

Webquest y Cazas del Tesoro

**phpwebquest**



Miguel A. Jorquera

21 de octubre de 2005



# Índice general

|                                                                         |           |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Webquest</b>                                                      | <b>5</b>  |
| 1.1. Introducción . . . . .                                             | 5         |
| 1.2. ¿Qué es una WebQuest? . . . . .                                    | 6         |
| 1.3. Origen . . . . .                                                   | 6         |
| 1.4. Estructura de una Webquest . . . . .                               | 7         |
| 1.5. Hacer una Webquest en Aula21 . . . . .                             | 10        |
| 1.6. Modificar una Webquest creada y guardada en el disco duro. . . . . | 17        |
| 1.7. Cazas del tesoro. . . . .                                          | 17        |
| 1.7.1. Pasos a seguir por parte del profesor . . . . .                  | 18        |
| 1.7.2. Consejos para diseñar cazas del tesoro . . . . .                 | 19        |
| 1.7.3. Ejemplos . . . . .                                               | 20        |
| 1.7.4. Generador de Cazas del Tesoro . . . . .                          | 20        |
| <b>2. phpwebquest</b>                                                   | <b>21</b> |
| 2.1. Introducción . . . . .                                             | 21        |
| 2.2. Posibles problemas . . . . .                                       | 23        |



# Capítulo 1

## Webquest

### 1.1. Introducción

Internet y la educación Internet no es un medio concebido específicamente con una finalidad educativa. El uso escolar de Internet, por tanto, debe estar presidido por una metodología de intervención docente capaz de acotar las numerosas deficiencias de las que la red adolece desde el punto de vista de su tratamiento como recurso educativo (exceso de información, errores conceptuales, fines espurios de muchas de las páginas, falta de adecuación de la mayoría de las páginas a los niveles de escolarización primaria y secundaria, falta de interactividad, etc.).

Pero aún hay otro motivo que justifica la necesidad de un replanteamiento sobre la inclusión escolar de Internet: un mundo tan cambiante como la informática exige adoptar un modelo de aprendizaje distinto al que tradicionalmente se ha aplicado (aprendizajes teóricos y centrados en un determinado sistema operativo o un determinado software). Los contenidos informáticos que el alumno aprende hoy, prácticamente habrán caducado en 5-10 años, dada la meteórica evolución de las nociones y utilidades informáticas. Sea cual sea la metodología de aplicación de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) al aula, debe prevalecer en todo caso una formación que permita al alumno un reciclaje continuo, imprescindible, como decimos: es decir, aprender a aprender procedimientos y contenidos conceptuales de TIC, y producir aprendizajes significativos susceptibles de reactualizarse. Por tanto, a partir de las reflexiones indicadas, muchos expertos en didáctica de las TIC sostienen que es preciso implementar un aprendizaje presidido por un uso real y aplicado de los procedimientos informáticos al que podemos denominar aprendizaje en contextos educativos. Es decir, aprender a buscar información, por ejemplo, no como un procedimiento teórico, sino en el curso de tareas indagativas reales, relacionadas con contenidos curriculares de cualquier área, pero que tengan sentido para el alumno, aplicabilidad a otras tareas y capacidad de integrarse en los hábitos de estudio de los alumnos. Sólo así, partiendo de esta funcionalidad real de los aprendizajes, y proporcionando al alumno autonomía de cara a la reactualización de sus conocimientos de navegación, de búsqueda de información, de manipulación de información, de generación y presentación de informes o trabajos, aseguramos que los conocimientos adquiridos puedan ser proyectados eficazmente sobre el futuro. Es evidente que Internet, como vehículo de información, apenas ofrece interactividad al alumno, siendo principalmente un medio de búsqueda de información que no incita a realizar ninguna actividad de reflexión o de aplicación de los contenidos (requisito para producir aprendizajes que no sean exclusivamente memorísticos, sino realmente significativos). Por tanto, es preciso disponer de un método de enseñanza-aprendizaje de aplicación de Internet y, genéricamente, de los procedimientos de las TIC al aula. Y es aquí dónde puede ubicarse la WebQuest.

## 1.2. ¿Qué es una WebQuest?

Puede que no sea la primera vez que lee este término si no es así no se preocupe le diré brevemente en qué consiste. Una de las actividades más corrientes que hacen los alumnos en Internet es la búsqueda de información, a menudo con ayuda de los motores de búsqueda como Google, Alta Vista o Yahoo, seguramente usted mismo habrá hecho esto en clase alguna vez. Sin embargo, estas investigaciones son actividades difíciles que llevan mucho tiempo y que pueden resultar frustrantes si los objetivos no son reflejados claramente y explicados al principio. WebQuests son actividades estructuradas y guiadas que evitan estos obstáculos proporcionando a los alumnos una tarea bien definida, así como los recursos y las consignas que les permiten realizarlas. En lugar de perder horas en busca de la información, los alumnos se apropian, interpretan y explotan las informaciones específicas que el profesor les asigna. Investigar en la Web es sencillo y de simple aplicación, ya que es fácil de realizar y permite que tanto novatos como expertos en Internet participen. Investigando en la web se incorpora a los estudiantes en tareas efectivas, estimula a la colaboración y discusión, y es de fácil integración en el curriculum escolar. El profesor debe sugerir un tema de exploración y apuntar a algunos sitios de la Web donde el alumno irá buscar la información que necesita. A medida que los docentes van familiarizándose con la web y los mecanismos de búsqueda, y aprenden a desarrollar estrategias de optimización de su saber a través de la comunicación, búsqueda y procesamiento de información, pasan a proponer los temas y los alumnos van a buscar sólo las soluciones. En el último estado de total autonomía, los estudiantes pueden proponer temas de interés al profesor que pasa a elegir entre ellos lo que sea más conveniente para el aprendizaje personal y del grupo.

La de las WebQuest es una estrategia didáctica en la que los alumnos (desde mitad de primaria hasta universidad) son los que realmente construyen el conocimiento que luego van a aprender. Se les organiza en grupos, se les asignan roles y tienen que elaborar un producto que va desde una presentación, o un documento, hasta una escenificación teatral o un guión radiofónico, etc., representando lo más ajustado posible las distintas posturas de los roles. Es un diseño muy prometedor. Esto es no solamente una nueva manera para que los profesores enseñen también es una nueva manera para que los alumnos aprendan.

## 1.3. Origen

La idea de WebQuest fue desarrollada en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego. Desde entonces se ha constituido en una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en la escuela. De acuerdo con sus desarrolladores, Bernie Dodge y Tom March, una WebQuest es una actividad orientada a la investigación en la que la mayor parte de la información que se debe usar está en la Web. Es un modelo que pretende rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. Según los autores hay varias formas de practicar, de forma efectiva, el aprendizaje cooperativo; una de ellas es el uso de Internet y WebQuest. WebQuest usa el mundo real, y tareas auténticas para motivar a los alumnos; su estructura es constructivista y por tanto fuerza a los alumnos a transformar la información y entenderla; sus estrategias de aprendizaje cooperativo ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades y a contribuir al producto final del grupo. WebQuests ofrecen un modelo ideal para los docentes que buscan la manera de integrar Internet en el aula. Cada WebQuest tiene una tarea clara o un problema específico con una gran cantidad de enlaces que se relacionan con un tópico o con el contenido del área de estudio de un curso determinado. Tom March y Bernie Dodge han creado un sitio informativo que se ocupa del uso de WebQuests para apoyar el proceso de aprendizaje, y también han diseñado unos excelentes ejemplos. The WebQuest Page. <http://edweb.sdsu.edu/webquest/webquest.html> Cuenta con más de 20.000 páginas en Internet, con propuestas de educadores de muchos países del mundo (Estados Unidos, Canadá, Islandia, Australia, Inglaterra, Francia, Portugal, Brasil, Holanda, entre otros). Hay WebQuest de dos tipos:

- **WebQuests a corto plazo:**

La meta educacional de un WebQuest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias y se diseña para ser terminado de uno a tres sesiones de clase.

- **WebQuests a largo plazo:**

Se diseña para realizarlo en una semana o un mes de clase. Implica mayor número de tareas, más profundas y elaboradas; suelen culminar con la realización de una presentación con una herramienta informática de presentación (Impress, página web,...).

Una nueva modalidad inspirada en el concepto de las WebQuests creado por Bernie Dodge son las **MiniQuest**: Consisten en una versión de las WebQuests que se reduce a solo tres pasos: Escenario, Tarea y Producto. Pueden ser construidas por docentes experimentados en el uso de Internet en 3 ó 4 horas y los estudiantes las realizan completamente en el transcurso de una clase de 50 minutos. Pueden ser utilizadas por docentes que no cuentan con mucho tiempo o que apenas se inician en la creación y aplicación de las WebQuests. Son un punto de inicio lógico para los profesores que cuentan con diferentes niveles de habilidad para crear ambientes de aprendizaje en línea. Los docentes nuevos en el mundo del Internet encontrarán en las MiniQuests un modelo intuitivo, realizable y que por lo tanto les ayudará a dar sus primeros pasos en la construcción de Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red.

## 1.4. Estructura de una Webquest

- **INTRODUCCIÓN** Donde se proporciona al alumno la información inicial de la actividad y se trata de motivar y despertar su interés de dos formas:
  1. Mostrándola atractiva y divertida.
  2. Demostrando su utilidad para los intereses del estudiante.
- **TAREA** En la cual se indica a los alumnos el "producto" que deberán presentar al finalizar la actividad, el cual puede ser una presentación multimedia, un sitio web, una exposición verbal, o aquello que se considere más apropiado para el caso. "
- **PROCESO** Son los pasos que se sugieren para llevar a cabo la tarea, la cual se puede dividir en subtareas para el trabajo grupal.
- **RECURSOS** Aquí se brinda a los alumnos una serie de sitios web previamente seleccionados, de modo tal que se evite la pérdida de tiempo en la búsqueda sin rumbo. Incluya en los campos de texto siguientes los nombres de las páginas web que se pueden visitar y sus direcciones correspondientes.
- **EVALUACIÓN** Se trata de hacer una descripción clara de qué y cómo se evaluará lo aprendido.
- **CONCLUSIÓN** Se trata de resumir la experiencia, facilitando la reflexión y la puesta en común sobre el proceso.
- **CRÉDITOS** Haga un listado de fuentes de las que haga uso en esta Webquest ya sean imágenes, texto o sonido, proporcionando enlaces a la fuente original. Expresé los agradecimientos a los proveedores de estos recursos o de algún otro tipo de ayuda.



Figura 1.1: Aula21 1

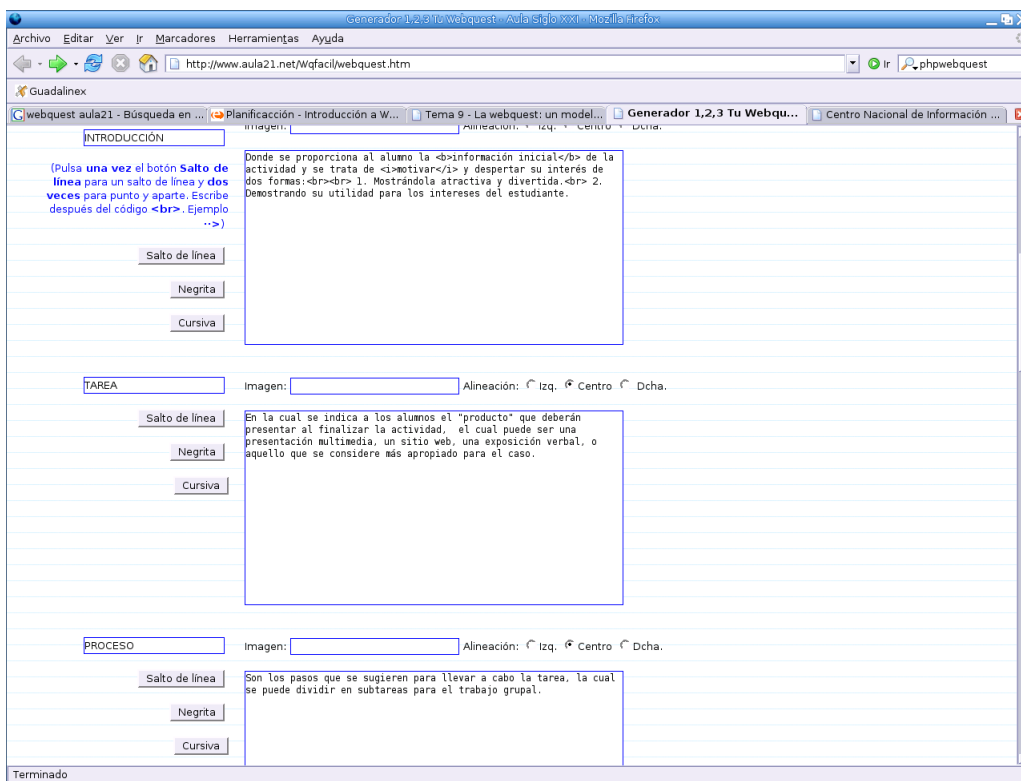


Figura 1.2: Aula21 2

## 1.5. Hacer una Webquest en Aula21

Vamos a hacer una webquest utilizando un generador de webquest disponible en Aula21, la crearemos, la guardaremos en una carpeta y posteriormente la abriremos para modificarla o añadir algo que no nos había dado tiempo a poner antes. Ver figuras 1.5, 1.5, 1.5, 1.5 y 1.5.

### ■ PRACTICA 1:

1. Vaya a la dirección <http://www.aula21.net/>
2. Pinche en la sección Webquest – 1,2, 3, tu Webquest
3. Encontrará entonces instrucciones de cómo hacer la webquest. Lo que sigue es un resumen.
4. Vea en primer lugar algunos ejemplos de webquest creadas con el generador.
5. Vamos a crear en primer lugar una carpeta para almacenar la webquest. Haga doble clic en el icono del escritorio "Carpeta de inicio de usuario"
6. Seleccione Archivo–Crear una carpeta del menú principal. Esto creará una carpeta con el rótulo "car-peta sin título".
7. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre la carpeta recién creada y seleccione "Renombrar", escriba ahora como rótulo de la carpeta "MisWebquest"
8. Haga doble clic sobre la carpeta "MisWebquest", y repita los pasos 6 y 7 pero esta vez ponga como rótulo de la carpeta "Webquest01". De este modo hemos creado una subcarpeta dentro de MisWebquest.
9. Ponga algunas imágenes dentro de la carpeta "Webquest01". Si no tiene ninguna a mano vaya a "Archivo–Nueva ventana" en menú principal del navegador. Escriba en la barra de direcciones de la nueva ventana <http://www.google.es>, pinche en el enlace "imágenes" y escriba "evolución". Pinche en la segunda imagen "evolucion.jpg" y después en "ver imagen a tamaño completo". Del menú principal del navegador seleccione "Archivo–Guardar como". En la ventana de diálogo "Guardar como" seleccione la carpeta "Webquest01". Para moverse por las carpetas haga doble clic en "../" hasta encontrarla. Recuerde que el nombre del fichero que contiene su imagen es "evolucion.jpg".
10. Repita el procedimiento para guardar otras imágenes que le parezcan interesantes para el tema de la evolución. Cuando termine cierre la ventana.
11. En la página en que estábamos antes de ir a Google, pulse en el enlace "Entrar" y estaremos ante el generador de Webquest.
12. Ahora no hay que hacer otra cosa que rellenar los campos, elegir los colores y poner las imágenes. El propósito es aprender a hacer una webquest y no estrictamente hacer una que sirva para algo lo cual nos llevaría mucho más tiempo. Así que como ejemplo puede rellenar los campos del modo siguiente:
  - Título: Los niños salvajes.
  - Auto: ponga su nombre
  - Email: ponga su email
  - Área: filosofía
  - Nivel: 1º de Bachillerato
  - Descripción: "Los niños salvajes proporcionan un caso muy interesante para el estudio de las relaciones naturaleza y cultura en la constitución del hombre como ser humano".
  - Palabras clave: webquest, filosofía, evolución, antropología, cultura.

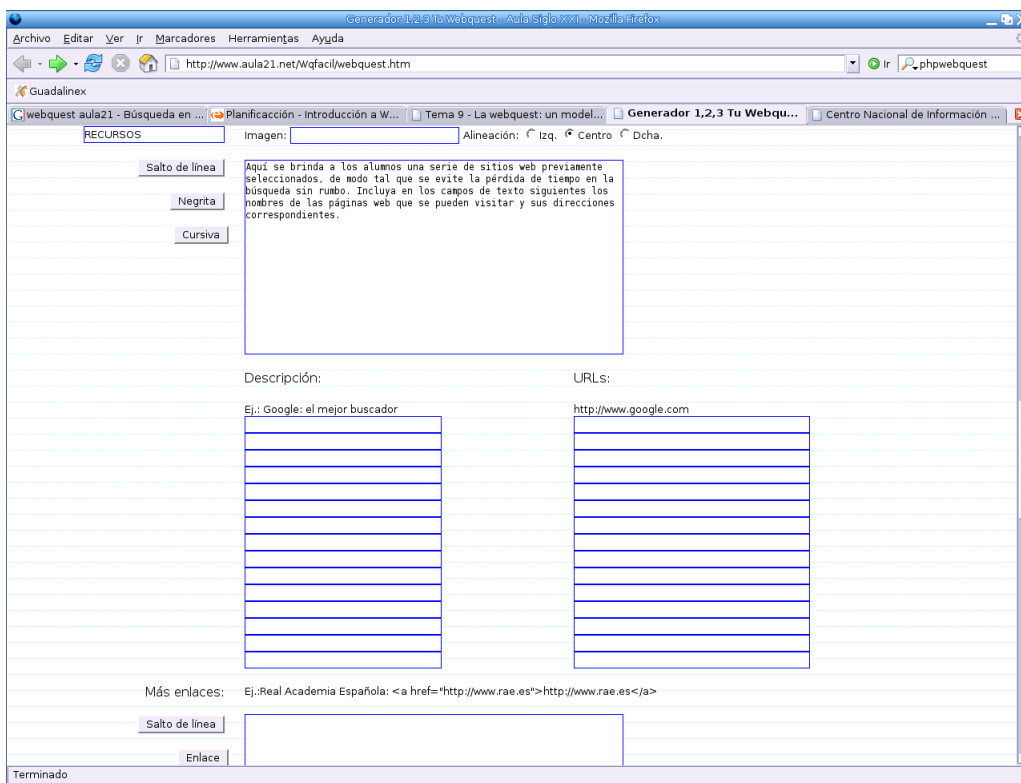


Figura 1.3: Aula21 3

- Seleccione ahora el tipo de letra, el color de la letra y el color de fondo. Si va a utilizar un color de fondo tenga cuidado no vaya a ser imposible ver el texto. Tenga cuidado con los tipos de fuente. Si usted elige un tipo que no está soportado en el navegador del cliente será sustituido por otro provocando efectos indeseables.
- Puede seleccionar un tamaño de letra pulsando la lista desplegable.
- En el campo "Textura de fondo" puede poner el nombre un archivo que contenga el fondo y que previamente haya guardado en la carpeta "Webquest01". En nuestro caso no vamos a poner imagen de fondo.
- En cada una de las entradas de las Webquest (Introducción, Tarea, Proceso, etc.) podemos poner una imagen. También podemos poner una imagen en la cabecera, al principio del todo. Nosotros vamos a poner dos imágenes (las que guardamos anteriormente), una en la cabecera y otra en la sección de introducción.
- En el campo "Imagen principal" escribiremos "evolucion.jpg" (sin las comillas). Observe que es muy importante que ponga el nombre exacto del fichero de las imágenes que hay guardadas en nuestra carpeta "Webquest01"
- En Introducción en el campo "Imagen" pondremos el nombre exacto de otro fichero que hubiéramos guardado en la carpeta "Webquest01". Podemos alienarlo a al centro, a la derecha o a la izquierda.
- Ahora vamos a rellenar el campo "Introducción". Fíjese en los botones cursiva, negrita y salto de línea. Borre el texto que hay puesto y escriba algo así como lo siguiente: "Vamos a tratar el tema Naturaleza y Cultura a través de este singular fenómeno: los niños salvajes, esos niños que no han convivido con ninguna otra persona y que por eso, presentan un comportamiento extraño a nuestros ojos, como si no fuesen humanos".
- Pulse el botón "Salto de línea" y siga escribiendo después de la etiqueta <br>:"¿Es el hombre completamente moldeable" ¿Podemos erradicar ciertos comportamientos humanos dañinos como la violencia" ¿heredamos genéticamente nuestro futuro comportamiento" ¿por encima de las diferencias culturales puede encontrarse unas líneas de comportamiento humano generales, a las que podríamos llamar naturaleza humana".
- El procedimiento es el mismo en los siguientes campos:
  - Tarea: "Al final del proceso tendrás que realizar individualmente un informe de tres a cinco folios sobre el tema naturaleza y cultura. En el informe deben considerarse los siguientes aspectos (no importa el orden):Es posible el desarrollo cerebral humano sin la estimulación ambiental adecuada";Si no fuera posible, ¿demostraría esto que el niño no llega a ser humano sin la interacción cultural"; ¿Nacemos humanos o nos hacemos humanos"; ¿El hombre es un ser completamente maleable o hay ciertos aspectos de la naturaleza humana imposibles de modificar"; ¿Somos violentos por naturaleza" ¿Qué pruebas hay"; ¿Hay algún comportamiento sexual propio de la naturaleza humana de tal modo que todo lo que se aleja de él sería antinatural"; Si hay una naturaleza humana única, fija y por tanto universal ¿cómo se explican las diferencias culturales"; ¿Tenemos alguna prueba de que haya algo en nosotros que podríamos llamar naturaleza humana"; Si hay una naturaleza humana como la descrita en el punto anterior ¿en qué consistiría"
  - Proceso: "En grupos de dos y utilizando los recursos debéis ir reuniendo la documentación para responder a las cuestiones de la disertación. Para ello podéis abrir un documento con Gedit e ir pegando allí cualquier información relevante para el tema. La podéis ir clasificando siguiendo el esquema de preguntas. Una vez reunido el material debéis redactar el informe individualmente".
  - Recursos: "Consulta estas direcciones para reunir material".

Ahora viene un aspecto delicado, hay que poner los enlaces web que previamente nosotros tenemos que visitar a fin de evaluar su calidad y contenido. Suponemos que ya hemos visitado los sitios y que los tenemos en marcadores. Entonces hacemos lo siguiente:

1. En el menú del navegador seleccionamos "Archivo–Nueva–Ventana".
2. Pulsamos en marcadores y seleccionamos por ejemplo el marcador que hicimos de la página sobre la evolución de Luis de Arsuaga.
3. Hacemos doble clic en la barra de direcciones a fin de seleccionar lo que hay escrito. Si lo seleccionamos bien se resaltarán en azul. Pulsamos la combinación de tecla Control+C (para copiar el texto seleccionado).
4. Regresamos a la ventana del generador de webquest, en la sección de Recursos.
5. En el campo descripción ponemos "La evolución humana por Luis de Arsuaga".
6. Hacemos clic en el campo "URLs" y pulsamos la combinación de teclas Control+V (para pegar el texto seleccionado).
7. Repetimos el procedimiento para añadir cuantos enlaces deseemos.
  - Evaluación: "Se valorará el trabajo individual del modo habitual pero también se tendrá muy en cuenta la participación y actitud durante el proceso"
  - Conclusión: "Esperamos que haya resultado difícil y hayáis aprendido mucho"
  - Créditos: "Agradezco la colaboración de: (pulsamos "salto de línea") y a continuación pulsamos "enlace", aparecerá un texto como éste: Descripción - <a href="http://enlace (http://enlace/)"- http://enlace</a-<br- que una vez modificado quedaría así: Aula 21 un gran recurso - <a href="http://www.aula21.net"- http://www.aula21.net</a-<br-
  - Las "opciones de impresión de la página creada" no hay por qué tocarlas.
1. Pulsamos ahora el botón "Crear La Webquest". Nos aparecerá la página tal y como quedaría. Si hay algo que se nos olvidó podemos pulsar el botón "Atrás" del navegador, modificar lo que sea y volver a pinchar en el botón "Crear la Webquest".
2. Una vez creada la guardaremos. Atención a este punto. " Seleccionaremos nuestra carpeta "MisWebQuest"-"Webquest01" moviéndonos por el árbol de directorios. " En el menú principal del navegador seleccionamos "Archivo–Guardar como". > " Pondremos como título "webquest\_naturaleza.htm" (no utilice espacios ni ñ, ni caracteres extraños). " En "Archivos de tipo" desplegaremos la lista y seleccionaremos "Página web, solo HTML". Hacerlo así es muy importante. " Finalmente pulsamos guardar.
3. Para comprobar que todo fue bien cierre el navegador, busque su fichero "webquest\_naturaleza.htm", haga doble clic y vea los resultados.

Lo que hemos hecho, tal vez sin darnos cuenta, es crear una página web sencilla, que podremos modificar con cualquier editor de páginas web, tal como Mozilla Composer. El proceso de generación de la webquest puede hacerse más rápido si ya tenemos el material preparado. En la práctica que sigue vemos cómo hacerlo.

#### ■ PRACTICA 2:

1. Cree la estructura de carpetas tal como vio en la práctica anterior. Guarde todas las imágenes que vaya a utilizar en su Webquest.

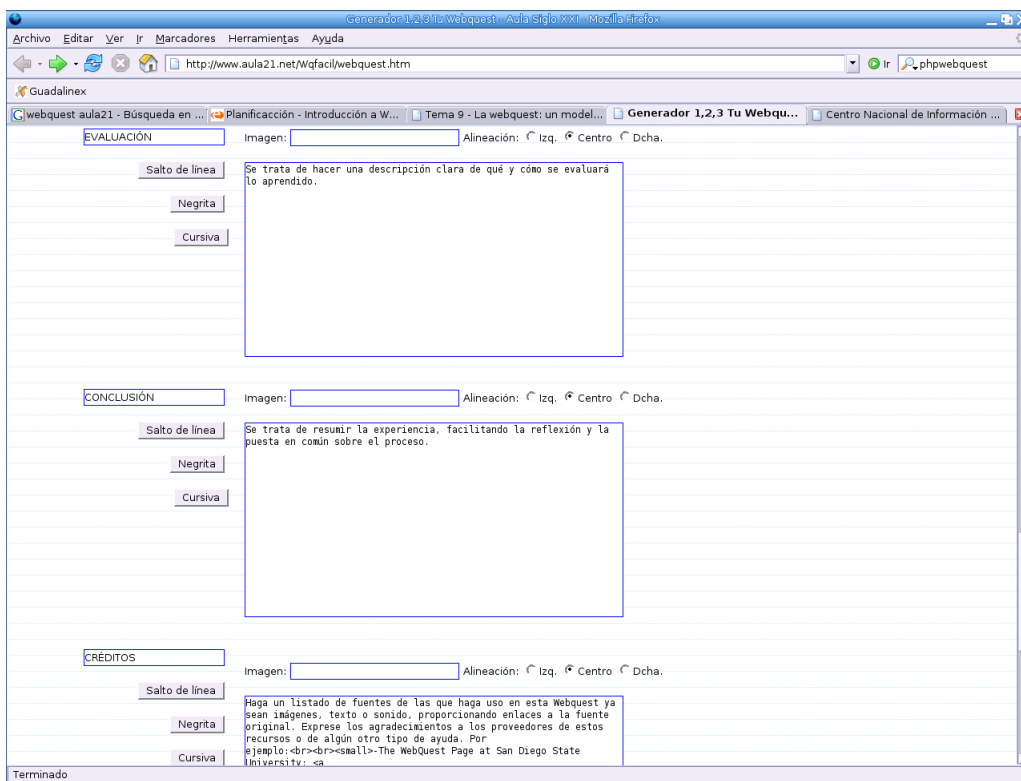


Figura 1.4: Aula21 4

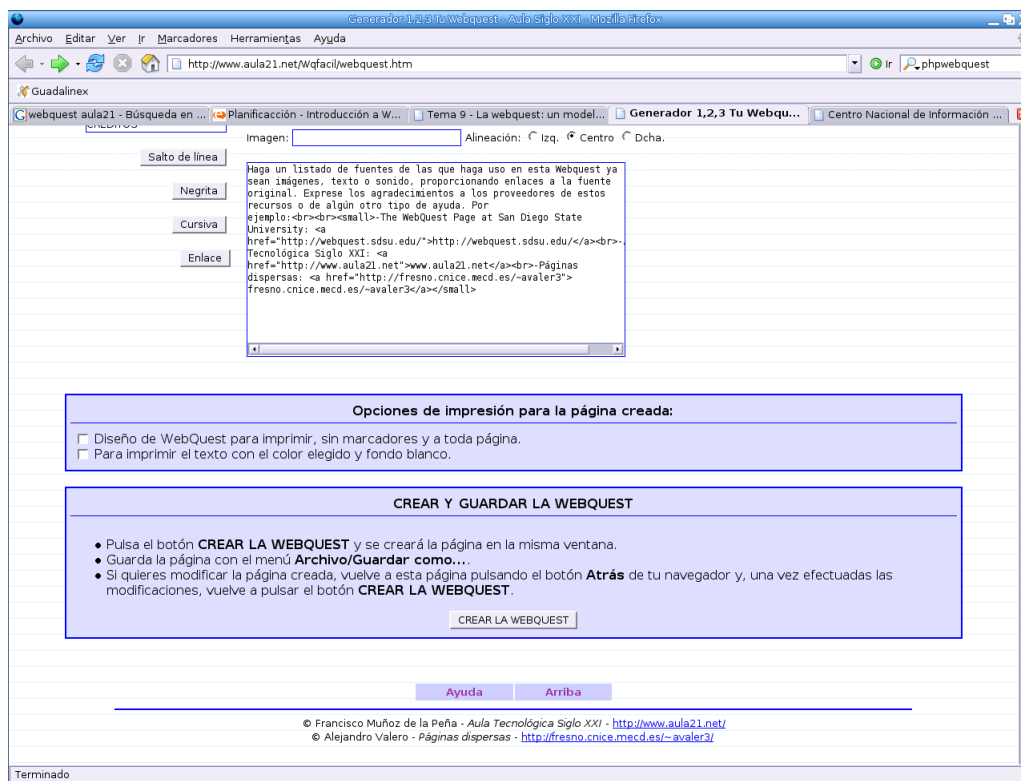


Figura 1.5: Aula21 5

2. Con un editor de texto puro tal como Gedit (Aplicaciones–Accesorios–Editor de textos) cree un fichero de texto con todos los contenidos correspondientes a los apartados de la webquest. Guárdelo su disco duro para utilizarlo cuando quiera. (Es mucho mejor hacerlo así que con un procesador de texto que podría introducir caracteres extraños).
3. Una vez que haya terminado el trabajo y lo tenga guardado en un fichero de texto puro, vaya al generador de webquest. Pero ahora no iremos escribiendo campo a campo en vez de ello..
4. Abra en Gedit su fichero de texto con el contenido de la Webquest. Haga clic con el botón izquierdo del ratón en el primer carácter que quiera trasladar al generador y sin soltarlo arrástrelo hasta el final del texto que quiera copiar, suelte ahora el clic del ratón (el texto seleccionado aparecerá resaltado en azul). Pulse la combinación de teclas Control+C, o alternativamente vaya al menú "Editar–Copiar"
5. En el generador de webquest haga clic en el lugar donde desea pegar el texto seleccionado en el paso anterior, y pulse Control+V o alternativamente vaya al menú "Editar–Pegar". Se copiará el texto seleccionado. Repita el procedimiento para el resto de apartados.
6. En el apartado recursos utilice los marcadores tal como se indicó más arriba.

Utilizar una Webquest ya creada

No siempre crear sus propias webquests es una buena idea, sobre todo cuando existan ya algunas muy buenas sobre el tema que le interesa, o que aun no siendo exactamente lo que busca quedarían muy bien con tal de modificarlas un poco. En este apartado aprenderá a guardar y utilizar webquest ya creadas.

### ■ PRACTICA 3:

1. Cree una subcarpeta dentro de la carpeta "MisWebquests" con el título "Webquest02"
2. Abra el navegador
3. Escriba en la barra de direcciones "http://www.aula21.net" y pinche en la sección "Webquest–Ejemplos y enlaces"
4. Seleccione la webquest "¿Cómo nos ven los hijos de la Gran Bretaña?". (Se ha seleccionado ésta porque contiene imágenes, puede seleccionar cualquier otra pero para el propósito de la práctica debe contener imágenes).
5. Vaya al menú "Archivo–Guardar como"
6. Seleccione la carpeta "Webquest02"
7. Si quiere puede cambiar el nombre del fichero pero respete el punto y lo que hay detrás de él (.hmt)
8. Seleccione "Archivos de tipo: Página web completa".
9. Pulse "Guardar".
10. Habrá con el explorador de archivos su carpeta "Webquest02" y observe que encontrará allí un fichero "prensa.htm" (si es que usted no le cambió el nombre), junto con una carpeta que se habrá creado automáticamente con el título "prensa\_files". Es muy importante que no borre esta carpeta ni le cambie el título pues en ella están contenidas todas las imágenes que acompañan al fichero "prensa.htm". Recuerde que para que todo se vea bien fichero y carpeta tienen que ir juntos. 4.3.8.

## 1.6. Modificar una Webquest creada y guardada en el disco duro.

Modificar una webquest creada y guardada es en realidad editar HTML. Aunque en una página html todo es modificable la técnica necesaria para hacerlo escapa con mucho a nuestro propósito. Se indicará únicamente un sencillo procedimiento para añadir o modificar algún texto en la página. Por supuesto el procedimiento aquí descrito sirve tanto para las webquest que usted creó con el generador, como para otras cualquiera que pueda bajar de Internet.

### ■ PRÁCTICA 4:

1. Vaya a "Aplicaciones–Internet–Editar páginas web". Esto abrirá el editor Mozilla Composer. Si el navegador Mozilla estuviese ya abierto vaya al menú "Ventana–Composer". Aparentemente esta aplicación es como un procesador de texto, pero no lo es en absoluto. Tenga cuidado pues aunque algunos procedimientos son similares otros son muy distintos. Vaya a "Archivo–Abrir archivo" y busque el fichero "prensa.htm".
2. Realice las modificaciones que desee añadiendo y quitando texto. 3. Si desea añadir un enlace que tuviese en marcadores:
  - Si el navegador no está abierto vaya a "Ventana–Navigator"
  - Seleccione el marcador del menú "Marcadores"
  - Haga doble clic en la barra de direcciones a fin de seleccionar el texto y pulse Control+C, o alternativa-mente menú "Editar–Copiar".
  - Regrese ahora al Composer.
  - Haga clic en el lugar donde desee insertar el enlace.
  - Haga clic en el botón "Enlace" de la barra de herramientas.
  - Haga clic en el campo "Ubicación del enlace".
  - Pulse Control+V, o alternativamente menú "Editar–Pegar" y pulse Aceptar.
  - Pulse el botón "Guardar" una vez haya terminado con las modificaciones.

## 1.7. Cazas del tesoro.

Se trata de algo tan sencillo como una hoja de trabajo o una página web con una serie de preguntas y un listado de direcciones de Internet en las que los alumnos han de buscar las respuestas. Al final se debe incluir la "gran pregunta" cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas, la cual exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda. Las cazas de tesoros son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las T.I.C. y con el acceso a la información a través de Internet. Entre otras cosas nos permiten mejorar la comprensión lectora de los alumnos y enseñarles a buscar información en Internet. Las podríamos situar en un nivel por debajo de las WebQuests ya que no acostumbran a proponer a los alumnos la resolución de ningún problema, ni la exposición de conclusiones finales. Son en cambio más rápidas de resolver y tal vez de elaborar.

El formato de fichero de una caza del tesoro puede ser tan sencillo como se quiera. Puede ser una página web (.hmt), un fichero pdf (.pdf), un fichero de Writer (.sxw) o incluso un puro texto (.txt). Puesto que contienen enlaces web con los que el alumno tiene que trabajar convendría que fuese un fichero htm.

Sería conveniente escoger algún tema respecto al cual estemos insatisfechos con nuestro trabajo actual (si algo ya nos sale bien, ¿para qué cambiarlo?) y que intentemos crear algunas actividades nuevas, como cazas de tesoros, para cambiar la dinámica de la clase, nuestro enfoque o las actividades de los alumnos. Podemos añadir la caza a una unidad didáctica que ya tengamos elaborada

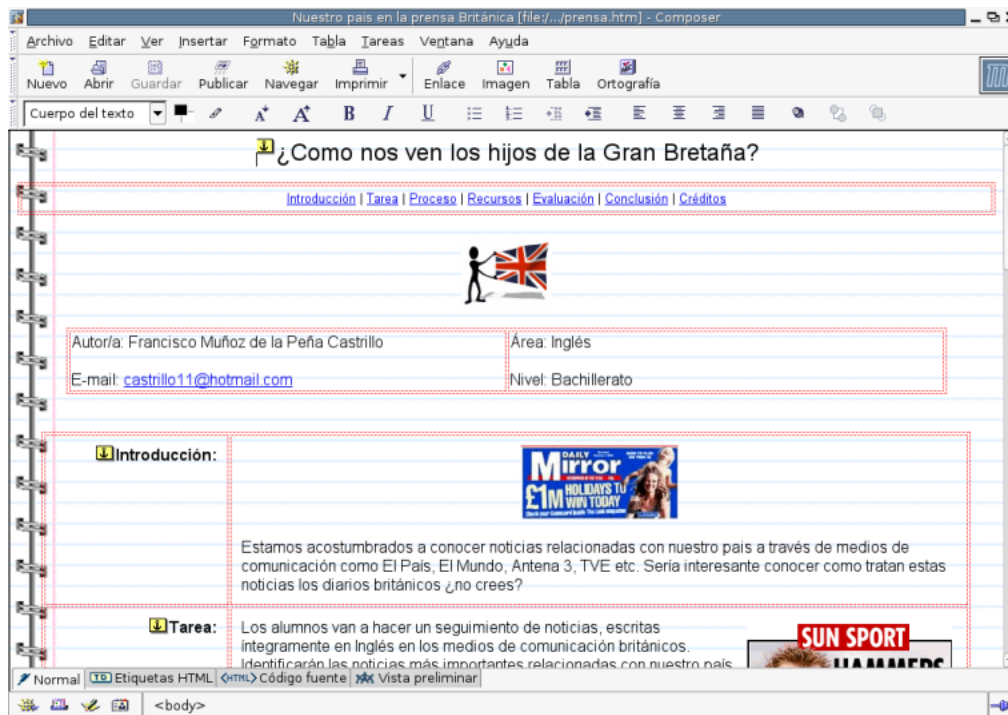


Figura 1.6: Modificar WebQuest

y a la que queramos incluir el uso de la Internet como un recurso más. Podemos preparar una hoja de trabajo en soporte papel o en forma de página Web para que los alumnos la consulten on-line o en el disco duro del ordenador y puedan ir a los recursos Web con un solo clic de ratón, sin necesidad de escribir los URLs.

### 1.7.1. Pasos a seguir por parte del profesor

1. Identificar una idea/concepto que queremos reforzar o introducir.
2. Buscar en la Web sitios que refuercen/introducen el concepto.
3. Elaborar cuestiones cuya respuesta el alumno encontrará en dichos sitios.
4. Elaborar una hoja de trabajo en formato html y ponerla en un servidor, en el disco duro de los Pcs del aula o bien entregarles una hoja impresa. Dicha hoja la estructuraremos en 6 apartados.
  - a) **Introducción:** donde se provee al alumno la información inicial de la actividad, en ella describiremos la tarea y las instrucciones para llevarla a cabo. Hemos de procurar motivarlo y despertar su interés mostrándola atractiva y divertida.
  - b) **Preguntas:** Haremos un listado numerado de preguntas a contestar. Según la edad de nuestros alumnos pueden ser:
    - 1) Preguntas directas en el caso de alumnos mas pequeños. Para formularlas, deberíamos copiar y pegar las frases exactas que contienen la información relevante que queremos que encuentren (una de cada página web de la lista de recursos) y luego transformarlas en preguntas directas.

- 2) Preguntas que impliquen actividades más complejas para alumnos más mayores. Formularemos preguntas que impliquen actividades más complejas, relacionadas con la lectura comprensiva, la inferencia, la reunión y organización de información, la comparación, etc. Si planteamos pequeñas actividades, deben poderse realizar con cierta rapidez: leer un mapa, efectuar un cálculo, averiguar el resultado de una pequeña simulación, etc.
- c) **Recursos:** consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a responder a las preguntas o realizar las actividades. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. Se pueden utilizar buscadores especializados o genéricos. También podemos utilizar o adaptar una "caza del tesoro" de las que existen en Internet elaboradas y probadas por otros profesores. Echad un vistazo a la sección Webs Educativas de Aula 21 donde encontrareis numerosos enlaces de interés. A los alumnos más pequeños es conveniente poner el vínculo necesario para resolver cada pregunta a continuación de la misma. Hemos de procurar poner el enlace directo a la página donde se encuentra la información, no pongamos a los más pequeños un enlace a la página de inicio de un sitio Web muy amplio. Muchos de los consejos y contenidos que aparecen en la sección WebQuest de Aula 21 os serán de utilidad a la hora de elaborar vuestras "cazas del tesoro" y no se van a repetir aquí.
- d) **La gran pregunta:** es recomendable su inclusión con alumnos más mayores. Se trata de incluir una pregunta final, global, cuya respuesta no se encuentre directamente en ninguna página de la lista de recursos, sino que dependa de las respuestas a las preguntas anteriores y de lo aprendido buscando las respuestas. Idealmente, debería coincidir con un objetivo curricular y puede incluir aspectos valorativos y de opinión personal sobre el tema buscado. Aquí podríamos trabajar normas, actitudes y valores pidiendo que los alumnos reflexionaran sobre las implicaciones personales, sociales, políticas, etc. del tema de la caza (si se presta a ello).
- e) **Evaluación:** Se trata de hacer una descripción clara de qué y cómo se evaluará lo aprendido. La manera más sencilla de evaluar una caza es en función del producto: es decir, de la cantidad y calidad de los aciertos de los estudiantes. Sin embargo, es interesante establecer algunos indicadores de la calidad del proceso: grado de elaboración de las estrategias de búsqueda, originalidad, trabajo en equipo, manejo de la tecnología, etc. Una práctica recomendable es corregir la caza entre todos y dar oportunidad de que aquellos alumnos que no han encontrado las respuestas o las han elaborado poco, la rehagan con la colaboración del profesor.
- f) **Créditos:** se trata de hacer un listado de fuentes de las que hagamos uso en tu "caza" ya sean imágenes, texto o sonido, proporcionando enlaces a la fuente original. Expresa los agradecimientos a los proveedores de estos recursos o de algún otro tipo de ayuda. Por ejemplo: Página personal de Jordi Adell <http://nti.uji.es/~jordi/> pionero en las "Cazas del tesoro" en España.

### 1.7.2. Consejos para diseñar cazas del tesoro

- Identificar claramente el tema y el área de la caza (esto ayudará posteriormente, sobre todo si la publicamos y la compartimos con otros docentes por Internet).
- Se debe procurar que las preguntas provoquen el pensamiento y la reflexión. Los estudiantes no deben limitarse a "copiar y pegar", deben pensar para responder.
- Menos es más. Nunca deberíamos incluir más de diez vínculos. Con niños pequeños, lo ideal es uno o dos.
- Se debe fijar un límite de tiempo para la caza del tesoro y monitorizar qué hacen los estudiantes: si se atascan con el navegador, si se distraen, si terminan muy rápidamente y sus respuestas iniciales son superficiales, si han entendido la tarea, etc.

- Se debe planificar cómo compartirán la información los alumnos; una hoja de trabajo a mano o algún otro tipo de producto (una presentación, un texto electrónico, etc.).
- Finalmente, se debe comprobar si hay vínculos muertos: la web es muy volátil y lo que un día está, al siguiente ha cambiado.

### 1.7.3. Ejemplos

La mejor manera de saber qué es una caza del tesoro es ver una. Vaya a <http://www.aula21.net> (<http://www.aula21.net/>) y pinche en la sección "Cazas del tesoro", una vez en ella pinche en "Ejemplos y enlaces" y elija una para verla. El enlace a los ejemplos es <http://www.aula21.net/cazas/ejemplos.htm>.

### 1.7.4. Generador de Cazas del Tesoro

También en <http://www.aula21.net> (<http://www.aula21.net/>) bajo la sección "Cazas del tesoro" tenemos un generador que nos hará la caza del tesoro en un fichero htm. Su uso es igual al generador de Webquest así que no explicaremos cómo hacerlo, vea las instrucciones más arriba.

#### ■ PRACTICA 6

1. Cree una carpeta llamada "Cazas"
2. Coloque en esta carpeta cualquier imagen que vaya a utilizar en su caza del tesoro.
3. Vaya al generador de "cazas del tesoro" en <http://www.aula21.net> y siga las instrucciones.

# Capítulo 2

## phpwebquest

### 2.1. Introducción

Como ya se ha visto en el capítulo anterior, en el fondo, hacer una webquest, es hacer una página web y esta se puede hacer utilizando distintas aplicaciones. En concreto nosotros hemos visto el generador de Aula21, pero también podemos utilizar el editor HTML, Mozilla Composer que hemos tratado en el tema 1.

Con el objetivo de que la creación de webquest fuera posible para profesores o educadores que no tengan nociones de HTML ni de ninguna aplicación para ello, surgen distintas posibilidades, una de ellas ya la hemos visto en Aula21 y otra es PHP Webquest.

PHP Webquest es un programa educativo pensado para realizar Webquest, Miniquest y Cazas del Tesoro sin necesidad de escribir código HTML o usar programas de edición de páginas web. El usuario puede también editar o borrar las actividades creadas por él/ella. Esta aplicación está instalada en el servidor web del CEP de Orcera y se puede acceder a él desde el enlace <http://www.cepdeorcera.org/phpwebquest/> <http://www.cepdeorcera.org/phpwebquest/>. Ver figura 2.1.

Una vez allí, hay que registrarse y recibir permiso para poder crear una webquest o una caza del tesoro. Cuando ya tengamos acceso la creación de webquest es muy intuitiva y nuestras páginas se irán guardando en el servidor. Podremos modificarlas cuando queramos, siempre que nos identifiquemos como usuarios registrados.

La principal diferencia está en que PHP Webquest no sólo genera la webquest, sino que además de ello la sube al servidor y sube asimismo las imágenes necesarias sin necesidad de usar programas de FTP. Al final del último paso, el programa te proporciona la URL donde puedes visitar la webquest recién generada.

Se puede probar sin necesidad de registrarse introduciendo como login: test y como contraseña: test.

- ¿Qué conocimientos hay que tener para poder hacer una webquest con PHP Webquest?

Ninguno. Solamente es necesario tener claro el concepto pedagógico de la webquest, la parte técnica corre a cargo de PHP Webquest, incluida la subida al servidor de la actividad generada. Puede ser conveniente sin embargo saber redimensionar imágenes para adaptarlas al tamaño recomendado de 200 x 250 píxeles y no superar el peso máximo permitido de 50 K.

- ¿Es fácil de usar PHPWebquest?

Sí, es muy fácil de usar. Sólo hay que seguir los pasos por los que el programa te va guiando. Aún así, si tienes dudas, puedes consultar los tutoriales interactivos o preguntar lo que quieras en los foros del programa.

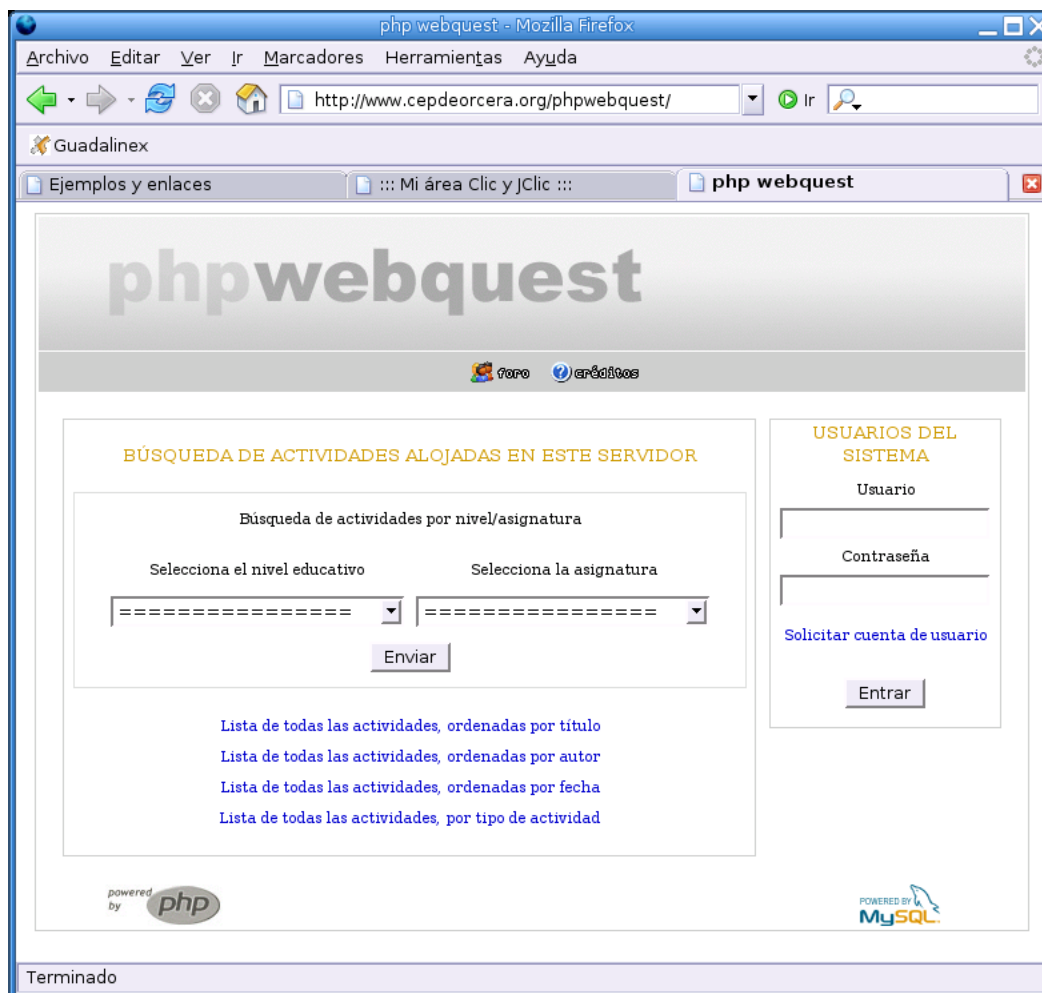


Figura 2.1: phpwebquest

- ¿Para quién está pensado PHPWebquest?

Para todo profesional de la educación que quiere hacer webquests pero o bien:

- no sabe crear páginas web - no tiene un hosting donde almacenar las páginas creadas - no tiene tiempo para hacer una webquest manualmente

En definitiva, para quien quiera crear webquests fácilmente y sin complicaciones.

Con la versión 2.0 de PHP Webquest hemos cambiado el editor de texto, incorporando nuevas prestaciones tales como smilies, pegar desde word, insertar fecha, insertar flash etc. Esperamos que de esta forma tus webquests sean lo más atractivas posible para sus usuarios.

- ¿CÓMO FUNCIONA PHP WEBQUEST?

Los profesores y profesoras con cuenta autorizada pueden usarlo sin necesidad de tener ningún conocimiento informático o espacio propio donde colocar contenidos web. Las Instituciones Educativas pueden instalar el programa en su servidor y proporcionar cuentas autorizadas a los profesionales que las soliciten.

- Enlace a un tutorial <http://www.livre.escolabr.com/ferramentas/wq/ajuda.php>:
- Podemos ver muchísimas webquest creadas con esta aplicación en: <http://www.phpwebquest.org/wq2/> (haciendo clic en cualquiera de los enlaces que aparecen). En la figura 2.2, podemos ver un ejemplo de webquest sobre el cifrado en Internet.

El proyecto PHP Webquest ha sido admitido en SourceForge, el más grande directorio mundial de Software Libre. A través de ese sitio se gestionan las descargas y el soporte a usuarios internacionales.

## 2.2. Posibles problemas

- Cuando subo una imagen y creo una página, me sale el siguiente error: Warning: copy(directorio/imagen.gif): failed to open stream: No such file or directory in /public\_html/phpwq/procesa\_intro.php on line 56  
¿Cómo puedo solucionarlo?  
Se trata de que el directorio donde está instalado phpwebquest no tiene permiso de escritura. Ponle a ese directorio permisos 755, y si no funcionase así, 777. De esta forma ya debería funcionar con seguridad.
- Mis páginas salen, pero están todas en negro o no se ve nada

Tienes que rellenar en la página de configuraciones iniciales todos los campos de color. Si no, el programa interpreta que quieres color negro.

- Si quisiéramos instalarlo en un servidor propio, ¿Cuáles son los requisitos de PHP Webquest?

PHP Webquest está pensado para correr en el servidor de una institución educativa, que será la que proporcione cuentas de usuario autorizadas. Dicha institución debe tener:

1. Servidor Apache
2. PHP 4.3.9 o superior
3. Librería GD para PHP activada y en versión 2.0.28 o superior<sup>1</sup>
4. MySQL 4 o superior

<sup>1</sup>La versión 4.3.9 de PHP viene con la correspondiente de la librería GD, aunque a veces hay que activarla a través del php.ini

Tablón de anuncios - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Ir Marcadores Herramientas Ayuda


http://www.phpwebquest.org/wq2/webquest/soporte\_tal

Guadalinux

# El cifrado en internet

[INTRODUCCIÓN](#) [TAREAS](#) [PROCESO](#) [EVALUACIÓN](#) [CONCLUSIONES](#)

## INTRODUCCIÓN



Supón que necesita enviar un mensaje por un asunto de vida o muerte y no confía en absoluto en su portador. Supón, además, que el mensaje será completamente inútil si una tercera persona llega a conocer su contenido. ¿Qué hacer? La solución es codificar el mensaje de manera que solamente el destinatario sea capaz de descifrarlo.

Esta situación se ha dado a lo largo de toda la historia de la humanidad. El acceso a la información (o la diseminación de información falsa) puede decidir una batalla, hacer triunfar o fracasar una operación comercial, etc. En la actualidad, la criptografía es la herramienta fundamental para el desarrollo del comercio electrónico.

Los métodos infantiles, como sustituir unas letras por otras (clave del César), se empleaban en tiempos de los romanos, pero hoy resultan completamente inútiles. La historia de la criptografía ha sido una lucha constante entre los diseñadores de nuevos algoritmos y los criptoanalistas, algo así como la permanente lucha entre los fabricantes de cerraduras y los ladrones.

Mientras los sistemas se han hecho cada vez más complejos, los criptoanalistas han perfeccionado sus técnicas. Diseñar un algoritmo de encriptación seguro hoy día es una tarea extremadamente difícil; es impensable crear uno no siendo experto en la materia. Por esta razón, los métodos de encriptación son como las cerraduras. Un valor secreto -un número-, llamado clave, altera el funcionamiento del algoritmo, de manera que un mensaje encriptado con una clave dada solamente puede ser decodificado con la misma clave.

Webquest elaborada por Orlando con PHPWebquest

Terminado

Figura 2.2: WebQuest: Cifado en Internet

5. El SafeMode de PHP debe estar desactivado en el subdominio en el que corre PHP Webquest.

Todos estos requisitos se cumplen fácilmente instalando el paquete XAMPP <http://www.apachefriends.org> que instala todo de una vez y lo deja convenientemente configurado para su uso.

Si tu institución educativa no tiene proyecto de instalar PHP Webquest, puedes solicitar una cuenta en [phpwebquest.org](http://phpwebquest.org) diciéndonos para qué institución educativa piensas utilizarla.

- He perdido mi nombre de usuario y/o contraseña ¿qué puedo hacer para recuperarlos?

Posiblemente lo más rápido es que solicites un nuevo usuario/contraseña a través del formulario de altas al que se accede a través de la página de login.

- Me hago un lío con los colores en la página de preferencias iniciales. ¿Hay manera de seleccionarlos fácilmente?

Hemos pensado mucho en eso. En primer lugar, asegúrate de pulsar la imagen de la plantilla que vas a usar, ya que en ella puedes encontrar una descripción de a qué corresponde cada color. Además de eso, tienes al lado de cada casilla de color un icono de una paleta de colores que si lo pulsas te sale un cuadro de colores en el cual sólo tienes que escoger el color deseado con tu ratón, y automáticamente se escribe su código hexadecimal en la casilla correspondiente.



# Índice de figuras

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 1.1. Aula21 1                     | 8  |
| 1.2. Aula21 2                     | 9  |
| 1.3. Aula21 3                     | 11 |
| 1.4. Aula21 4                     | 14 |
| 1.5. Aula21 5                     | 15 |
| 1.6. Modificar WebQuest           | 18 |
| 2.1. phpwebquest                  | 22 |
| 2.2. WebQuest: Cifado en Internet | 24 |