

O modelo de Webquest foi desenvolvido por Bernie Dodge en 1995. Definiuno como "unha actividade orientada á investigación onde toda (ou case toda) a información provén de recursos da web".

A partir dese momento comezaron a proliferar equipos (documentos onde se recolle un esquema de webquest, no que se indica o tipo de contido que debería ir en cada apartado) e xeradores online de webquest (sitios web onde aparecen os diferentes apartados dunha busca, a miúdo baixo un deseño xa preestablecer e que por definición, só son operativos se estamos conectados a Internet).

Ardora permítenos avanzar un paso máis. Ofrécenos a posibilidade de xerar a webquest sen necesidade de estar conectado a internet, a oportunidade de elixir o noso propio deseño e que ao mesmo tempo proporcione un resultado final atractivo e funcional. Todo iso sen a necesidade de ter coñecementos de linguaxe HTML para o deseño de páxinas web.

Para a realización dun modelo de webquest con Ardora usaremos dous tipos de actividades multimedia: "Texto e imaxes" e "Pestanas e acordeóns" que nos ofrecen colectores moi sinxelos de usar para montar a nosa webquest.

### **1. - INTRODUCCIÓN.**

Nunha webquest, a introdución cumpre dúas funcións básicas:

- a) Situar o tema a investigar nun marco concreto.
- b) Motivar o alumnado a través dunha proposta que lles resulte atractiva, realista e importante para a súa formación.

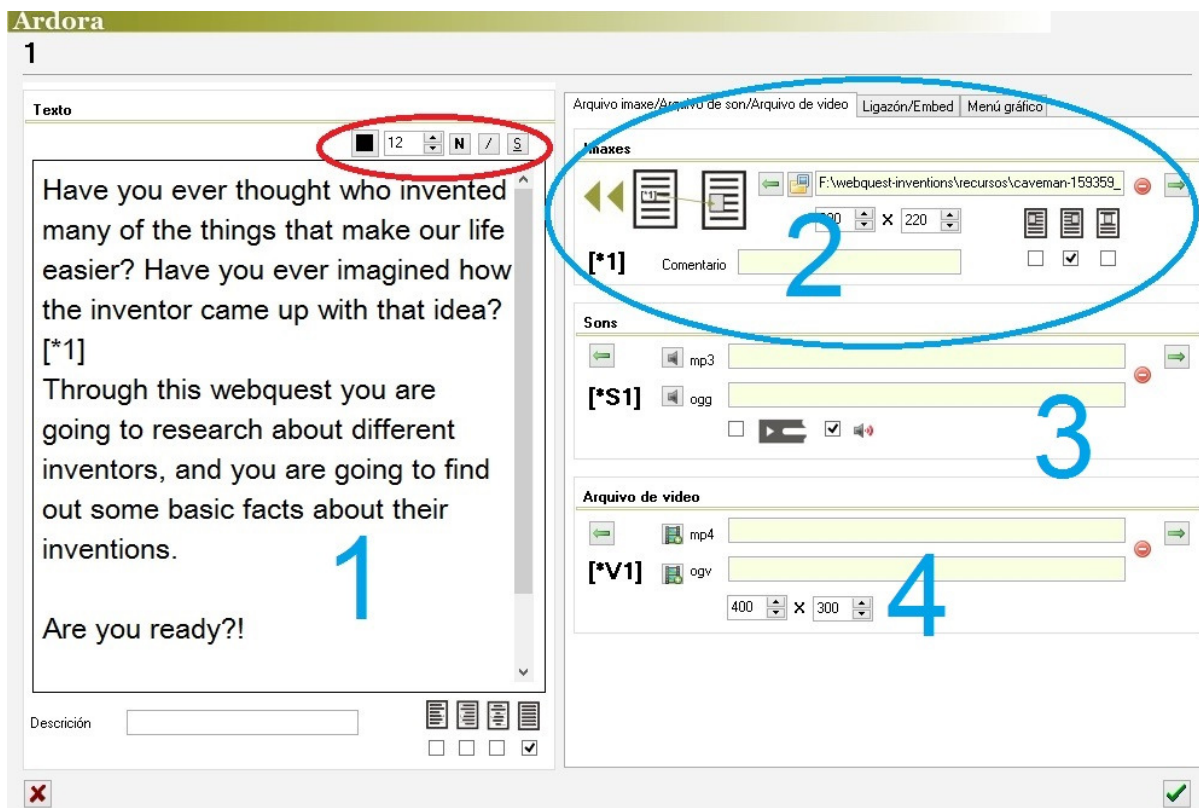
Usaremos a actividade multimedia de Ardora "Texto e Imaxes" para montar cada apartado.

Neste caso interésanos especialmente que o texto sexa curto, que chame a atención e que inclúa un elemento multimedia que realce esa introdución.

## Creando unha webquest con Ardora

www.webardora.net

Para iso, unha vez escollida a actividade "Texto e imaxes", facemos dobre clic na primeira fila da táboa para introducir datos (vexa o manual propio desa actividade), e veremos unha pantalla semellante á da imaxe inferior:



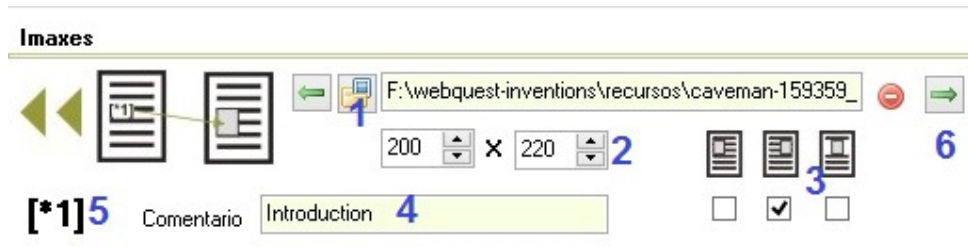
No campo do lado esquerdo (1) escribimos o texto que formará parte da introdución. Podemos escoller a cor para ese texto, o tamaño e o formato (círculo vermello).

No lado dereito están os elementos multimedia que formarán parte desa páxina de introdución. Dependendo de como vostede como docente, quixese motivar o alumnado a realizar a actividade poderíamos incluír unha imaxe, como no exemplo (zona 2), ou inserir un arquivo de audio (3) ou de vídeo (4).

Neste exemplo introducimos unha imaxe. Vexamos este campo con máis detalle:

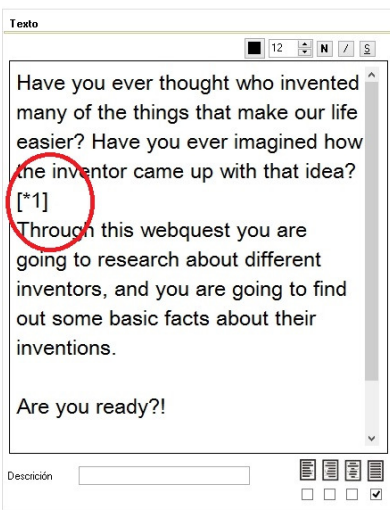
## Creando unha webquest con Ardora

www.webardora.net



Facendo clic na carpeta amarela (1), abriremos un navegador que

nos permitirá incorporar unha imaxe. Podemos definir o tamaño co que mostraremos esa imaxe no campo 2; decidir onde posicionaremos a imaxe na nosa páxina web, e inserir un comentario no campo 4 que se mostrará en canto pasemos o punteiro do rato por enriba desa imaxe unha vez publicada a páxina. Fíxese no campo 5. Ese será o código [\*1] que identifica a nosa imaxe.



Se volvemos por un momento á parte esquerda da imaxe, veremos que ese código figura no noso deseño e que polo tanto aí hai unha imaxe para mostrar.

Se quixésemos engadir máis imaxes, teríamos que facer clic na frecha verde (6).

Unha vez que aceptamos e volvemos á pantalla "1. - Contido, aínda podemos seguir definindo elementos da nosa páxina web:

## Creando unha webquest con Ardora

www.webardora.net

The screenshot shows the 'Publicar actividade' (Publish activity) section of the Ardora software. It is divided into three main areas: 'Publicar actividade', 'Páxina' (Page), and 'Marxe' (Margin).  
1. 'Primeiras letras para o nome dos arquivos' (First letters for the name of the files) is set to 'introinvents'.  
2. 'Destino' (Destination) is set to 'C:\Users\Bautista\Desktop'.  
3. 'Título da ventá' (Window title) is set to 'Introduction'.  
4. Font settings are set to 'Verdana, Geneva, sans-serif', size '12', and color 'black'.  
5. 'Fondo' (Background) is set to a yellow color.  
6. 'center' and 'repeat' options are selected for the background.  
7. 'Marxe' (Margin) settings are set to 0 for all sides.  
8. A checkbox for 'Compatible con dispositivos táctil' (Compatible with touch devices) is checked.

No campo 1, determinamos o nome da carpeta que conterá a nosa actividade. No campo 2, decidimos sobre a situación desa carpeta.

No campo 3, eliximos que título terá a ventá (se mostrará na parte superior do navegador). A ese título podemos darlle formato (fonte, tamaño e cor) no campo 4.

Poderíamos determinar un fondo no campo 5 e definir como se comportará coas listas despregables que están xusto

debaixo, mentres que no campo 6 escollemos a cor de fondo para a nosa páxina. No menú 7, determinamos as marxes (vexa o tutorial da actividade) mentres que activando a casa número 8 faremos que a actividade sexa compatible con calquera dispositivo táctil.

Solo quedaríanos publicar a páxina e observar o resultado final:

Have you ever thought who invented many of the things that make our life easier? Have you ever imagined how the inventor came up with that idea?  
Through this webquest you are going to research about different inventors, and you are going to find out some basic facts about their inventions.

Are you ready?!

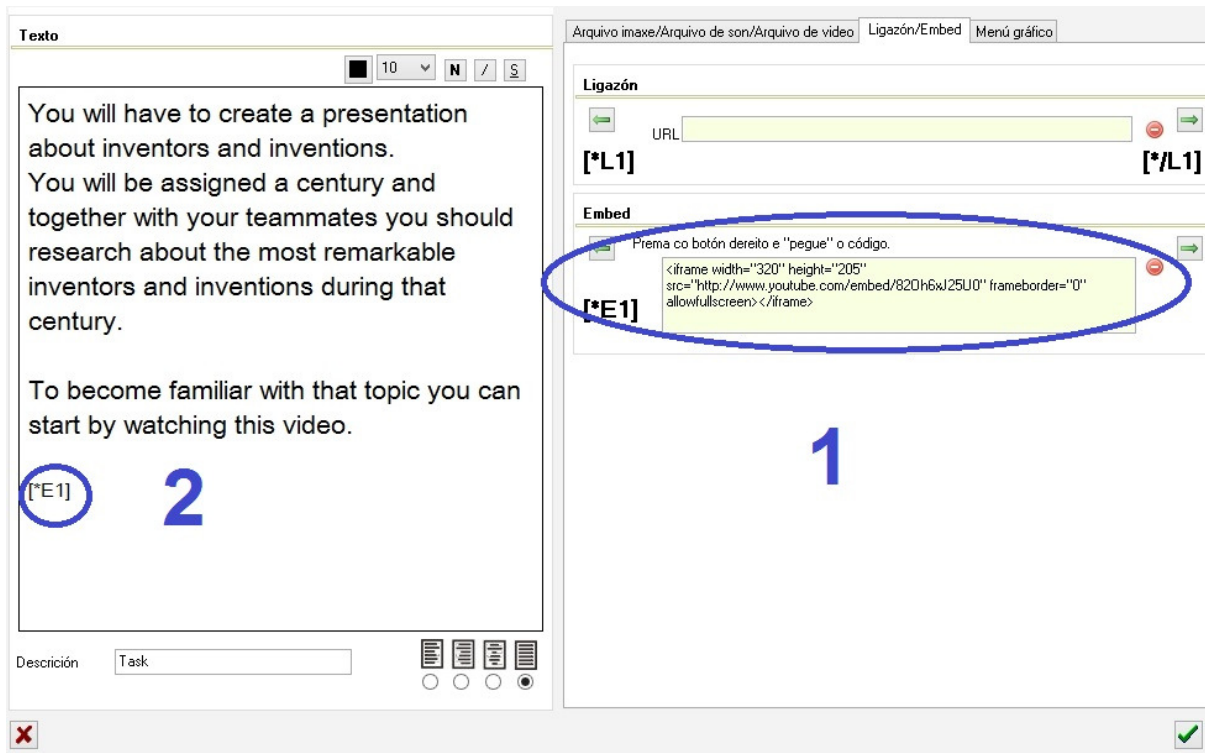
Enjoy yourself!!!!



### 2. - TAREFA.

Nunha WebQuest os alumnos deben procesar toda a información proporcionada e elaborar un produto que dará resposta ao problema formulado. A tarefa, polo tanto, formularase en termos de produto final. Aí anticiparemos o noso alumnado que terá que realizar ao final da webquest. Sería importante dotar a tarefa dun carácter motivador. O estudante debe considerala atractiva, factible e na medida do posible, conectada coa realidade.

Ao igual que fixemos coa introdución elaboramos a nosa páxina web aproveitando o potencial da actividade "Texto e imaxes". Fíjese na imaxe inferior:



No exemplo explicámoslle ao alumnado cual será o seu produto final (tarefa) e para que comencen a pensar no traballo que teñen que realizar, mostraremos un vídeo embebido nesa páxina.

Para iso, procedemos como vimos no apartado anterior, "Introdución. Escribimos o texto que figurará na nosa páxina na parte esquerda da pantalla, e na parte dereita escollemos a pestana "Enlace/embed".

Unha vez localizado o vídeo que queremos embeber, facemos clic na opción "compartir" e a continuación "embed" e obteremos un código HTML que nos permite incrustar ese obxecto na nosa páxina. Pense que moitos códigos necesitan que o usuario engada o protocolo http: xusto despois do termo "src =" xa que sen iso o obxecto non funcionaría se o queremos reproducir en local. Ese código debe ser pegado no campo (1) da imaxe anterior.

Para que o vídeo embebido figure na nosa páxina tan só teremos que escribir o código [\*E1] na pantalla de edición da parte esquerda (2).

Unha vez publicada así quedaría a nosa páxina coa tarefa:

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.

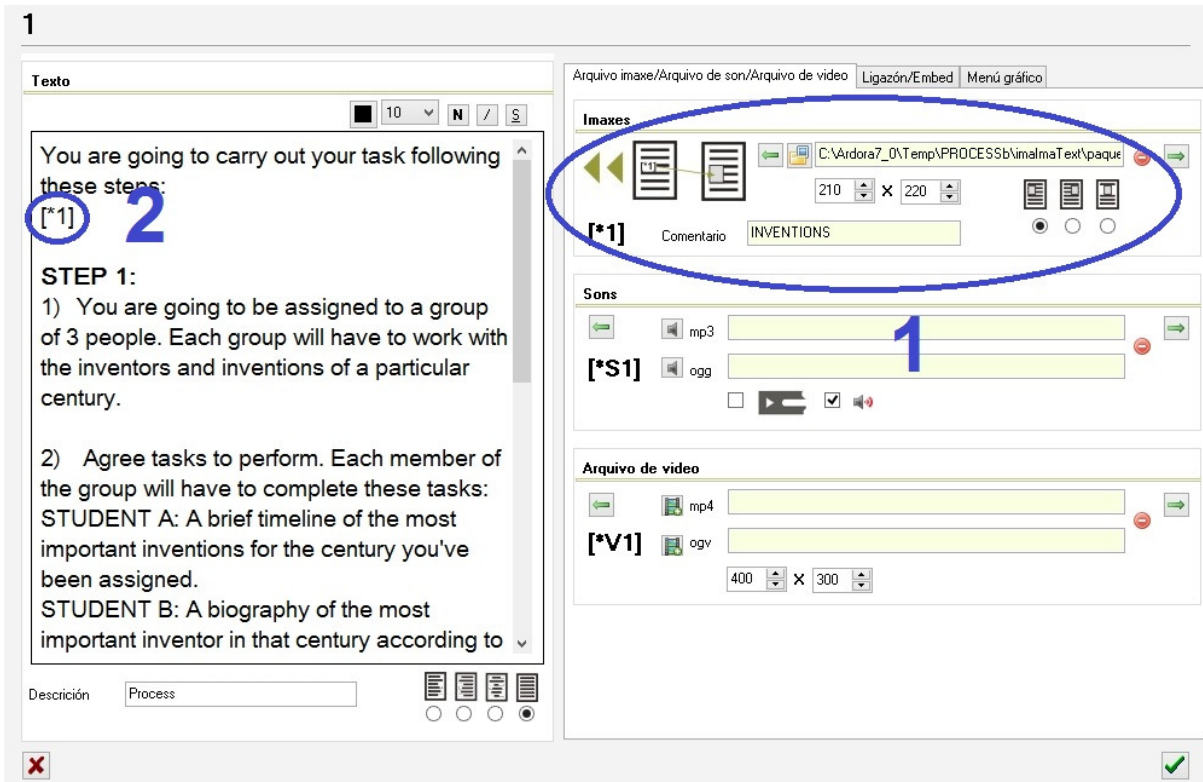
To become familiar with that topic you can start by watching this video.



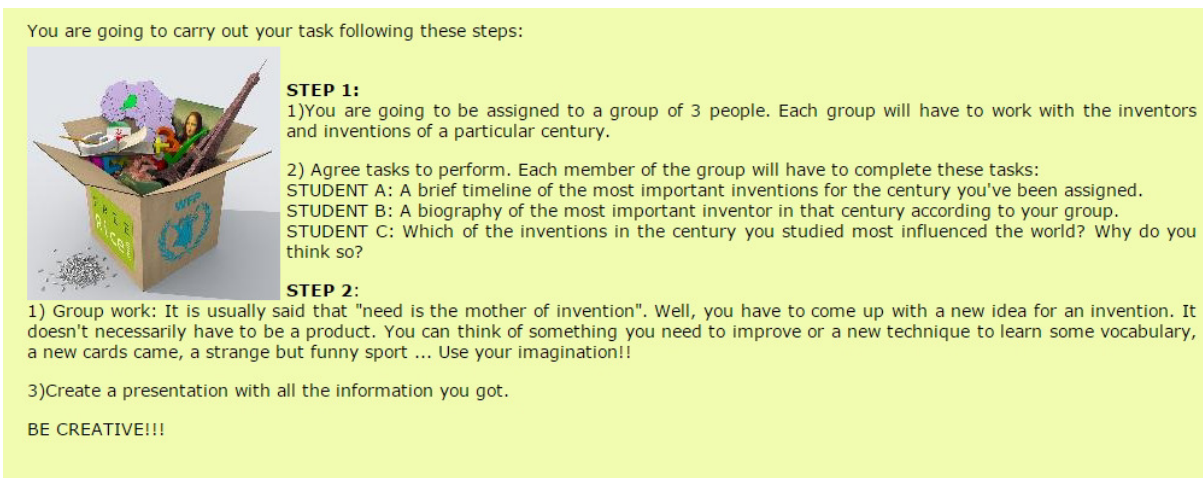
### 3. - PROCESO.

O proceso describe os pasos que se deben seguir para levar a cabo a tarefa. Recolle actividades previas, subtarefas, ou tarefas intermedias se as houber; determina de cantas persoas se comporá cada grupo e os roles que debe asumir cada grupo e/ou cada participante de xeito pormenorizado. AO noso alumnado debe quedarlle claro que deben facer e en qué orde, polo que é bo numerar os pasos nunha secuencia ordenada.

Novamente facemos uso da actividade multimedia "texto e imaxes" para deseñar unha páxina que explique o devandito proceso: Xa vimos con anterioridade como funciona a actividade así que non insistiremos no evidente: No exemplo pódese ver como se incorpora unha imaxe (1) que formará parte do noso proxecto simplemente introducindo o código correspondente no sitio axeitado (2).



Unha vez publicado este será o resultado tal e como o temos deseñado:



### 4. - RECURSOS.

Deben incluírse todos os recursos necesarios para que a tarefa se poida levar a cabo segundo o proceso previsto, presentando claramente os que se necesitan en cada fase.

Consisten en enlaces a Internet que o docente seleccionou previamente, artigos, música, debuxos, libros, entrevistas...

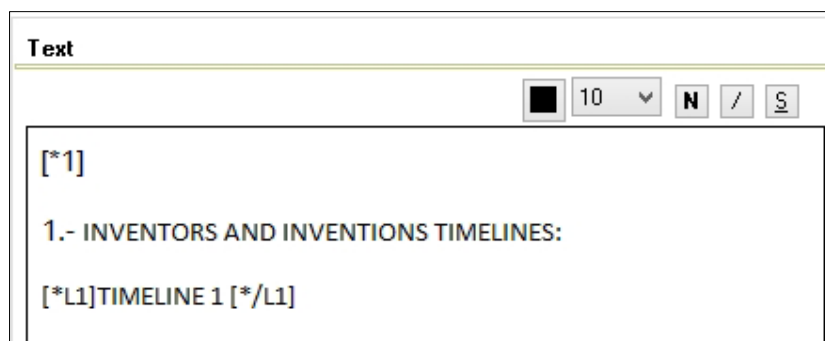
É conveniente revisar previamente as páxinas propostas para asegurarse de que os links funcionan perfectamente, que non conteñan información inadecuada, e na medida do posible sen publicidade.

Unha vez máis utilizamos a actividade multimedia "Texto e imaxes" para montar esta páxina cos enlaces buscados. Escollemos a pestana "Enlace / Embed", e no campo URL pegamos a dirección a visitar.



Fíxese nos códigos inferiores: `[*L1]` e `[*/L1]` que serán os que teremos que inserir na pantalla de edición ao principio e ao final dunha palabra ou unha frase para establecer o

enlace: Na imaxe da dereita podemos ver un exemplo práctico: neste caso, ao facer clic na expresión "Timeline 1" o alumnado será

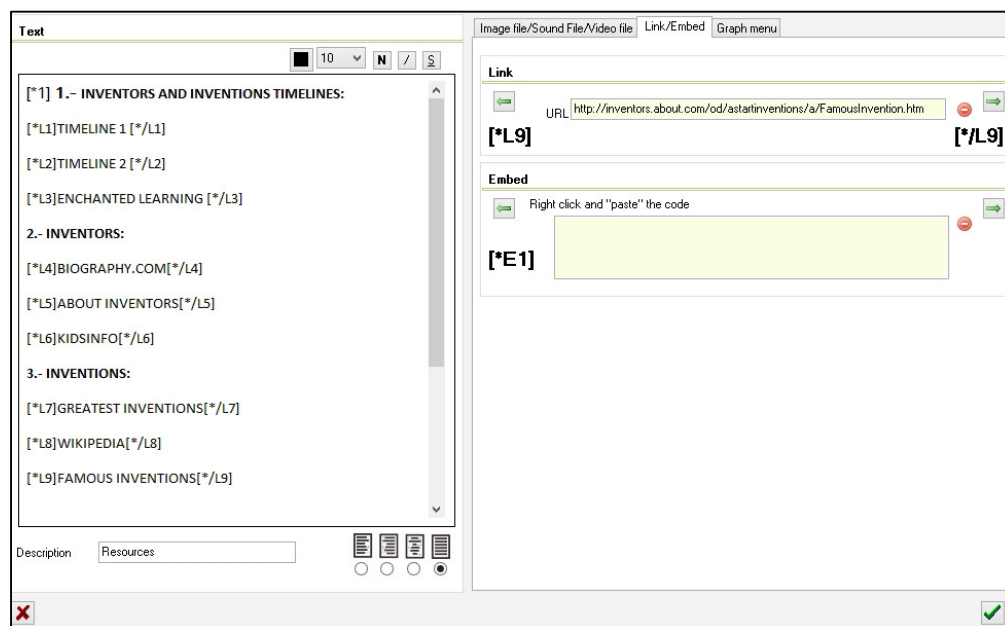


dirixido á URL predeterminada con anterioridade.

## Creando unha webquest con Ardora

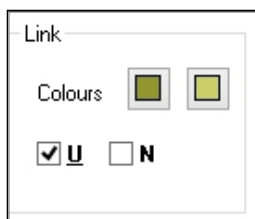
www.webardora.net

Se necesitamos máis enlaces, volvemos á pestana "enlace / embed" e pulsamos a frecha verde para seguir editando máis enlaces. Ao final obteremos



algo semellante a isto:

Ao clicar no botón verde de aceptar e volver á pestana de edición poderemos escoller a cor dos enlaces:



No cadro de cor da esquerda escolleremos a cor do enlace antes de que o usuario faga clic no; no da dereita a cor do enlace unha vez fué pulsado. Na parte inferior debemos escoller se o devandito enlace aparecerá subliñado (U) ou en grosa (**N**)

Se publicamos a nosa páxina veremos o resultado obtido:



### 5. - AVALIACIÓN:

Este apartado describe os niveis de competencia e desempeño que poden ser alcanzados. Os criterios con que imos avaliar os nosos alumnos/ás deben ser precisos, claros, factibles e específicos para cada WebQuest.

É recomendable que os nosos alumnos/ás coñezan de antemán os criterios cos que van ser avaliados.

Normalmente en cada webquest ponse unha matriz cos criterios de avaliación. Vostede pode optar por varias opcións: descargar unha das existentes na web, xa que Ardora lle permite incorporar arquivos externos ao seu proxecto con extrema facilidade; tamén pode elaborar unha páxina web utilizando soamente texto explicando cuales serán os criterios de avaliación do seu webquest ou mesmo (vexa a imaxe inferior) pode crearse a súa propia matriz nun documento, facer unha captura e gardala como imaxe para logo incorporala á páxina web que montaremos de novo coa actividade "Texto e imaxes" tal e como xa vimos ao longo deste tutorial.

Este podería ser o noso 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:

Nunha webquest, a conclusión serve para felicitar o alumnado por chegar ata o final da súa busca, estimula ademais a reflexión acerca do proceso, recollendo o que se aprendeu e de que forma pode estenderse e reutilizar os coñecementos adquiridos nun futuro.

Creamos novamente unha páxina web con texto e unha imaxe que ilustre o 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!!

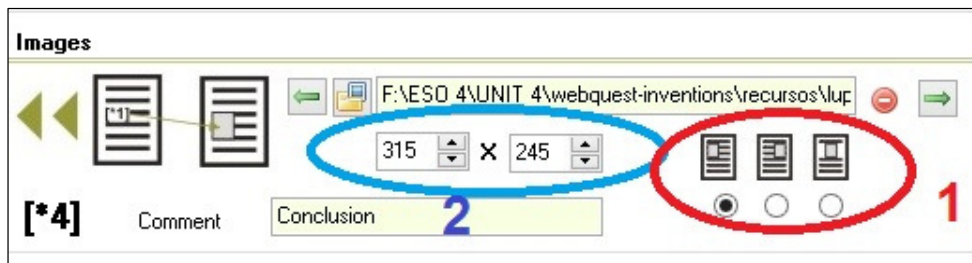
By the way, I hope you become a millionaire with your invention!!! ;-)

### 7. - CRÉDITOS E AGRADECEMENTOS:

Recorde que é conveniente utilizar imaxes, textos, vídeos ou sons que estean baixo dominio público ou cunha licenza Creative Commons que permita a súa reutilización. Neste caso é conveniente incluír mención de todas as fontes, preferiblemente engadindo un enlace á páxina orixinal que contén a devandita fonte. Así mesmo se vostede se inspirou noutras webquest para realizar a súa debería incluír o enlace a estas en sinal de agradecemento.

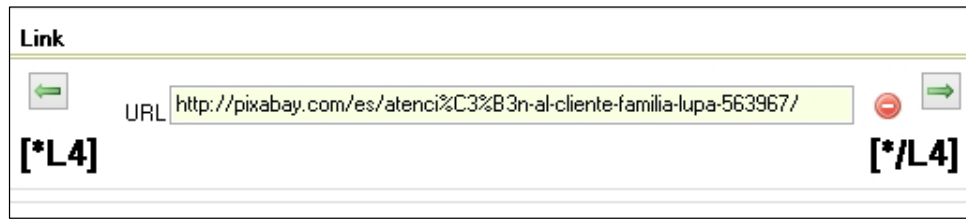
No noso exemplo utilizaremos a consabida actividade "Texto e imaxes". Neste caso incorporaremos as imaxes utilizadas no traballo aquí exposto, e ademais faremos que cando o usuario/a pulse nas imaxes lévenos ao enlace da páxina orixinal que contén a devandita imaxe.

O primeiro que faremos é polo tanto incorporar todas as imaxes tal e como realizamos previamente

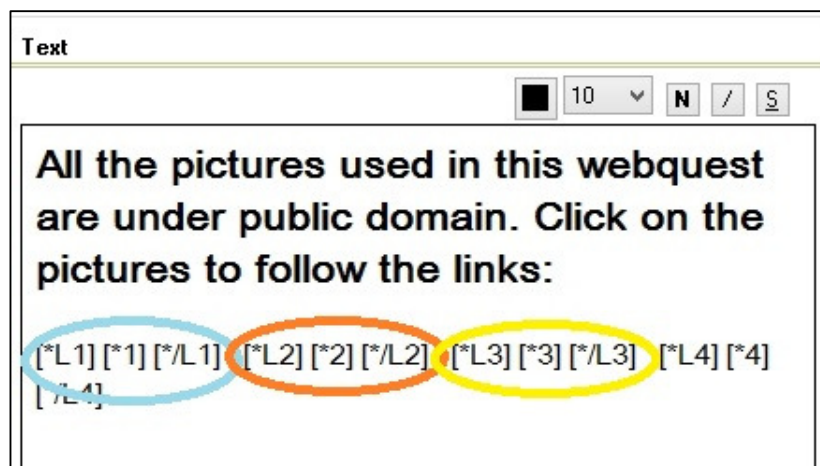


Recorde que na sección 1 (zona vermella) escolleremos onde situaremos a imaxe en relación ao resto dos elementos da nosa páxina. Neste caso interésame colocar as catro imaxes xuntas, así que escollerei esta aliñación. Tamén resulta interesante dende o punto de vista estético, que todas as imaxes presenten un tamaño similar, así que xogamos coa vista previa que nos ofrece Ardora e modificamos os parámetros da sección 2 (zona azul) para axustar o tamaño de todas as imaxes a unhas dimensións semellantes.

Como xa realizamos tamén ao longo deste tutorial na pestana 2 "Enlace / embed" establecemos as direccións ás que queremos enlazar cada unha das imaxes:



Unha vez incorporadas todas as imaxes e as direccións ás que queremos enlazar, pasamos á pantalla de edición na zona esquerda para montar as imaxes e os enlaces. Fíxese nesta captura da pantalla de edición:



A orde que estamos trasmitindo neste caso é que cando o usuario ou usuaria faga clic na imaxe 1 **[\*1]**, o redirixa ao enlace preestablecer de antemán. Tal e como vimos con anterioridade, para establecer un enlace necesitamos poñer un código antes **[\*L1]** e outro despois **\*/L1** da imaxe **[\*1]** que queiramos enlazar. O mesmo pasa coa imaxe 2 **[\*2]**, etc.

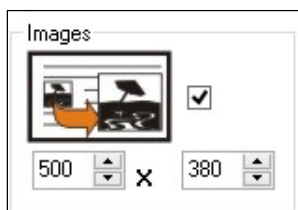
Así quedaría nosa actividade xa publicada:

All the pictures used in this webquest are under public domain. Click on the pictures to follow the links:



Neste exemplo imos incorporar outra das funcións que nos ofrece Ardora.

Se ao volver á páxina de edición, activamos a casa que podemos ver na imaxe da esquerda, conseguiremos que a imaxe se amplíe mostrándose nunha ventá emerxente a imaxe co tamaño especificado cos parámetros (ancho x alto) que decidamos neste campo. Vexa o resultado final:



All the pictures used in this webquest are under public domain. Click on the pictures to follow the links:



### 8. - Montando a estrutura:

a) Texto e imaxes.


Ardora ofrécenos varias opcións para montar a estrutura dun proxecto completo como unha webquest.

Imos traballar con 2 opcións diferentes para que vostede elixa a que máis lle conveña. En primeiro lugar explicaremos como montar o proxecto coa mesma utilidade coa que fixemos as páxinas por separado: a actividade multimedia de "texto e imaxes".

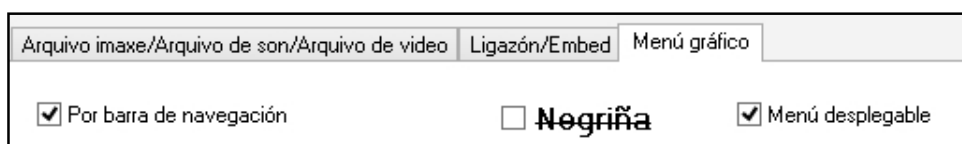
Terá que deseñar nunha mesma actividade todas as páxinas. Simplemente faga clic en cada unha das filas da táboa que figura na pantalla "Contido", e siga os pasos vistos neste manual para cada caso. Unha vez deseñadas todas e cada unha das páxinas verá que cada unha delas figura na táboa tal e como pode ver na imaxe inferior:

Páxina		
N.	Description	Text
1	INTRODUCTION	INTRODUCTION:...Enjoy yourself!!!!
2	TASK	TASK:...[*E1]
3	PROCESS	PROCESS:...BE CREATIVE!!!
4	RESOURCES	USEFUL RESOURCES:...OUS INVENTIONS[*L9]
5	EVALUATION	EVALUATION:...[*1]
6	CONCLUSSION	CONCLUSSION:...our invention!!! :-)
7	CREDITS	CREDITS:...[*L4]
8		
9		
10		

Recorde que o campo "descrición" o completamos ao final da pantalla de edición de cada unha das páxinas. Esta descrición será importante dentro dun momento.

STUDENT B: A biography of the most	
Descrición	<input type="text" value="PROCESS"/>
	

Teremos que inserir unha barra de navegación que nos permita pasar dunha páxina a outra do proxecto con facilidade. Para iso debe escoller estas opcións na pestana 3 "Menú gráfico" de cada páxina:

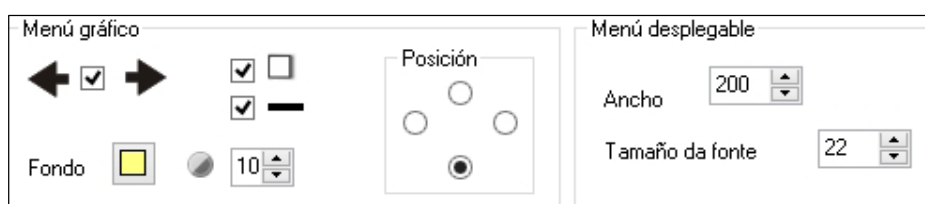


Arquivo imaxe/Arquivo de son/Arquivo de video Ligazón/Embed Menú gráfico

Por barra de navegación  **Negraña**  Menú desplegable

Neste caso interézanos que o proxecto conteña unha barra de navegación e un menú desplegable, polo tanto active esas dúas casas. Para a función da casa "Grosa", consulte o manual desa actividade na [web de Ardora](#). Debe comprobar que o menú gráfico conteña esas dúas casas activadas en cada unha das páxinas das que conste o seu proxecto.

De volta na pantalla de edición, podemos configurar algunha opción máis desa barra de navegación:



Menú gráfico

←  →

Fondo   10

Posición

Menú desplegable

Ancho 200

Tamaño da fonte 22


Activamos a casa que permite incorporar as frechas para poder navegar entre as páxinas, podemos escoller o fondo desa barra de navegación, a súa posición en relación coas páxinas e o ancho do menú desplegable que nos permitirá ir dunha páxina a outra sen pasar obrigatoriamente pola seguinte. Consulte o manual da actividade para ver con detemento todas as opcións que pode configurar aquí.

**INTRODUCTION:**  
Have you ever thought who invented many of the things that make our life easier? Have you ever imagined how the inventor came up with that idea?  
Through this webquest you are going to research about different inventors, and you are going to find out some basic facts about their inventions.

Are you ready?!

Enjoy yourself!!!!

**TASK**  
**PROCESS**  
**RESOURCES**  
**EVALUATION**  
**CONCLUSSION**  
**CREDITS**



1 2

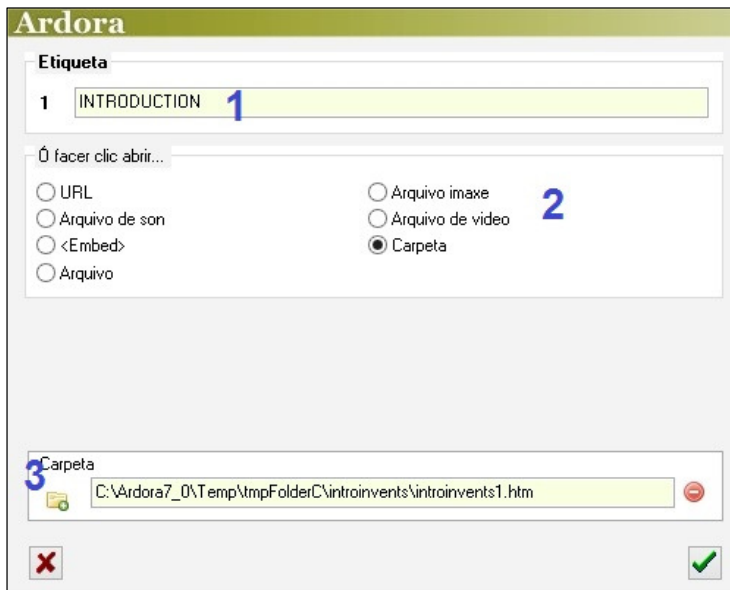
Este sería o noso resultado final:

Pulsando no menú despregable (1) accederemos á páxina desexada. Se pulsamos nas frechas (2) accederemos á seguinte páxina.

## b) Pestanas e acordeóns.

**Outra opción** moi interesante que nos ofrece Ardora para montar a estrutura dunha webquest é a actividade multimedia "Pestanas e acordeóns".

Abrimos a actividade e facemos dobre clic na táboa. Abrirase unha ventá emerxente que nos permitirá escoller o contido de cada unha das páxinas:

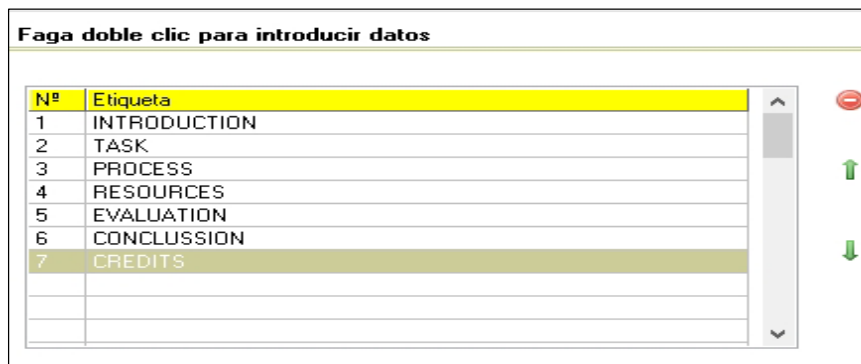


No campo 1 poñemos a

etiqueta que terá o botón que nos leva a esa páxina.

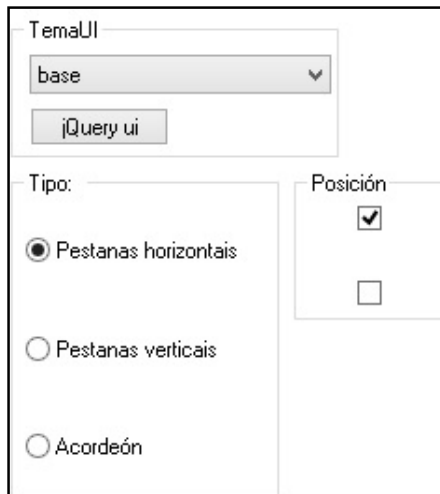
No campo 2 escollemos o tipo de contido desa pestana. No noso caso unha carpeta que contén a páxina web creada coa actividade "texto e imaxes" e que seleccionaremos no campo 3.

Faremos o mesmo para cada unha das páxinas que compoñen a nosa webquest. Cando rematemos, na pantalla de edición veremos a táboa con todas as páxinas que compoñen o noso proxecto:



Nº	Etiqueta
1	INTRODUCTION
2	TASK
3	PROCESS
4	RESOURCES
5	EVALUATION
6	CONCLUSION
7	CREDITS

Usando as frechas podemos reordenar as páxinas e co botón vermello eliminar a que seleccionamos.



TemaUI

base

jQuery ui

Tipo:

Pestanas horizontais

Pestanas verticais

Acordeón

Posición

Este outro menú será importante para a aparencia final da webquest: Na lista despregable "TemaUI" escolleremos un tema para a cor das pestanas e o deseño xeral das páxinas (faga as probas que necesite ata atopar que lle satisfaga).

Co botón "jQuery ui" podemos incorporar outros temas compatibles dende Internet. O menú "tipo" permítenos escoller o tipo de presentación final da nosa webquest.

Finalmente co menú posición escollemos se as pestanas situarán na parte superior ou inferior da páxina ata que lle satisfaga

o resultado final:

INTRODUCTION   TASK   PROCESS   RESOURCES   EVALUATION   CONCLUSION   CREDITS

Have you ever thought who invented many of the things that make our life easier? Have you ever imagined how the inventor came up with that idea? Through this webquest you are going to research about different inventors, and you are going to find out some basic facts about their inventions.

Are you ready?!

Enjoy yourself!!!!

