El modelo de Webquest fue desarrollado por Bernie Dodge en 1995. Lo definió como "una actividad orientada a la investigación donde toda (o casi toda) la información proviene de recursos de la web".

A partir de ese momento comenzaron a proliferar plantillas (documentos donde se recoge un esquema de webquest, en el que se indica el tipo de contenido que debería ir en cada apartado) y generadores online de webquest (sitios web donde aparecen los diferentes apartados de una búsqueda, a menudo bajo un diseño ya preestablecido y que, por definición, solo son operativos si estamos conectados a Internet).

Ardora nos permite avanzar un paso más. Nos ofrece la posibilidad de generar la webquest sin necesidad de estar conectado a internet, la oportunidad de elegir nuestro propio diseño y que al mismo tiempo proporcione un resultado final atractivo y funcional. Todo eso sin la necesidad de tener conocimientos de lenguaje HTML para el diseño de páginas web.

Para la realización de un modelo de webquest con Ardora usaremos dos tipos de actividades multimedia: "Texto e imágenes" y "Pestañas y acordeones" que nos ofrecen contenedores muy sencillos de usar para montar nuestra webquest.

1.- INTRODUCCIÓN.

En una webquest, la introducción cumple dos funciones básicas:

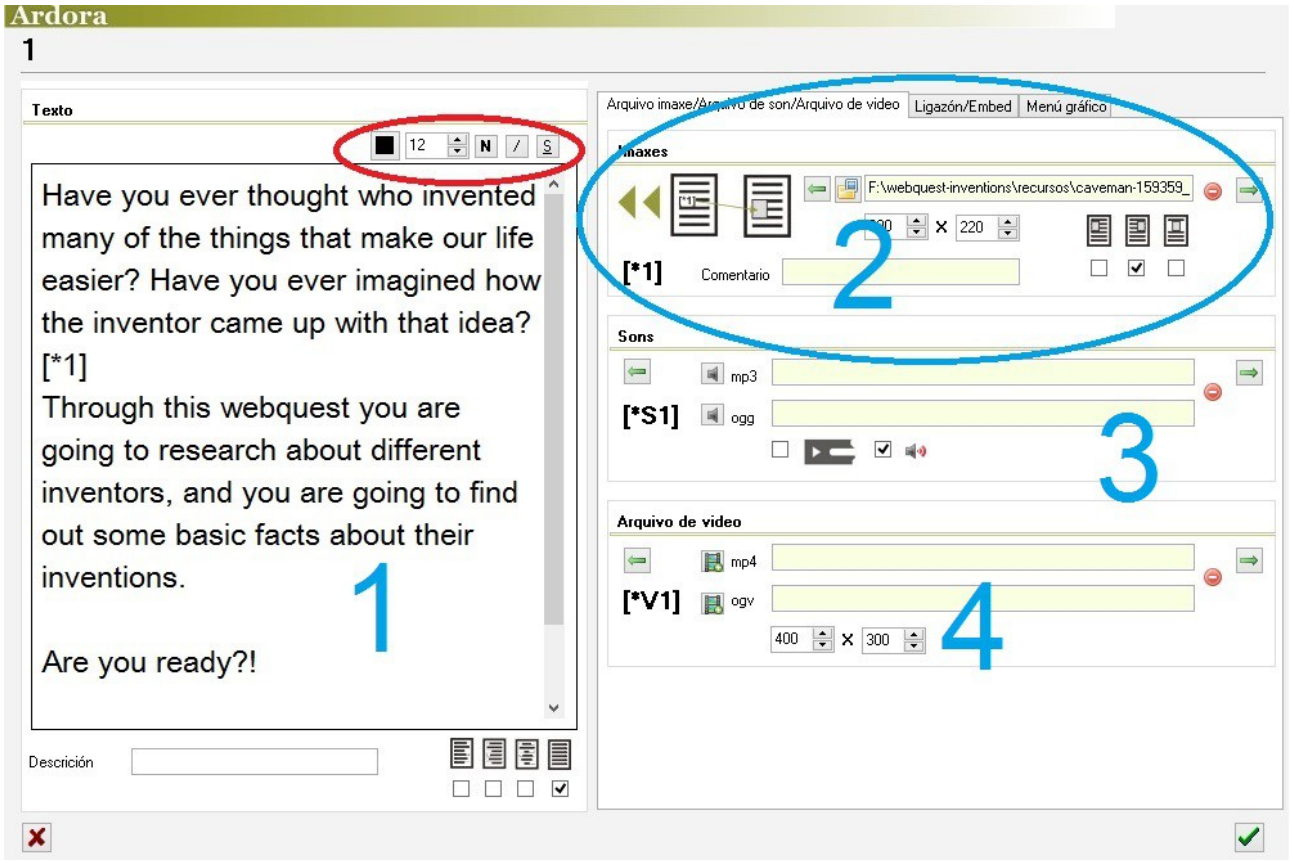
a) Situar el tema a investigar en un marco concreto.

b) Motivar al alumnado a través de una propuesta que les resulte atractiva, realista e importante para su formación.

Usaremos la actividad multimedia de Ardora "Texto e Imágenes" para montar cada apartado.

En este caso nos interesa especialmente que el texto sea corto, que llame la atención y que incluya un elemento multimedia que realce esa introducción.

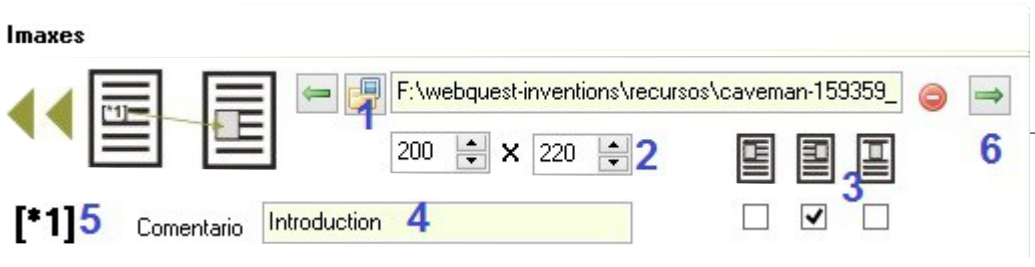
Para eso, una vez escogida la actividad "Texto e imágenes", hacemos doble clic en la primera fila de la tabla para introducir datos (vea el manual propio de esa actividad), y veremos una pantalla semejante a la de la imagen inferior:



En el campo del lado izquierdo (1) escribimos el texto que formará parte de la introducción. Podemos escoger el color para ese texto, el tamaño y el formato (círculo rojo).

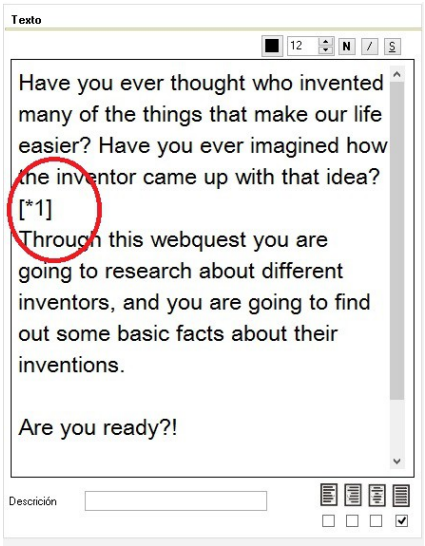
En el lado derecho están los elementos multimedia que formarán parte de esa página de introducción. Dependiendo de como usted, como docente, quisiera motivar al alumnado a realizar la actividad podríamos incluír una imagen, como en el ejemplo (zona 2), o insertar un archivo de audio (3) o de vídeo (4).

En este ejemplo hemos introducido una imagen. Veamos este campo con más detalle:



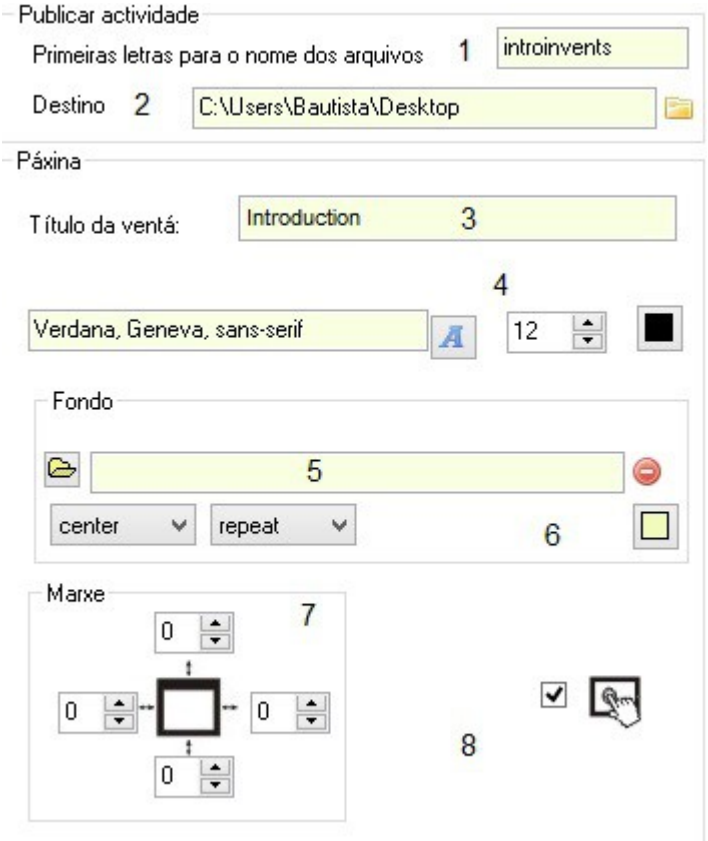
Haciendo clic en la carpeta

amarilla (1), abriremos un navegador que nos permitirá incorporar una imagen. Podemos definir el tamaño con el que mostraremos esa imagen en el campo 2; decidir donde posicionaremos la imagen en nuestra página web, e insertar un comentario en el campo 4 que se mostrará en cuanto pasemos el puntero del ratón por encima de esa imagen una vez publicada la página. Fíjese en el campo 5. Ese será el código "[*1]" que identifica nuestra imagen.



Si volvemos por un momento a la parte izquierda de la imagen, veremos que ese código figura en nuestro diseño y que por tanto ahí hay una imagen para mostrar.

Si quisiésemos añadir más imágenes, tendríamos que hacer clic en la flecha verde (6).



Una vez que aceptamos y volvemos a la pantalla "1.- Contenido", todavía podemos seguir definiendo elementos de nuestra página web:

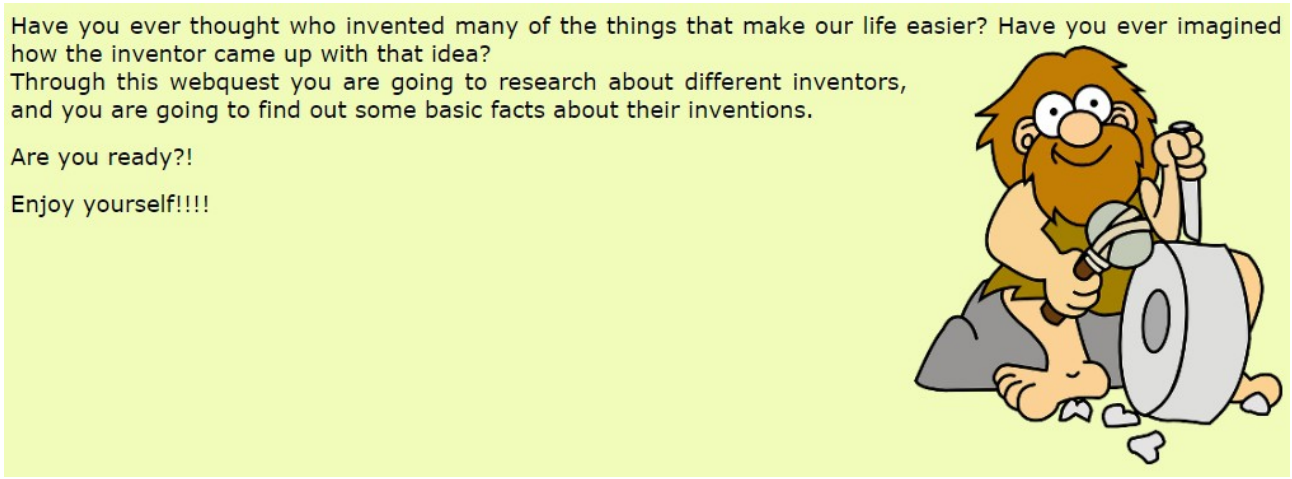
En el campo 1, determinamos el nombre de la carpeta que contendrá nuestra actividad. En el campo 2, decidimos sobre la ubicación de esa carpeta.

En el campo 3, elegimos que título tendrá la ventana (se mostará en la parte superior del navegador). A ese título

podemos darle formato (fuente, tamaño y color) en el campo 4.

Podríamos determinar un fondo en el campo 5 y definir como se comportará con las listas desplegables que están justo debajo, mientras que en el campo 6 escogemos el color de fondo para nuestra página. En el menú 7, determinamos los márgenes (vea el tutorial de la actividad) mientras que activando la casilla número 8 haremos que la actividad sea compatible con cualquier dispositivo táctil.

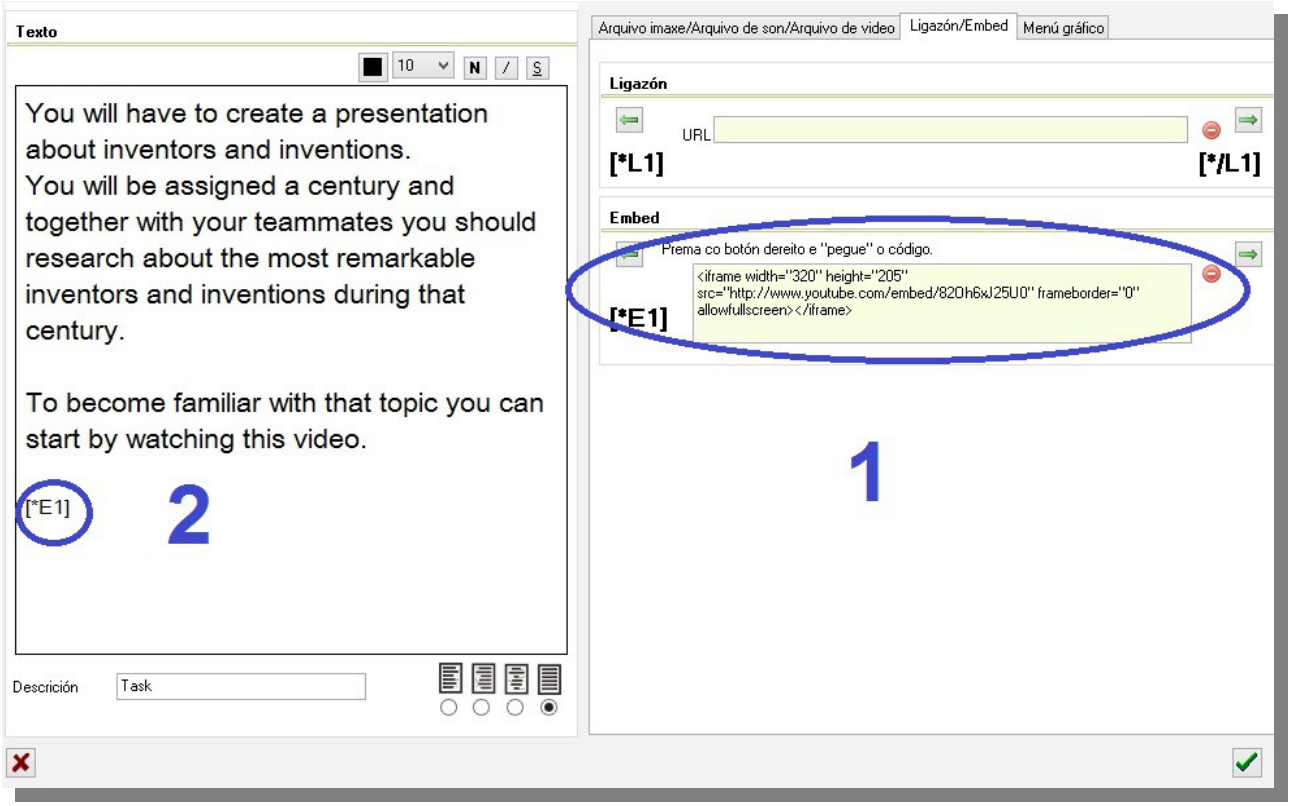
Solo nos quedaría publicar la página y observar el resultado final:



2.- TAREA.

En una WebQuest los alumnos deben procesar toda la información proporcionada y elaborar un producto que dará respuesta al problema formulado. La tarea, por tanto, se formulará en términos de producto final. Ahí anticiparemos a nuestro alumnado que tendrá que realizar al final de la webquest. Sería importante dotar la tarea de un carácter motivador. El estudiante debe considerarla atractiva, factible y en la medida de lo posible, conectada con la realidad.

Al igual que hicimos con la introducción elaboramos nuestra página web aprovechando el potencial de la actividad "Texto e imágenes". Fijese en la imagen inferior:



En el ejemplo le explicamos al alumnado cual será su producto final (tarea) y para que comiencen a pensar en el trabajo que tienen que realizar, mostraremos un vídeo embebido en esa página.

Para eso, procedemos como hemos visto en el apartado anterior, "Introducción". Escribimos el texto que figurará en nuestra página en la parte izquierda de la pantalla, y en la parte derecha escogemos la pestaña "Enlace/embed".

Una vez localizado el vídeo que queremos embeber, hacemos clic en la opción "compartir" y a continuación "embed" y obtendremos un código HTML que nos permite incrustar ese objecto en nuestra página. Piense que muchos códigos necesitan que el usuario añada el protocolo http: justo después de el término "src =" ya que sin eso el objeto no funcionaría si queremos reproducirlo en local. Ese código debe ser pegado en el campo (1) de la imagen anterior.

Para que el vídeo embebido figure en nuestra página, tan solo tendremos que escribir el código [*E1] en la pantalla de edición de la parte izquierda (2).

Una vez publicada, así quedaría nuestra página con la tarea:

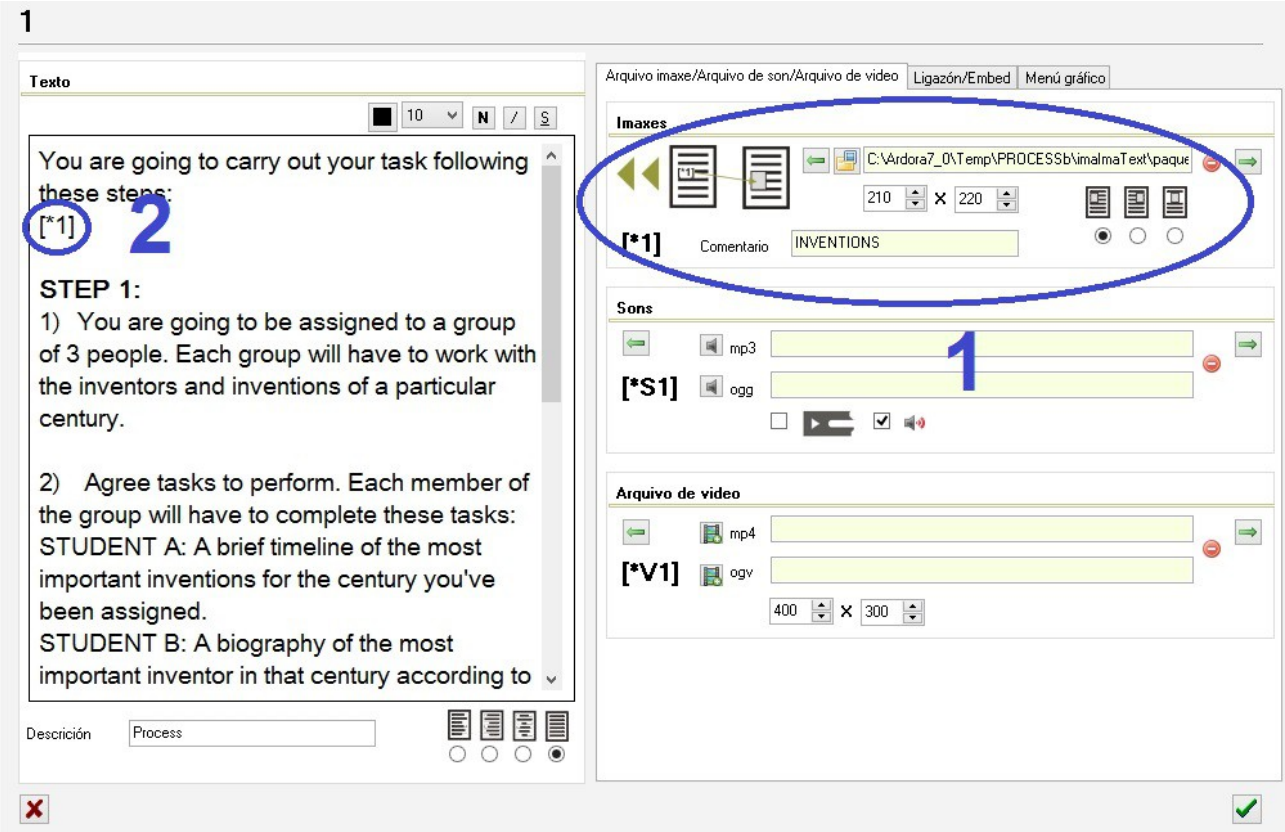
You will have to create a presentation about inventors and inventions.
You will be assigned a century and together with your teammates you should research about the most remarkable inventors and inventions during that century.

To become familiar with that topic you can start by watching this video.

3.- PROCESO.

El proceso describe los pasos que se deben seguir para llevar a cabo la tarea. Recoge actividades previas, subtareas, o tareas intermedias si las hubiese; determina de cuantas personas se compondrá cada grupo y los roles que debe asumir cada grupo y/o cada participante de manera pormenorizada. A nuestro alumnado debe quedarle claro qué deben hacer y en qué orden, por lo que es bueno numerar los pasos en una secuencia ordenada.

Nuevamente hacemos uso de la actividad multimedia "texto e imágenes" para diseñar una página que explique dicho proceso: Ya hemos visto con anterioridad como funciona la actividad así que no insistiremos en lo evidente: En el ejemplo se puede ver como se incorpora una imagen (1) que formará parte de nuestro proyecto simplemente introduciendo el código correspondiente en el sitio adecuado (2).



Una vez publicado este será el resultado tal y como lo tenemos diseñado:

You are going to carry out your task following these steps:

STEP 1:
1)You are going to be assigned to a group of 3 people. Each group will have to work with the inventors and inventions of a particular century.

2) Agree tasks to perform. Each member of the group will have to complete these tasks:
STUDENT A: A brief timeline of the most important inventions for the century you've been assigned.
STUDENT B: A biography of the most important inventor in that century according to your group.
STUDENT C: Which of the inventions in the century you studied most influenced the world? Why do you think so?

STEP 2:
1) Group work: It is usually said that "need is the mother of invention". Well, you have to come up with a new idea for an invention. It doesn't necessarily have to be a product. You can think of something you need to improve or a new technique to learn some vocabulary, a new cards came, a strange but funny sport ... Use your imagination!!

3)Create a presentation with all the information you got.

BE CREATIVE!!!

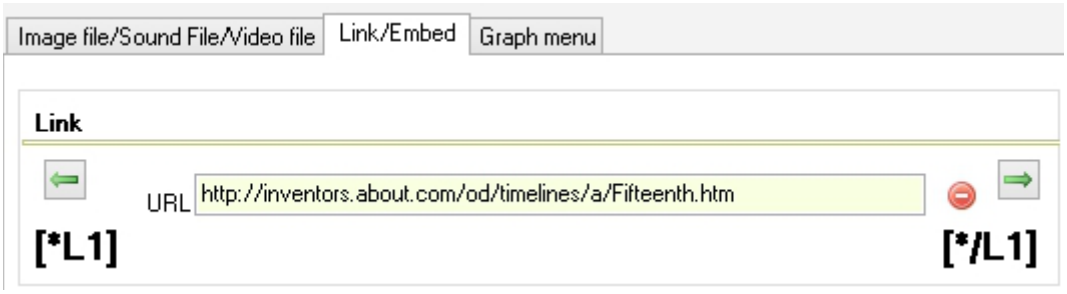
4.- RECURSOS.

Deben incluírse todos los recursos necesarios para que la tarea se pueda llevar a cabo según el proceso previsto, presentando claramente los que se necesitan en cada fase.

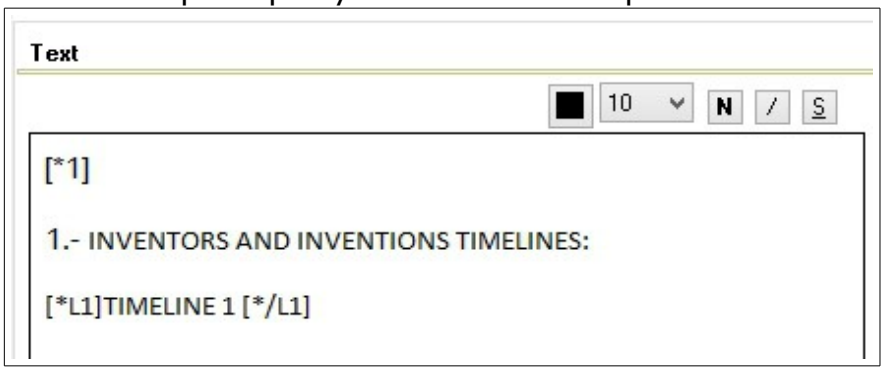
Consisten en enlaces a Internet que el docente seleccionó previamente, artículos, música, dibujos, libros, entrevistas ...

Es conveniente revisar previamente las páginas propuestas para asegurarse de que los links funcionan perfectamente, que no contengan información inadecuada, y en la medida de lo posible sin publicidad.

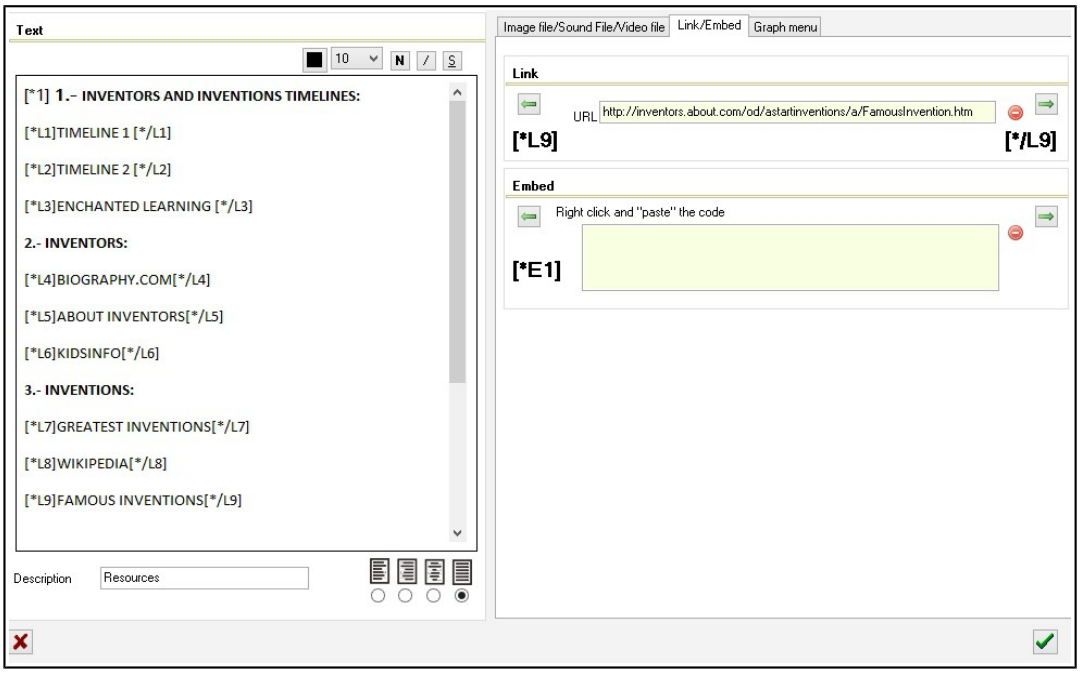
Una vez más utilizamos la actividad multimedia "Texto y imágenes" para montar esta página con los enlaces buscados. Escogemos la pestaña "Enlace / Embed", y en el campo URL pegamos la dirección a visitar.



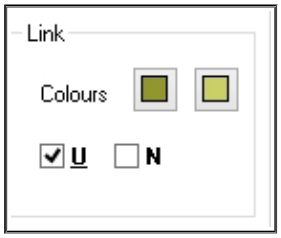
Fíjese en los códigos inferiores: [*L1] y [*/L1] que serán los que tendremos que insertar en la pantalla de edición al principio y al final de una palabra o una frase para establecer el enlace: En la imagen de la derecha podemos ver un ejemplo práctico: en este caso, al hacer clic en la expresión "Timeline 1" el alumnado será dirigido a la URL predeterminada con anterioridad.



Si necesitamos más enlaces, volvemos a la pestaña "enlace / embed" y pulsamos la flecha verde para seguir editando más enlaces. Al final obtendremos algo semejante a esto:

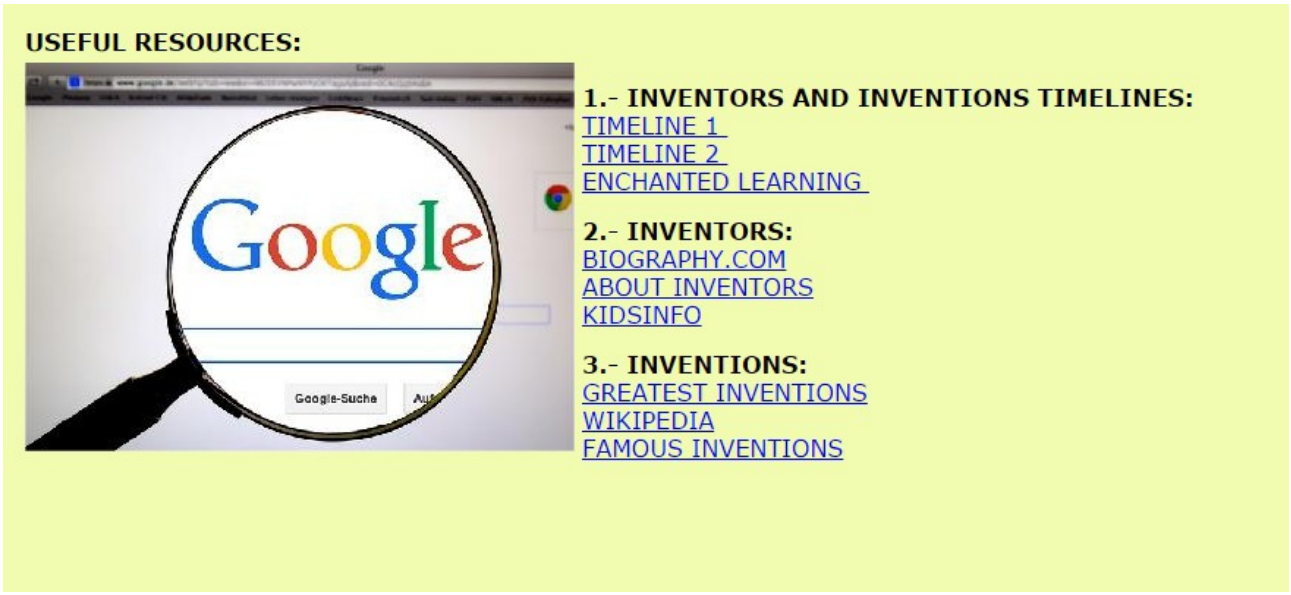


Al clicar en el botón verde de aceptar y volver a la pestaña de edición, podremos escoger el color de los enlaces:



En el cuadro de color de la izquierda escogeremos el color del enlace antes de que el usuario haga clic en el; en el de la derecha, el color del enlace una vez fué pulsado. En la parte inferior debemos escoger si dicho enlace aparecerá subrayado (U) o en negrita (**N**)

Si publicamos nuestra página veremos el resultado obtenido:



5.- EVALUACIÓN:

Este apartado describe los niveles de competencia y desempeño que pueden ser alcanzados. Los criterios con que vamos a evaluar a nuestros alumnos/as deben ser precisos, claros, factibles y específicos para cada WebQuest.

Es recomendable que nuestros alumnos/as conozcan de antemano los criterios con los que van a ser evaluados.

Normalmente en cada webquest se pone una matriz con los criterios de evaluación. Usted puede optar por varias opciones: descargar una de las existentes en la web, ya que Ardora le permite incorporar archivos externos a su proyecto con extrema facilidad; también puede elaborar una página web utilizando solamente texto explicando cuales serán los criterios de evaluación de su webquest o incluso (vea la imagen inferior) puede crearse su propia matriz en un documento, hacer una captura y guardarla como imagen para luego incorporarla a la página web que montaremos de nuevo con la actividad "Texto e imágenes" tal y como ya hemos visto a lo largo de este tutorial.

Este podría ser nuestro resultado final:

You are going to be evaluated according to this rubric:

	POOR 1	AVERAGE 3	EXCELLENT 5	SCORE
GROUP WORK	Not very active participation and cooperation within the group.	Acceptable active participation and cooperation.	Excellent participation and cooperation.	
INDIVIDUAL WORK	You are not responsible for your individual activities and they're not finished.	Some activities are not finished and / or the content is not appropriate.	All your tasks are properly finished.	
INVENTION	It is not an original idea and /or it is not developed as required.	Not very creative, but it was well planned and developed.	Excellent and very creative job!	
GRAMMAR AND VOCABULARY	A lot of mistakes in grammar and vocabulary.	Some grammar mistakes and not always a good use of vocabulary.	Correct grammar and use of vocabulary.	
FINAL PRODUCT	Lack of information and wrong layout. Not very creative.	Acceptable management of the information collected and a good layout.	Excellent management of information and a good layout.	

6.- CONCLUSIÓN:

En una webquest, la conclusión sirve para felicitar al alumnado por llegar hasta el final de su búsqueda, estimula además la reflexión acerca del proceso, recogiendo lo que se aprendió y de que forma puede extenderse y reutilizar los conocimientos adquiridos en un futuro.

Creamos nuevamente una página web con texto y una imagen que ilustre lo que acabamos de comentar:

Congratulations for having finished this webquest. I'm sure you now understand much better the impact that technology and inventions have had on human civilization, as well as the influence that some famous inventors have had in our lives. Remember that this was not achieved without their hard work!!

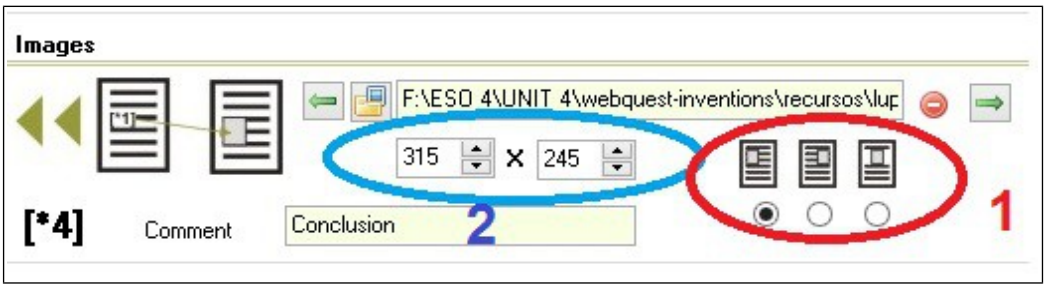
By the way, I hope you become a millionaire with your invention!!! ;-)

7.- CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS:

Recuerde que es conveniente utilizar imágenes, textos, vídeos o sonidos que estén bajo dominio público o con una licencia Creative Commons que permita su reutilización. En este caso es conveniente incluir mención de todas las fuentes, preferiblemente añadiendo un enlace a la página original que contiene dicha fuente. Asimismo si usted se inspiró en otras webquest para realizar la suya debería incluír el enlace a estas en señal de agradecimiento.

En nuestro ejemplo utilizaremos la consabida actividad "Texto e imágenes". En este caso incorporaremos las imágenes utilizadas en el trabajo aquí expuesto, y además haremos que cuando el usuario/a pulse en las imágenes nos lleve al enlace de la página original que contiene dicha imagen.

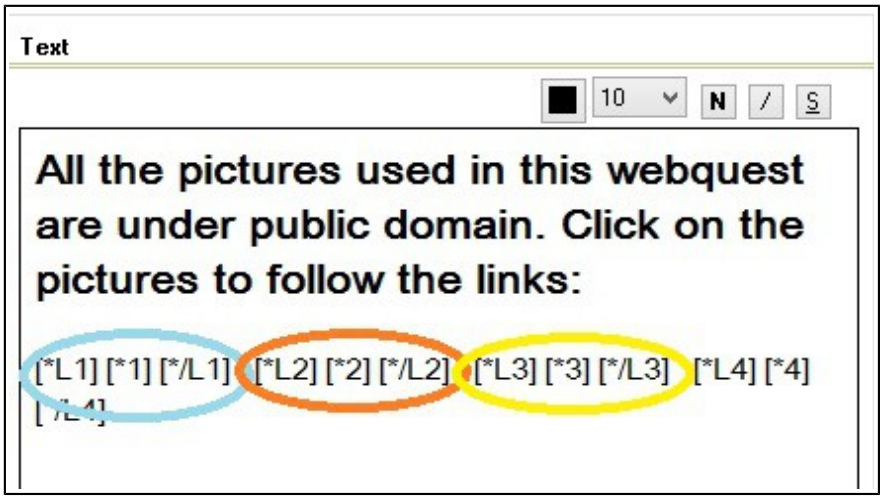
Lo primero que haremos es por tanto incorporar todas las imágenes tal y como hemos realizado previamente



Recuerde que en la sección 1 (zona roja) escogeremos donde situaremos la imagen en relación al resto de los elementos de nuestra página. En este caso me interesa colocar las cuatro imágenes juntas, así que escogeré esta alineación. También resulta interesante desde el punto de vista estético, que todas las imágenes presenten un tamaño similar, así que jugamos con la vista previa que nos ofrece Ardora y modificamos los parámetros de la sección 2 (zona azul) para ajustar el tamaño de todas las imágenes a unas dimensiones semejantes.

Como ya hemos realizado también a lo largo de este tutorial, en la pestaña 2 "Enlace / embed" establecemos las direcciones a las que queremos enlazar cada una de las imágenes:

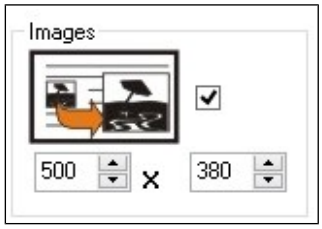
Una vez incorporadas todas las imágenes y las direcciones a las que queremos enlazar, pasamos a la pantalla de edición en la zona izquierda para montar las imágenes y los enlaces. Fíjese en esta captura de la pantalla de edición:

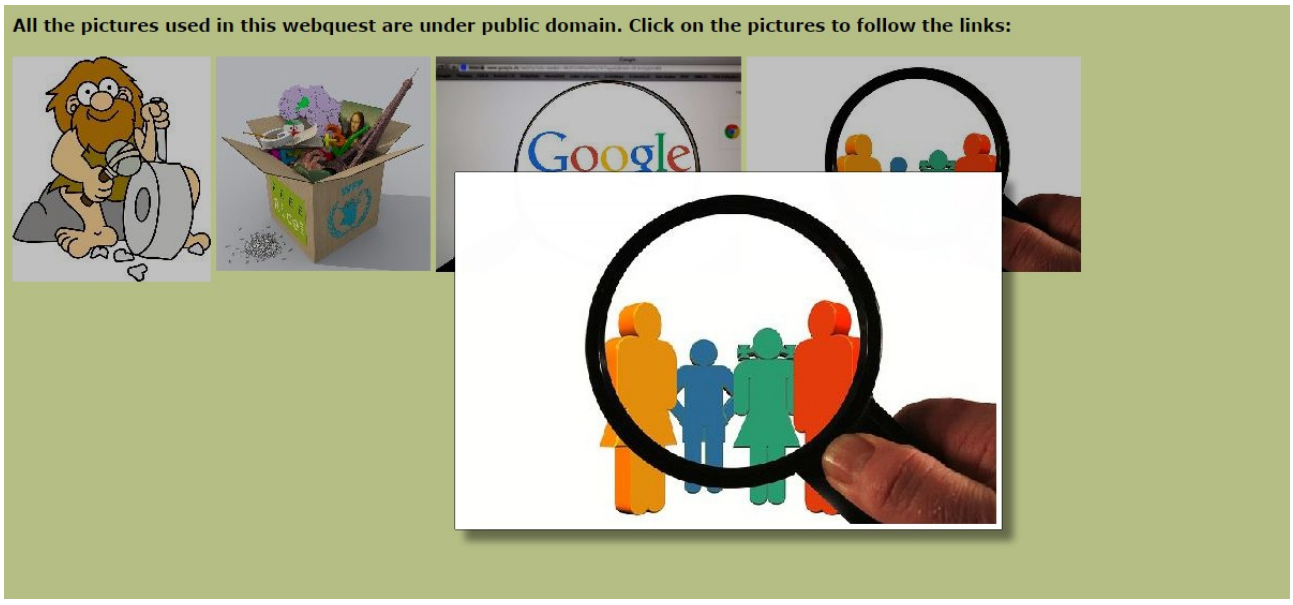


La orden que estamos trasmitiendo en este caso es que cuando el usuario o usuaria haga clic en la imagen 1 **[*1]**, lo redirija al enlace preestablecido de antemano. Tal y como hemos visto con anterioridad, para establecer un enlace necesitamos poner un código antes **[*L1]** y otro después **[*/L1]** de la imagen **[*1]** que queramos enlazar. Lo mismo pasa con la imagen 2 **[*2]**, etc.

Así quedaría nuestra actividad ya publicada:

En este ejemplo vamos a incorporar otra de las funciones que nos ofrece Ardora. Si al volver a la página de edición, activamos la casilla que podemos ver en la imagen de la izquierda, conseguiremos que la imagen se amplíe mostrándose en una ventana emergente la imagen con el tamaño especificado con los parámetros (ancho x alto) que decidamos en este campo. Vea el resultado final:





8.- Montando la estructura:

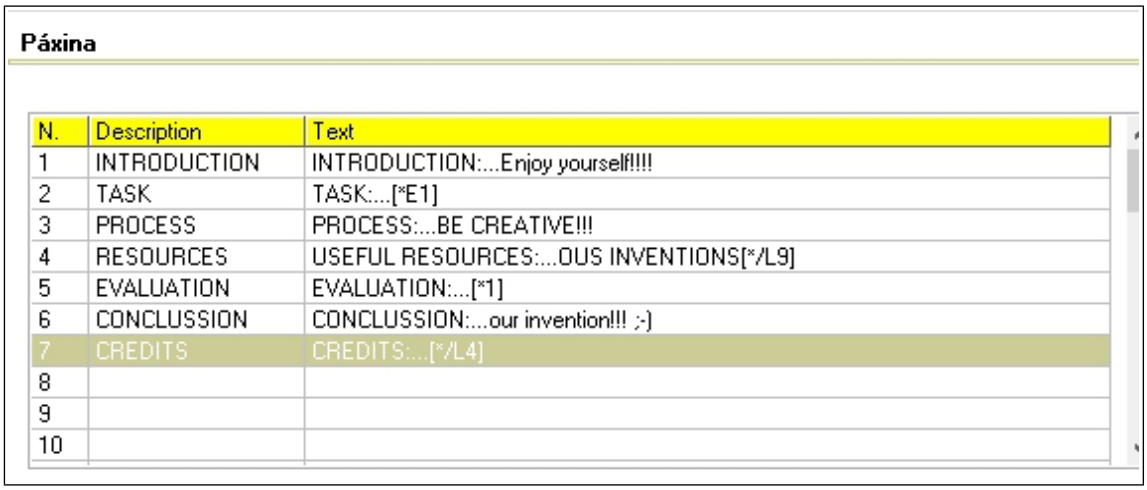
a) Texto e imágenes.

Ardora nos ofrece varias opciones para montar la estructura de un

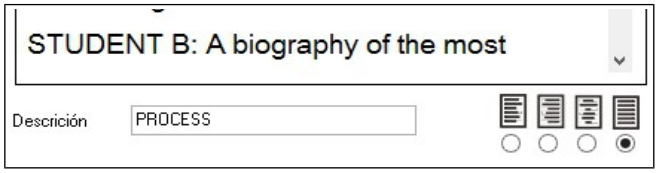
proyecto completo como una webquest.

Vamos a trabajar con 2 opciones diferentes para que usted elija la que más le convenga. En primer lugar explicaremos como montar el proyecto con la misma utilidad con la que hemos hecho las páginas por separado: la actividad multimedia de "texto e imágenes".

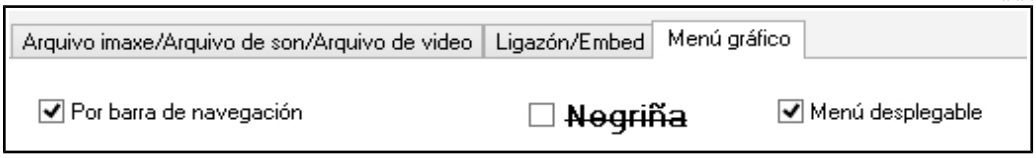
Tendrá que diseñar en una misma actividad todas las páginas. Simplemente haga clic en cada una de las filas de la tabla que figura en la pantalla "Contenido", y siga los pasos vistos en este manual para cada caso. Una vez diseñadas todas y cada una de las páginas verá que cada una de ellas figura en la tabla tal y como puede ver en la imagen inferior:



Recuerde que el campo "descripción" lo completamos al final de la pantalla de edición de cada una de las páginas. Esta descripción será importante dentro de un momento.

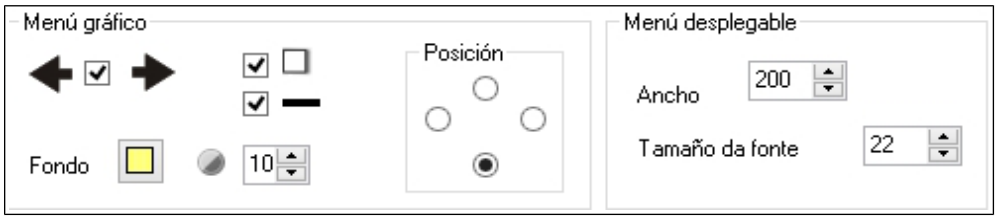


Tendremos que insertar una barra de navegación que nos permita pasar de una página a otra del proyecto con facilidad. Para eso debe escoger estas opciones en la pestaña 3 "Menú gráfico" de cada página:



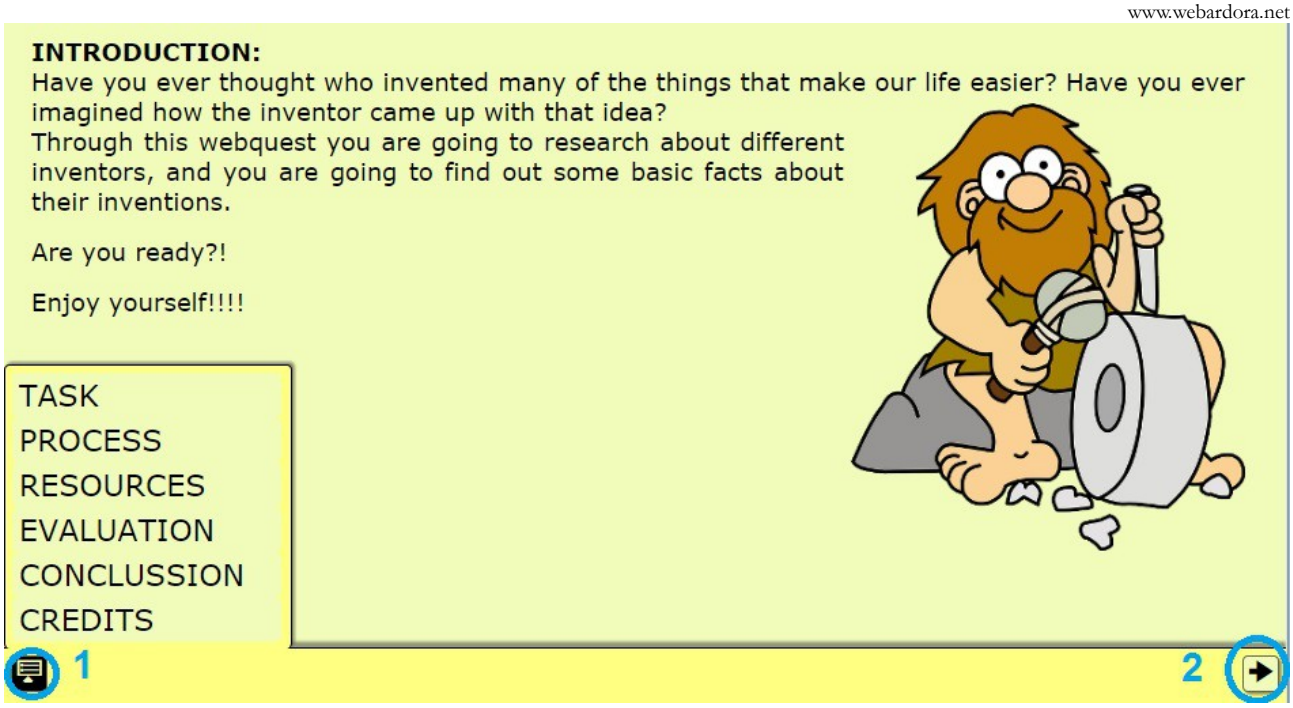
En este caso nos interesa que el proyecto contenga una barra de navegación y un menú desplegable, por lo tanto active esas dos casillas. Para la función de la casilla "Negrilla", consulte el manual de esa actividad en la web de Ardora. Debe comprobar que el menú gráfico contenga esas dos casillas activadas en cada una de las páginas de las que conste su proyecto.

De vuelta en la pantalla de edición, podemos configurar alguna opción más de esa barra de navegación:



Activamos la casilla que permite incorporar las flechas para poder navegar entre las páginas, podemos escoger el fondo de esa barra de navegación, su posición en relación con las páginas y el ancho del menú desplegable que nos permitirá ir de una página a otra sin pasar obligatoriamente por la siguiente. Consulte el manual de la actividad para ver con detenimiento todas las opciones que puede configurar aquí.

Este sería nuestro resultado final:



Pulsando en el menú desplegable (1) accederemos a la página deseada. Si pulsamos en las flechas (2) accederemos a la siguiente página.

b) Pestañas y acordeones.

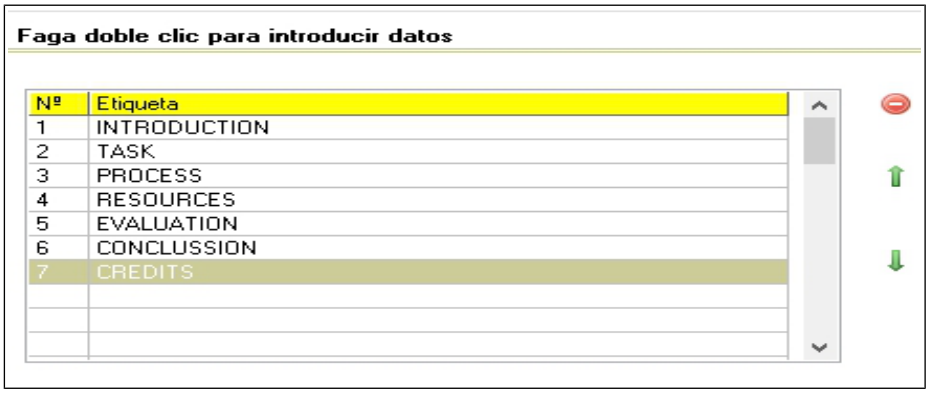
Otra opción muy interesante que nos ofrece Ardora para montar la estructura de una webquest es la actividad multimedia "Pestañas y acordeones".

Abrimos la actividad y hacemos doble clic

en la tabla. Se abrirá una ventana emergente que nos permitirá escoger el contenido de cada una de las páginas:

En el campo 1 ponemos la etiqueta que tendrá el botón que nos lleva a esa página.
En el campo 2 escogemos el tipo de contenido de esa pestaña. En nuestro caso una carpeta que contiene la página web creada con la actividad "texto e imágenes" y que seleccionaremos en el campo 3.

Haremos lo mismo para cada una de las páginas que componen nuestra webquest. Cuando terminemos, en la pantalla de edición veremos la tabla con todas las páginas que componen nuestro proyecto:



Usando las flechas podemos reordenar las páginas y con el botón rojo eliminar la que hayamos seleccionado.

Este otro menú será importante para la apariencia final de la webquest: En la lista desplegable "TemaUI" escogeremos un tema para el color de las pestañas y el diseño general de las páginas (haga las pruebas que necesite hasta encontrar el que le satisfaga).

Con el botón "iQuery ui" podemos incorporar otros temas compatibles desde

Internet. El menú "tipo" nos permite escoger el tipo de presentación final de nuestra webquest.

Finalmente con el menú posición escogemos si las pestañas se situarán en la parte superior o inferior de la página hasta que le satisfaga el resultado final: