



Por Carlos Neri

Lic. Carlos Neri. Psicólogo. Especialista en tecnología y educación. Prof. de la Universidad de Buenos Aires y de la Universidad Tecnológica Nacional.



APRENDIENDO A UTILIZAR SOFTWARE PARA WEBQUEST Y CACERÍAS

Aprender a utilizar recursos electrónicos con baja curva de aprendizaje, permite al docente, canalizar esfuerzos, enriquecer su actividad didáctica y aprovechar las posibilidades que brinda la Web.

En los tres artículos anteriores hemos analizado la potencialidad y las posibilidades de la utilización de las cacerías y los WebQuest. En esta oportunidad aprenderemos a instalar y utilizar los recursos para diseñar nuestros propios productos. En ambos casos, ante el usuario final aparecen páginas web. Si alguien quisiera páginas para WebQuest, podría lograrlo por los caminos normales del diseño Web, con lenguaje HTML o mediante editores como el Dreamweaver o el FrontPage, entre otros. Esto también requiere un espacio en algún servidor para que pueda verse en la Web. Sin embargo, nuestra propuesta es pensar recursos para docentes, que no les exijan conocimientos previos o, por lo menos, que sean muy elementales, de tal modo que ellos puedan destinar la energía al diseño de la actividad didáctica. Es aquí donde toma sentido la utilización de los recursos disponibles en la Red, que van desde simples organizadores a sitios completos que pueden usarse en estas tareas. Analizaremos dos recursos: el generador de cazas del tesoro y el *software* para diseño de WebQuest.

GENERADOR DE CAZAS DEL TESORO

El sitio web **Aula XXI** (<http://www.aula21.net/cazas/ayuda.htm>) nos brinda un generador *online* de cacerías, acompañado de un muy claro tutorial de uso.

El docente va completando formularios, configurando los colores, el tipo de letra, las imágenes que quiere utilizar, las descripciones, sitios recomendados y la gran pregunta, o pregunta organizadora. Por supuesto que es recomendable que el ya tenga la cacería previamente planificada en papel o en su disco rígido, y que vuelque todos los datos en el momento que esté en línea (advertencia que vale para todos los recursos que mencionemos).

Una vez cargado todo el material, se debe oprimir en **“crear la caza del tesoro”** y aparecerá nuestra cacería. En caso de que no estemos conformes o queramos cambiar algo, con el botón de retroceso del navegador volvemos al formulario, modifi-

camos y rearmamos la cacería. Estos pasos se pueden realizar todas las veces que se quiera hasta que el producto quede a nuestro gusto.

Una vez terminada la cacería, la guardamos en nuestro disco rígido; la podemos imprimir en papel o, si la institución o el docente cuentan con un espacio en Internet, se puede subir a la Web. Otra opción es grabar varias cacerías en un CD y utilizarlas en la modalidad **intranet** en el laboratorio.

Si bien los resultados pueden parecerse limitados a nivel estético, esto se puede mejorar, pero tengamos en cuenta que ello está en relación con la baja curva de aprendizaje que este generador requiere.

En el sitio mencionado encontrarán modelos de cacerías diseñadas, por ejemplo, **Australia**¹, orientada al área de idiomas (inglés).

SOFTWARE PARA DISEÑO DE WEBQUEST

Una herramienta muy interesante es **PHP WebQuest**, desarrollado como *software* libre y orientado a la educación. Leemos en el sitio²:

“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.”

Existen dos formas de trabajar con este programa: a) utilizarlo desde su sitio web, solicitando una cuenta de usuario; b) descargar el producto e instalarlo en un servidor, con la ventaja de hacerlo bajo nuestro propio dominio.

Para probar la aplicación se puede utilizar el usuario **“test”** y la clave **“test”** en el formulario correspondiente. Recomendamos ingresar de este modo para conocer el producto, probar y luego decidir si se pide una cuenta como usuario o se descarga el programa para una instalación propia. Al ingresar veremos las opciones para utilizar:

1) Ver, editar o borrar alguna de mis actividades; 2) Crear un WebQuest; 3) Crear una Caza del Tesoro; 4) Crear una MiniQuest; 5) Solicitar la inclusión de nuevos niveles/asignaturas.

Dejaremos al lector la tarea de explorar las opciones para concentrarnos en la **creación de una WebQuest**.

La selección del ítem nos lleva a una página con seis opciones de plantillas que nos permitirán contar con un diseño atractivo para nuestro proyecto. Una de ellas ilustra este artículo. A continuación, deberemos definir con un sencillo formulario, el nivel educativo y el área a la que está destinado nuestro WebQuest³, el título, nuestro nombre, y los colores y tipos de letras que deseamos utilizar.

El paso siguiente nos enfrenta a un editor de texto donde escribiremos cada una de las partes

Las cacerías y WebQuest son alternativas que responden a estrategias didácticas orientadas a fundamentar la búsqueda espontánea de información.

que componen un WebQuest (introducción, tareas, proceso, evaluación y conclusiones) con la posibilidad de agregar imágenes.

Una vez escritas cada una de las partes nos aparecerá nuestro WebQuest y la siguiente advertencia:

“Lo que has hecho hasta ahora ha sido guardado en la base de datos, por lo que puedes seguir con alguna de las páginas que te faltan o continuar en otro momento.” Esto implica que nuestra creación de la WebQuest con los alumnos puede ir desarrollándose en etapas, corregir, editary volver a poner en línea. Si recordamos que al principio mencionábamos la necesidad de suscribirse como usuarios, cada grupo (dentro del ejemplo que planteamos también el proceso de construcción del WebQuest; y utilizar dentro éste un foro con los alumnos.

Sin dudas se trata de un producto educativo, de carácter de uso libre, pensado por educadores y que no es muy común en idioma español.

El sitio de PHP WebQuest cuenta también con un *weblog* donde se publican interesantes artículos sobre el uso del programa y, además, tutoriales interactivos en formato de películas desarrollados por el prof. Ezequiel Menta⁴.

Ahora es tiempo de ponerse a experimentar, probar, jugar con los programas que mencionamos y construir alternativas a la búsqueda espontánea de información mediante estrategias didácticas como son las cacerías y los WebQuest. Es el tiempo de unir la teoría de los primeros artículos con la práctica. ☺



1. <http://www.isabelperez.com/WebQuest/taller/practicas/Australiana.htm?ID=39975>
2. <http://www.phpWebQuest.org/>
3. De no encontrar en el listado las áreas o el nivel es posible solicitar la inclusión desde el primer menú.
4. livre_escola_br.com

Si desea solicitar mayor información o plantearnos cualquier inquietud, por favor envíenos un *mail* a: **info@santillana.com.ar**

o comuníquese telefónicamente al: **0800-122-0202**, línea exclusiva para lectores del Consudec.