquest. La introducción debe de escribirse pensando en que está dirigida a los alumnos con el propósito de prepararlos, motivarlos y captarlos.

Aunque el contenido de cada parte es diferente, la estructura y la forma de meterlo es igual en todos los pasos ya que el editor que se muestra es idéntico. En la siguiente se explica la utilización de algunos de los botones del editor.

NOTA: Llegados a este punto la webquest ya ha sido creada y podemos salir de la aplicación y continuar en otro momento.

PASO 1/6: INTRODUCCIÓN

Ayuda: Subir imágenes - vídeos -enlaces

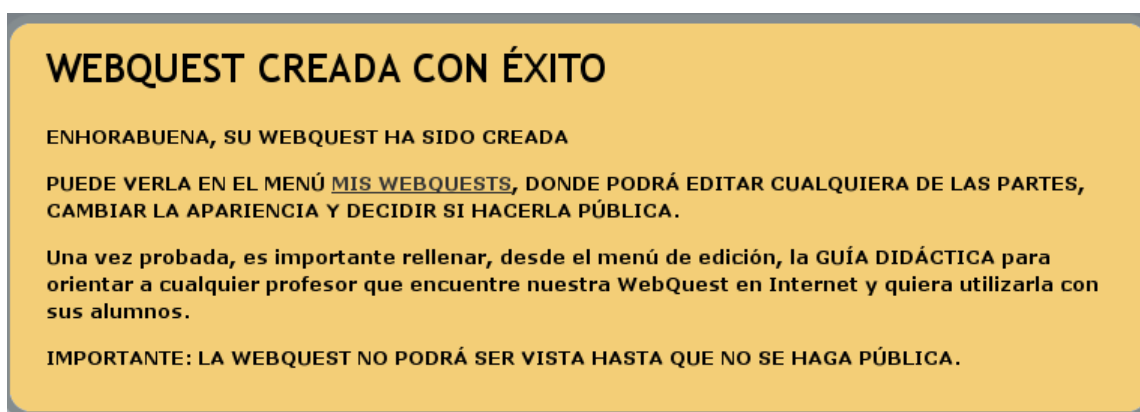


Encima del editor siempre estará presente un enlace que abre una ventana con ayuda sobre subir imágenes y vídeos y crear enlaces.



PASO 2/6 ... PASO 6/6

Cuando pulsamos el botón de "Terminar" en el último paso se muestra una pantalla informándonos de que la webquest ha sido completada y que en el menú "MIS WEBQUESTS" podremos verla, editarla, hacerla pública y borrarla.



Como se puede leer en este mensaje, en el menú de edición de la misma tenemos la posibilidad de rellenar la guía didáctica correspondiente para ayudar a utilizar la webquest.

2.3.2 Ver - Editar - Publicar - Borrar

Cuando tengamos webquests creadas y entremos en el menú "Mis Webquests" aparecerán en el listado de abajo y para ver nuestras miniquests y cazas basta con pulsar el enlace correspondiente.

Para cada una de ellas tenemos la posibilidad de verla, editarla, borrarla, publicarla y descargarla.

<u>Mis Webquests</u> - <u>Mis Miniwebquests</u> - <u>Mis Cazas del tesoro</u>				
Mostrando Mis Webquests				
Fecha	Título / Editar	Materia/Nivel	Estilo	Publicar/Descar
20/02/2009	Webquest de ejemplo Ver Editar 	EDUCACION FISICA SECUNDARIA	sahara	NO / 
01/10/2008	¿Cómo crear una webquest? Ver Editar 	INFORMATICA SECUNDARIA	sahara	SI / 

Si se hace clic en "Ver" se abrirá una nueva ventana mostrándose la webquest creada tal cual la verían los alumnos si estuviera publicada.

Cuando ya estemos seguros de que está correcta podemos hacerla pública pulsando en "NO" que automáticamente se convertirá en "SI" indicando

que ya es pública y accesible desde el menú "Webquests". En cualquier momento, y de la misma forma, podemos hacerla privada otra vez para retocarla.

¿Cómo crear una webquest?

INFORMATICA SECUNDARIA

Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión

INTRODUCCIÓN

Este documento debe escribirse pensando en que está dirigido a los alumnos. El propósito de esta primera sección es preparar y captar al lector. Para ello:

- Redáctese un breve párrafo para presentar la actividad.
- Si la actividad implica la adopción de distintos papeles o se desarrolla en un determinado contexto (por ejemplo, "Eres un detective que intenta identificar a un misterioso inventor"), establézcanse aquí los detalles. Si la actividad no conlleva una introducción motivadora como la descrita, úsese esta sección para proporcionar un breve avance o una perspectiva general.
- Expóngase el tema central de la Webquest (*the Big Question*).

Algunos ejemplos de lo que se puede hacer con esta aplicación:

Enlace al examen en pdf [aquí](#).



$$f'(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x+h) - f(h)}{h}$$

Ἀλκηστις
Ἀδμηθ', ὁρᾷς γὰρ τὰμὰ πράγμαθ' ὧς ἔχει

La guía didáctica será accesible en un enlace que aparece en el pie de página.

En el caso de hacer clic en "Editar" iremos a una pantalla con un menú donde podemos editar cualquiera de las partes de la misma además de añadir la guía didáctica.

EDITANDO WEBQUEST: "amigo"

Desde aquí se puede modificar cualquier parte de la webquest anteriormente creada. Para ello hay que hacer clic en el enlace de la parte que se quiere editar.

Una vez terminada la edición puede volver al menú "MIS WEBQUESTS" y hacer pública o no la misma.

Título-Materia-Nivel-Estilo **Introducción** **Tarea** **Proceso** **Recursos** **Evaluación** **Conclusión**
Crear/Editar Guía Didáctica

Ayuda: Subir imágenes - vídeos -enlaces

Al hacer clic en cualquiera de los botones del menú de edición se mostrará justo debajo la información guardada a la hora de la creación del paso correspondiente con la posibilidad de modificarlo.

En el caso de la guía didáctica aparecerá en blanco ya que ésta no se crea directamente y tenemos que rellenarla desde aquí.

Título-Materia-Nivel-Estilo
Introducción
Tarea
Proceso
Recursos
Evaluación
Conclusión

Crear/Editar Guía Didáctica

Ayuda: Subir imágenes - vídeos -enlaces

Guía didáctica

El apartado de la guía didáctica debe estar pensado para orientar a cualquier profesor que encuentre nuestra WebQuest en Internet y quiera utilizarla con sus alumnos.

Debemos pensar que tal vez no haya oído hablar nunca de WebQuest; por lo tanto, podemos indicarle la dirección Web de un buen tutorial que explique que es una WQ o podemos redactarlo nosotros mismos.

En la guía didáctica debemos incluir también toda aquella información que pueda ser útil al profesor y que no se encuentra en ningún otro apartado de la WebQuest.

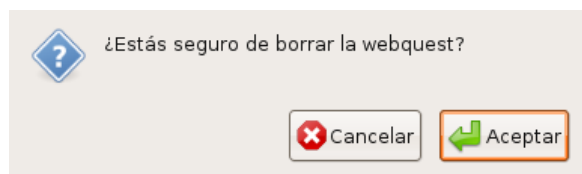
1) Objetivos del área o áreas implicadas:

B *I* U ABC ↺ ↻ 📎 ☰ ☷

2) Contenidos:

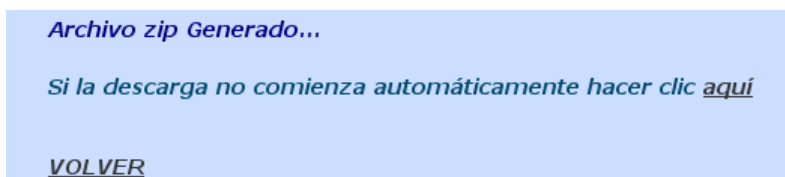
Volviendo al listado de MisWebquests, el aspa roja sirve para eliminar por completo la webquest, aunque no se borrarán las imágenes, vídeos y archivos que hayamos subido, manteniéndose por si los necesitamos para otra ocasión.

Antes de eliminarla nos preguntará si realmente queremos borrarla o no.



Por último se tiene la posibilidad de descargar la webquest en formato zip y así tenerla disponible para utilizarla en otro lugar diferente al servidor donde se ha creado.

Para ello basta con pulsar en el último icono "descargar", se generará el archivo y empezará automáticamente a descargar. En caso contrario habrá que hacer clic en el enlace para que comience la descarga.



Una vez descargado el archivo zip, podemos descomprimirlo y ejecutar el archivo index.html que la página principal.

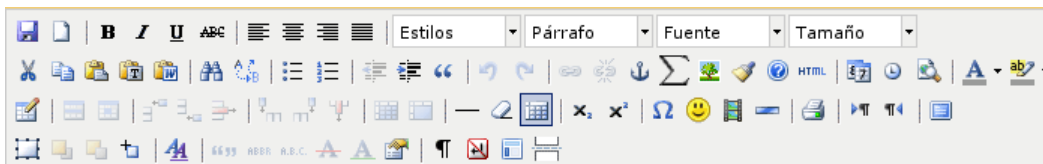
Si hemos utilizado imágenes, archivos o vídeos habrá una carpeta llamada "img" con todos estos recursos y otra carpeta dentro de "img" llamada "extilosN" con las imágenes necesarias de la plantilla.

Además, en todos los casos, aparece la carpeta "css" que contiene el archivo de la hoja de estilos de la plantilla que podremos modificar para adaptarlo a nuestras necesidades en caso necesario.

2.3.3 El editor

El editor tiene muchas opciones parecidas a un editor de texto como poner la fuente en negrita, itálica, subrayado, de otro color, etc.

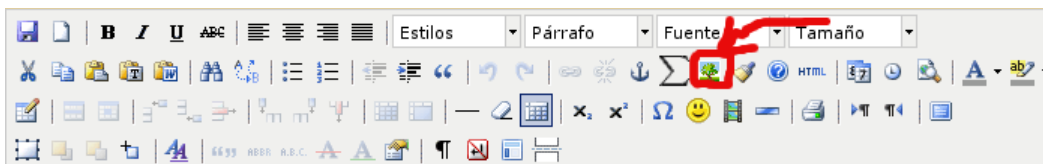
Párrafos centrados o justificados. Copiar, pegar, cortar, numeración, viñetas, subíndices, ...



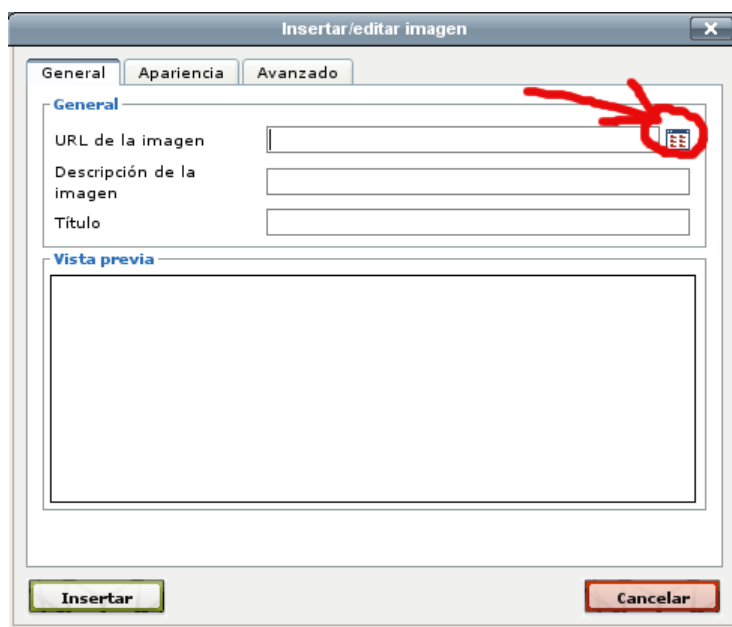
A continuación se explica cómo usar algunos de los botones del editor que serán útiles para complementar nuestra webquest.

2.3.3.1 Subir imágenes

Para subir imágenes hay que pulsar el botón Insertar Imagen, que aparece en el editor



y luego en el botón navegar Navegar de la ventana que se abre.



Se abrirá una nueva ventana donde podremos explorar nuestro disco duro haciendo clic en el botón Examinar, para elegir el archivo de imagen y por último hacer clic en el botón Enviar.

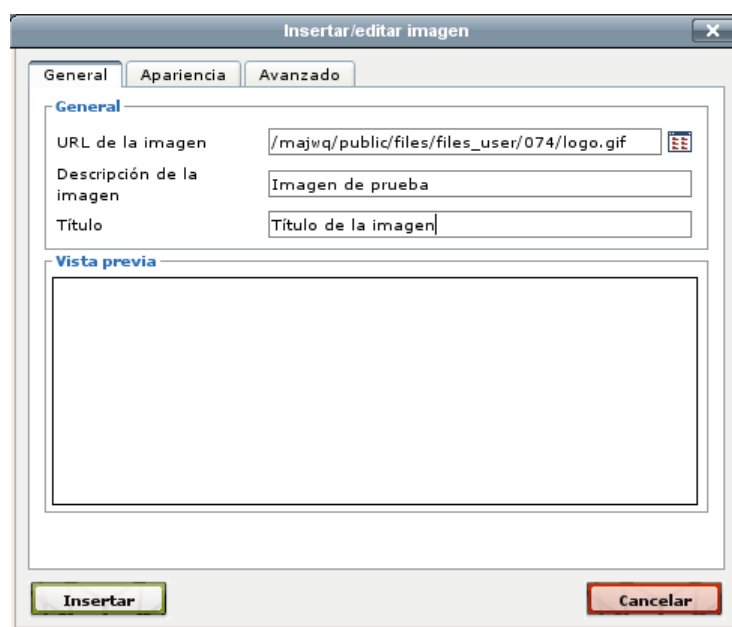
Una vez subida aparecerá en esa misma ventana junto con el resto de imágenes.

Webquest Creator nos proporciona un directorio propio donde guardar las imágenes, archivos y vídeos necesarios.



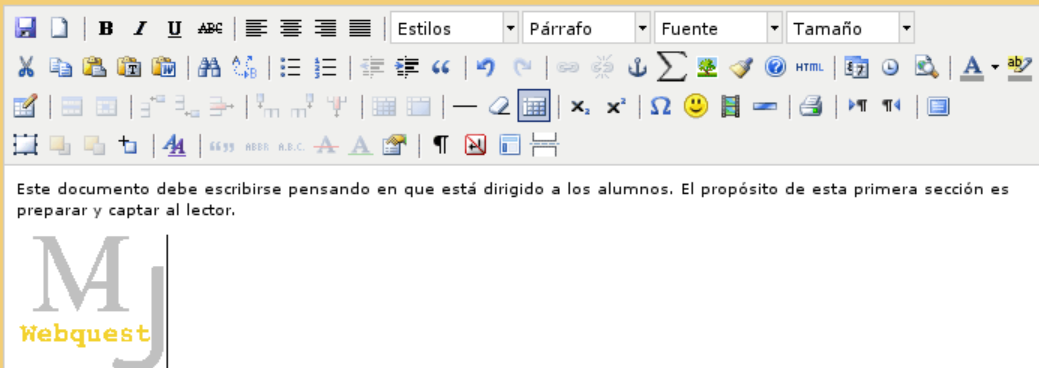
Si quisiéramos borrarla hacemos clic en la X roja de la derecha de la imagen.

Para añadirla en la webquest hacemos clic sobre ella y rellenamos la descripción y el título y después pulsamos "Aceptar".



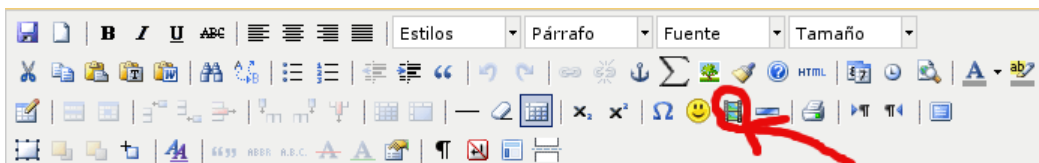
PASO 1/6: INTRODUCCIÓN

Ayuda: Subir imágenes - vídeos -enlaces

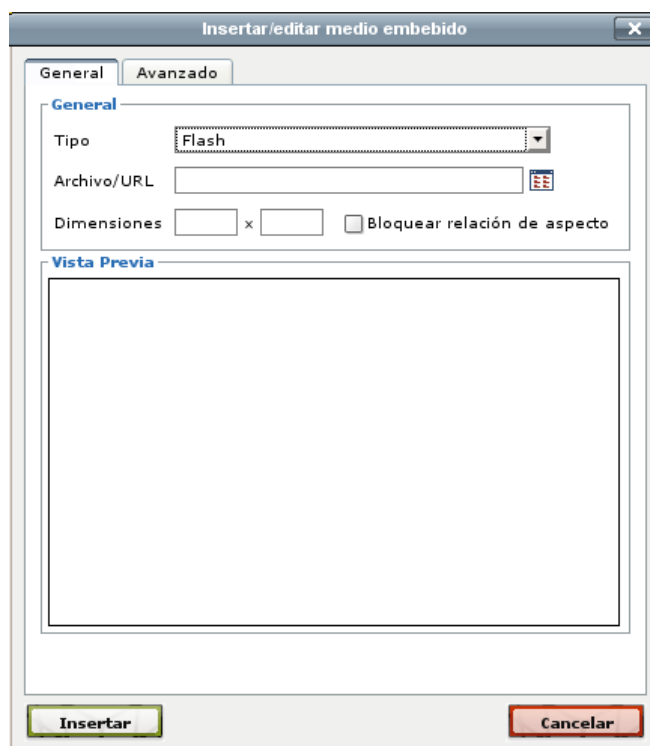


2.3.3.2 Subir vídeos desde nuestro disco duro

Para subir vídeos hay que pulsar el botón Insertar/Editar medio embebido, que aparece en el editor



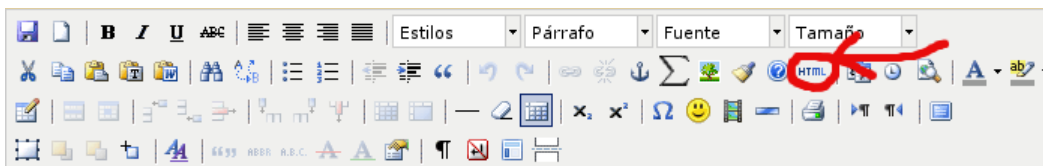
y luego elegir el tipo de vídeo (Flash, Quicktime, Shockwave, Windows Media y Real Media), escribir las dimensiones que queramos y pulsar en el botón navegar.



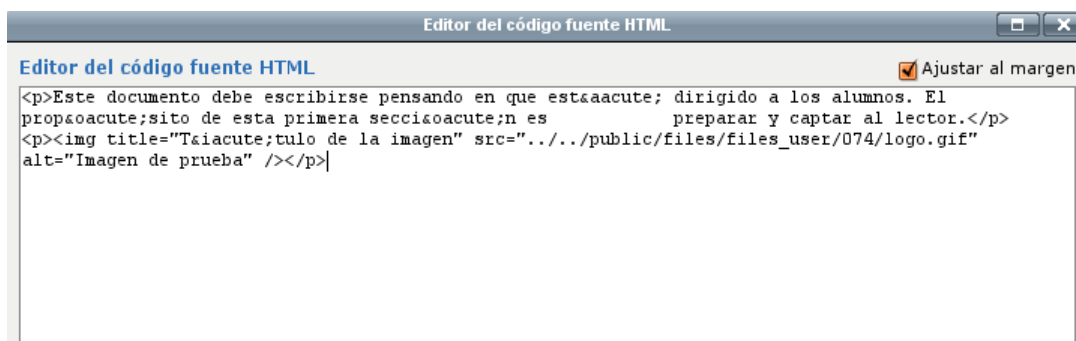
Se abrirá una nueva ventana donde podremos explorar nuestro disco duro para elegir el archivo de vídeo y por último hacer clic en el botón Enviar. Una vez subido aparecerá en esa misma ventana junto con el resto de vídeos. Bastaría con hacer clic sobre ella para insertarlo, al igual que en el apartado anterior de las imágenes.

2.3.3.3 Subir vídeos de YouTube, etc.

Para poner vídeos embebidos de terceros, es decir, que no se encuentran en nuestro disco duro, lo primero que necesitamos es copiar el código para pegarlo en nuestra página. Por ejemplo en YouTube siempre aparece el código a la derecha del vídeo bajo la etiqueta Embed. Una vez que lo tengamos copiado, hay que pulsar el botón Editar código HTML, que aparece en el editor



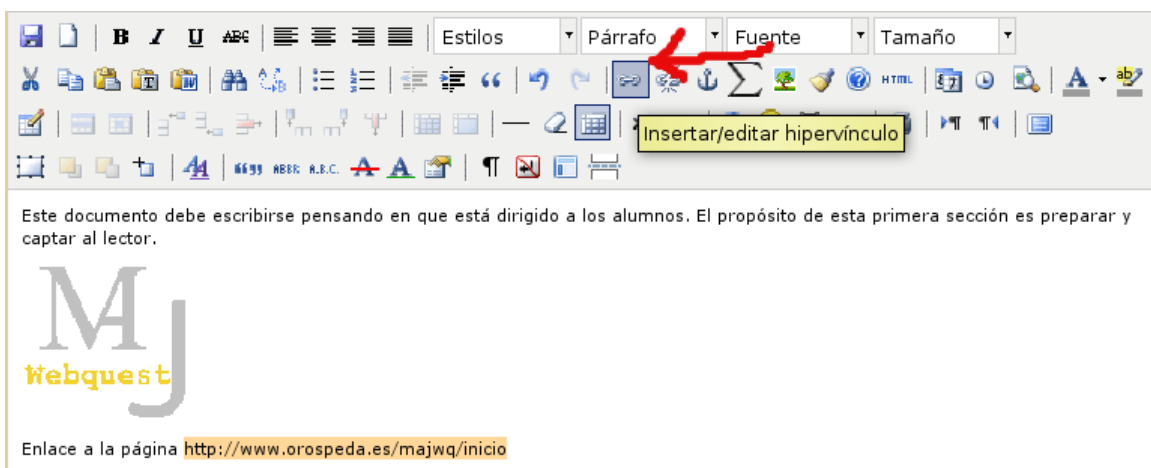
y se abrirá una ventana con todo el código html, donde pegaremos el texto copiado al final del todo y pulsamos el botón Actualizar para cerrar la ventana.



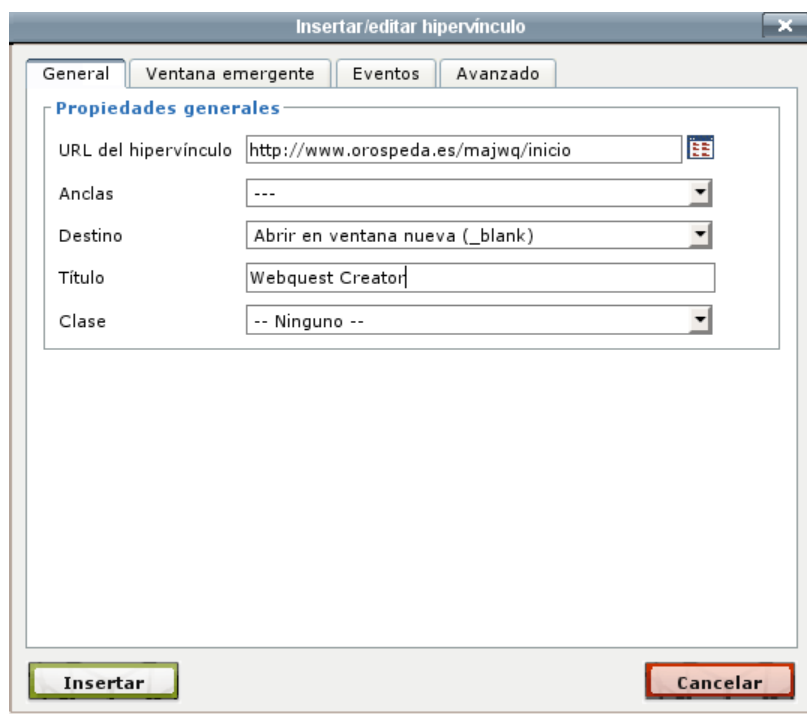
Veremos un cuadro de color amarillo que podremos centrar o colocar donde queramos. Éste será el lugar donde se mostrará el vídeo.

2.3.3.4 Crear enlaces

Para crear un enlace lo primero es seleccionar el texto que hará de hipervínculo, es decir, que al hacer clic en él se muestre otra página. Una vez seleccionado el texto hay que pulsar el botón Insertar/Editar hipervínculo, que aparece en el editor



y se abrirá una ventana donde habrá que escribir la dirección en el campo URL del hipervínculo, por ejemplo: <http://www.orospeda.es/majwq/inicio>. También podemos elegir el título, dónde se abrirá, etc. Después basta con pulsar el botón Insertar.

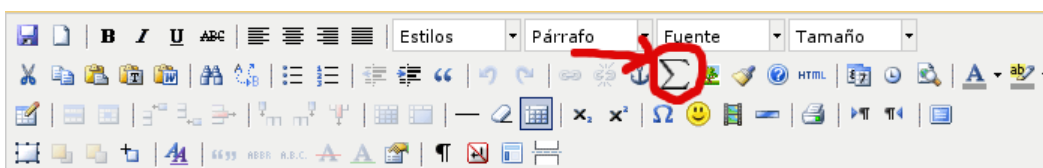


2.3.3.5 Subir archivos

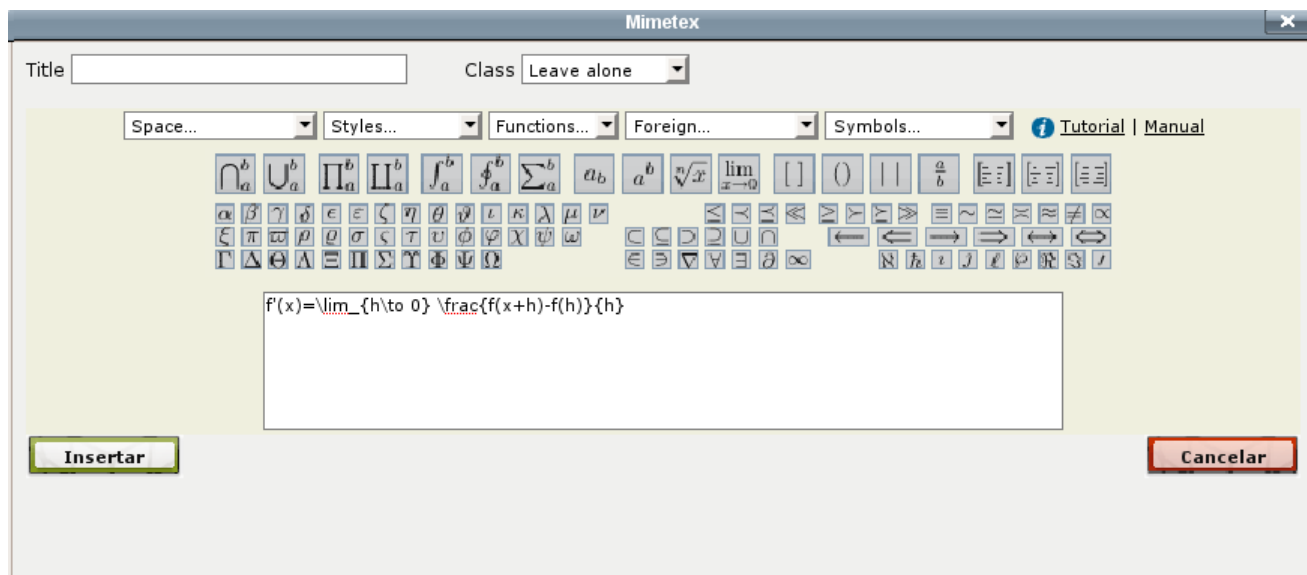
Podemos crear enlaces a archivos subidos para que los usuarios puedan descargarlos. Procedemos igual que se ha explicado en el apartado anterior, seleccionando el texto que hará de hipervínculo, después pulsar el botón Insertar/Editar hipervínculo, que aparece en el editor. Se abrirá una ventana y en este caso habrá que pulsar el botón navegar en vez de escribir la dirección y veremos una ventana donde se pueden subir archivos igual que si se tratase de imágenes. Una vez elegido, se pulsa el botón Insertar.

2.3.3.6 Editor de ecuaciones

Podemos añadir expresiones matemáticas con ayuda del editor de ecuaciones integrado en Webquest Creator. El botón tiene el símbolo Σ y está a la izquierda del botón de insertar imagen.



Tras pulsarlo aparece el editor de ecuaciones donde tenemos muchas posibilidades de escribir expresiones matemáticas usando LaTeX. El mismo editor tiene un enlace que nos lleva a una página del manual.



Una vez que tengamos el código de la expresión pulsaremos el botón "Insertar" y se cerrará el editor, apareciendo la imagen de la expresión en el lugar donde estuviera el cursor.

$$f'(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x+h) - f(h)}{h}$$

2.3.3.7 Texto en Griego

Insertar texto escrito en Griego es tan sencillo como copiarlo de un editor de texto y pegarlo aquí. Tenemos que escribirlo en un editor como Writer o Word y luego seleccionarlo, copiarlo y pegarlo.

Para poder escribir Griego en Writer o Word es necesario activar la fuente universal que tiene la codificación utf.

3. Manual de administrador

3.1 Menú Administrar

El administrador es el único que puede entrar a este menú, desde el cual se puede administrar toda la aplicación.

ADMINISTRAR

- [Administrar tabla Materias](#)
- [Administrar tabla Niveles](#)
- [Administrar Tabla Webquests](#)
- [Administrar Tabla Miniwebquests](#)
- [Administrar Tabla Cazas](#)
- [Administrar tabla Conexiones](#)
- [Administrar Usuarios](#)

Enviar mensaje a todos los usuarios registrados

Importa usuarios de forma masiva

Fichero de usuarios:

NOTA: El fichero de texto debe tener líneas de la forma: 074,MIGUEL ANGEL,JORQUERA

Sólo se borran los usuarios y no sus aportaciones.

Importar datos de MATERIAS

Fichero de materias:

NOTA: El fichero de texto debe tener un nombre por línea.

Importar datos de NIVELES

Fichero de niveles:

NOTA: El fichero de texto debe tener un nombre por línea.

Aparecen 5 bloques claramente diferenciados.

En primer lugar están los accesos a la administración de las tablas materias, niveles, webquests, miniwebquests y cazas.

En cada una de ellas podemos añadir, eliminar, editar y consultar registros de la tabla. Además podemos extraer un reporte en distintos formatos con el contenido de la tabla.

Todo esto se hace desde un formulario con botones y los campos correspondientes a las tablas.

NOTA: Se ha deshabilitado el reporte pdf.

Materias

Id :

Nombre :

Del mismo modo se administra la tabla "conexiones" donde se van guardando las IP's, navegador, sistema operativo, fecha y login de los usuarios que se conectan. En la imagen siguiente se ve un ejemplo de Administrar Conexiones tras pulsar el botón "Visualizar".

Conexiones

Id	Ip	Fecha At	Autor	Navegador	Os	
154	192.168.0.149, 127.0	2009-02-19	juanharket	Firefox	Linux	✗
155	88.17.12.188	2009-02-19	tognaco	Firefox	Mac OS	✗
156	84.232.8.213	2009-02-19	074	Firefox	Linux	✗
157	84.232.8.213	2009-02-19	074	Firefox	Linux	✗
158	88.21.224.26, 127.0	2009-02-20	074	Firefox	Linux	✗
159	87.220.239.115	2009-02-20	pvfranco	Internet Explorer	Windows NT	✗
160	87.220.239.115	2009-02-20	pvfranco	Internet Explorer	Windows NT	✗
161	84.232.8.213	2009-02-20	074	Firefox	Linux	✗
162	87.220.239.115	2009-02-20	pvfranco	Internet Explorer	Windows NT	✗
163	84.232.8.213	2009-02-20	074	Firefox	Linux	✗

153 de 163: ◀▶▶▶

[Volver](#)

Con la tabla "usuarios" se procede de la misma forma, pudiendo modificar cualquier dato.

A continuación aparece un cuadro de texto que nos da la posibilidad de escribir un mensaje a todos los usuarios registrados tras pulsar el botón "Enviar Mensaje".

Por último está el bloque de importación de datos de forma masiva. Esto hay que utilizarlo con mucho cuidado porque puede dejar la aplicación sin funcionar.

Si tenemos un archivo de texto en donde cada linea es de la forma: login, nombre, apellidos

entonces lo podremos poner mediante el botón "Examinar" y hacer clic en el botón "Introducir usuarios" para añadir los usuarios de forma masiva. La contraseña por defecto que tendrán todos será "123456", que luego podrán modificar al igual que el e-mail.

Con las materias y los niveles se puede hacer lo mismo.

También tenemos los botones de "Borrar usuarios" que elimina todos los usuarios, pero no sus aportaciones y "Borrar usuario completo" donde elegimos uno y se borrará tanto el usuario como sus aportaciones.

Análogamente están los botones "Borrar materias" y "Borrar niveles".

About this document ...

Webquest Creator Manual

This document was generated using the [LaTeX2HTML](#) translator Version 2002-2-1 (1.71)

Copyright © 1993, 1994, 1995, 1996, Nikos Drakos, Computer Based Learning Unit, University of Leeds.
Copyright © 1997, 1998, 1999, [Ross Moore](#), Mathematics Department, Macquarie University, Sydney.

The command line arguments were:

```
latex2html -split 0 -show_section_numbers -no_navigation -contents_in_navigation /home/jorquera/manual_wct/manual_wq.tex
```

The translation was initiated by Miguel A. Jorquera on 2009-09-28

Miguel A. Jorquera 2009-09-28