

16. Web y WebQuest con Atenex. ¿Por qué no?

Hasta ahora te hemos explicado el uso fundamental de ATENEX, el que te permite crear tus propios materiales didácticos de un modo sencillo y eficaz mediante la utilización de su amplio plantillero. Pero la potencialidad de esta herramienta es mucho mayor, puesto que te permitirá crear sencillas Web o incluso completas WebQuest sin que tengas que aprender ningún lenguaje de programación: ATENEX te facilitará esta labor.

Por este motivo hemos pensado que podría ser de utilidad, sobre todo para aquellos profesores que no están familiarizados con la edición de html o con los editores de html (Nvu, OpenOffice, FrontPage o DreamWeaver), mostrar en este manual otras posibilidades de creación de Materiales Educativos Digitales de forma sencilla. Con ATENEX dispondrás de todas las funciones para crear una sencilla web, que correrá bajo el reproductor de flash. Así que vamos a ponernos manos a la obra.



16.1. Crear una web con Atenex

Ya hemos comprobado que con ATENEX podemos ir introduciendo todos los elementos que deseemos en los fotogramas: imágenes, animaciones, botones, enlaces, textos en etiquetas... Por lo tanto, si quieres hacer una web, sólo tienes que pensar en el diseño que le quieres dar y preparar los materiales necesarios: es decir, tendrás que hacer lo mismo que para preparar una UDI.

Si ya has realizado el diseño previo de tu página web (como te hemos aconsejado en el **capítulo 15**), ahora tienes que ir preparando los materiales que te hacen falta: textos, medias (imágenes, ilustraciones, animaciones, vídeos, audios, applets, etc). Una vez hecho esto, crea una unidad en el Constructor de ATENEX y sube los medias siguiendo el procedimiento indicado en el **capítulo 4**. El último paso consiste en ir montando nuestra web.

Comienza por organizar la web mediante escenarios y fotogramas. El disponer de diferentes escenarios nos resultará muy útil para crear distintas secciones de forma ordenada y además podemos utilizar los fotogramas como si fueran distintas páginas html. Ya solo tenemos que ir poniendo fondos, agregar medias, crear enlaces y ordenar la navegación.

Para que veas mejor estas posibilidades vamos a crear una web de ejemplo que podría servir para que los alumnos realicen actividades relacionadas con una unidad didáctica o con un bloque de contenidos. Suponemos que ya la tenemos diseñada y con todos los materiales subidos a la nueva unidad creada, así que simplemente vamos a ver de forma gráfica algunos resultados.

Escenario 1

Como puedes ver en la imagen, hemos creado en el primer fotograma del Escenario 1 una sencilla página inicial. No hemos empleado técnicas muy complejas, para que puedas ver que se puede realizar sin muchas complicaciones. La página se compone de:

1. Una imagen de fondo en formato **.jpg** que hemos tomado de Galería Multimedia del CNICE; antes de subirla al Constructor hemos realizado las siguientes operaciones:

- a) Hemos abierto la imagen en el programa **Draw**, de **OpenOffice**
- b) Una vez allí, hemos dibujado el rectángulo verde de la parte superior.

2. Finalmente, hemos seleccionado **Archivo/Exportar** y hemos elegido el formato **swf**. Con esta última acción hemos reducido el tamaño original (277 KB) hasta tan solo 11 KB.

3. Dos etiquetas con texto sin color de fondo: una para el título (**La estructura de la vida moral**) y otra para explicitar el contenido (**Actividades a realizar...**).
4. Dos botones de navegación, creados con los botones que trae por defecto Atenex, (**Guía alumnado** y **Actividades**) para enlazar a otros fotogramas.



Todo muy sencillo y el resultado, aunque no es espectacular, es muy funcional.

Escenario 2

En este escenario podemos crear los fotogramas necesarios de la **Guía para el alumnado**, en la que incluiremos las orientaciones necesarias, la temporalización de las actividades, criterios de evaluación, en fin toda aquella información que consideremos servirá de guía y orientación al alumnado: para incluir estos textos utilizaremos todas las etiquetas que necesitemos del panel **Componentes**.

Como ya has adivinado, este fotograma vendrá enlazado desde el botón **Guía Alumnado** de la página inicial. Si necesitas más de un fotograma, bastará que utilices las flechas verdes para enlazar unos con otros; estos fotogramas no los vamos a mostrar gráficamente, son muy sencillos de realizar y confiamos en que no tendrás problemas.

También puedes añadir un botón gris o una etiqueta que esté enlazada con el **Escenario 1/Fotograma 1**. En su interior puedes escribir el texto **Inicio**.

Escenario 3

En el Escenario 3 vamos a incluir todo el contenido referido a las actividades de esta página. En el sencillo ejemplo que ponemos a continuación, vamos a incluir dos actividades, mediante enlaces: el primero a una página web externa, y el segundo a una unidad realizada con Atenex.

Fíjate en la siguiente imagen; en ella te mostramos una posibilidad muy sencilla de realizar. Se ha creado un fotograma con dos actividades para realizar por parte de los alumnos en la primera quincena de octubre. Los elementos que contiene son:

1. Una única etiqueta para el título (como veréis se pueden incluir distintos formatos en una misma etiqueta; en este caso distintos tamaños de letra).
2. Una etiqueta para la temporalización.
3. Dos etiquetas (una para cada una de las actividades) en las que se han incluido distintos formatos y tamaños de texto, enlaces a las actividades... La información que se presenta es una orientación inicial, el enlace a la actividad, la temporalización de la misma y unas indicaciones sobre lo que se hará después de realizarla.

4. Fondo de color, eligiendo **Fotograma/Fondo/Color** en el menú superior.

¿CÓMO INCLUIR LOS ENLACES?

En el editor de la etiqueta de texto, sombrea las palabras que quieras que actúen como enlace (en este caso, **Ir a la página**); a continuación teclea la url de la página web en la ventana **URL** de la página web y haz clic en el icono de enlace.

Si quieres **enlazar a una UDI de ATENEX** sigue los siguientes pasos:

- 1.-Copia la carpeta de esa UDI (llamada **ética**, por ejemplo) dentro de la carpeta de la UDI de tu página web (llamada **moral**, por ejemplo).
- 2.-Realiza el enlace como te hemos indicado. En la ventana **URL** escribe: **etica/index.html**.

The screenshot shows a web page with a yellow background. At the top, it says "ACTIVIDADES: Unidad 1 Introducción a la Ética" and "(primera quincena de octubre de 2007)". There are two columns of text, each representing an activity. The left column is titled "Actividad nº 1" and "¿Qué es eso de la Ética?". It includes a paragraph of text, a link "Ir a la página", and a "Tiempo de realización 30 minutos". The right column is titled "Actividad nº 2" and "¿Qué es la Ética?". It includes a paragraph of text, a link "Ir a la unidad", and a "Tiempo de realización: dos clases". At the bottom right, there is a red text box with a warning about a final evaluation test.

Como podrás ver es algo muy sencillo, pero le podemos añadir más elementos de diseño, botones de navegación que no se han incluido, una organización diferente... en fin, cualquier cosa que se

te pueda ocurrir.

Mediante este tipo de web puedes ir organizando las actividades de los alumnos, de tal manera que ellos pueden ir realizando las tareas de aprendizaje de una forma autónoma y el profesorado puede dedicarse a ir atendiendo individualmente a cada uno.

El ejemplo que te hemos puesto es muy sencillo, pero ATENEX te permite prácticamente todo lo que imagines: puedes incluir actividades mediante enlaces externos (es el caso del ejemplo), pero también puedes recurrir a las demás funcionalidades que te ofrece ATENEX como elementos de tu web: lanzar documentos (html, odt, o pdf), actividades con plantillas o lanzar unidades realizadas con Atenex, Jclíc, Squeak, ejercicios HotPotatoes, applets y laboratorios virtuales..., etc. En fin, como podrás ver, todo un mundo de posibilidades a tu alcance. ATENEX te da las posibilidades y tú pones la imaginación.

16.2. WebQuest con ATENEX

Otra posibilidad sencilla es realizar una WebQuest con ATENEX, algo tan fácil como lo que hemos realizado anteriormente. Comencemos por explicar qué es una WebQuest.

Las WebQuest suponen la introducción de las metodologías activas y de colaboración que ya se vienen utilizando en las aulas en el contexto de las NTIC. En definitiva, una WebQuest no es más que un trabajo de investigación que se propone a los alumnos presentado en formato web, que normalmente se lleva a cabo de forma colaborativa; para realizarlo se les facilita una información seleccionada de Internet, y tienen que resolver en grupo las cuestiones que se les plantean.

Lo más novedoso de las WebQuest reside en la utilización de recursos seleccionados de Internet, la disponibilidad de información a través de la web y el trabajo comprensivo y cooperativo sobre esta información.

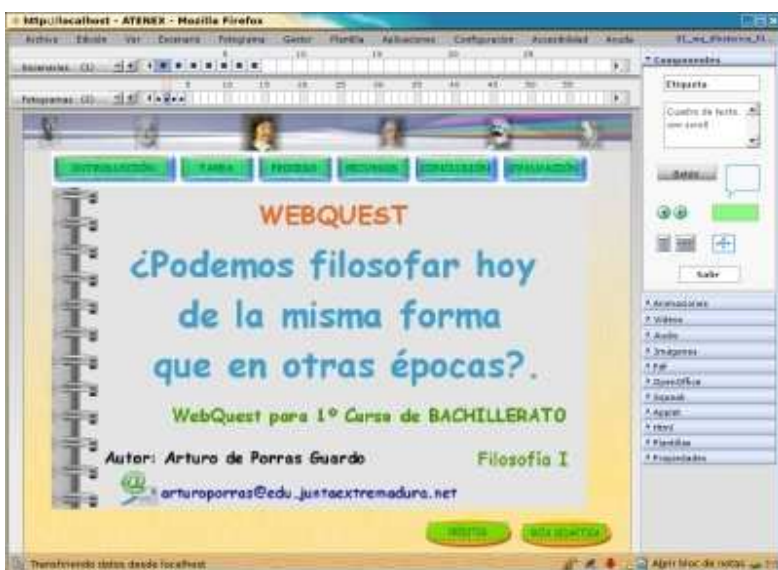
Normalmente las WebQuest tienen la siguiente estructura:

1. Presentación
2. Introducción
3. Tarea
4. Procesos
5. Recursos
6. Evaluación
7. Guía didáctica

Vamos a ir presentando las distintas partes con el apoyo gráfico de una WebQuest realizada con ATENEX, a la vez que explicamos cómo se puede montar.

Presentación

Podemos comenzar con una página de presentación en la que se incluyan algunos datos como el título, el nivel a quién está dirigido, el autor, los elementos de navegación...



En la imagen de la izquierda tenemos lo que es el fotograma de presentación de la WebQuest. Está compuesto por los siguientes elementos:

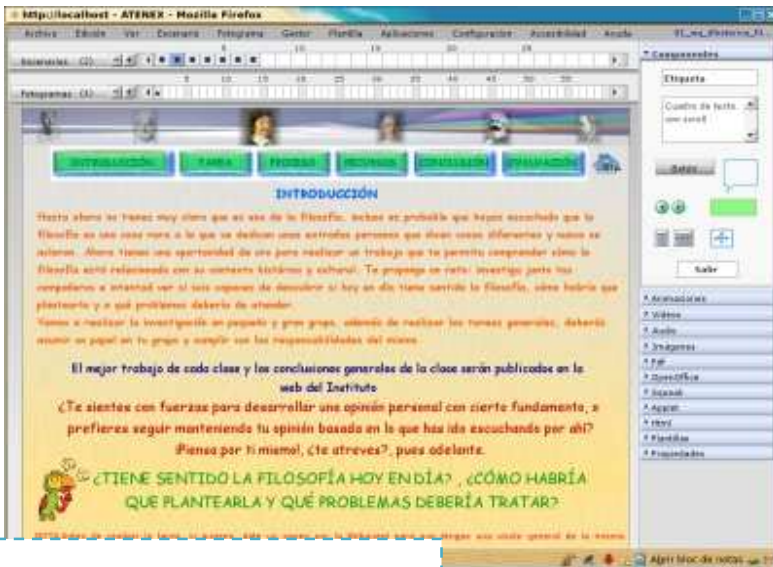
1. **EL FONDO:** lo hemos creado mediante composición de varias imágenes. En este caso, forman parte de la imagen tanto el texto como la dirección de correo electrónico, que carece de enlace para evitar que los alumnos manden correos simplemente mediante un clic.
2. **LOS BOTONES DE NAVEGACIÓN:** han sido creados con **GIMP**. Estos botones se han enlazado a los respectivos fotogramas mediante la etiquetas verdes enlazables, que tienen la ventaja de que son visibles en el Constructor y nos permiten controlar los elementos enlazados.

Introducción:

La introducción muestra una información básica sobre la tarea a realizar, en la que se utilizan además elementos motivadores para el alumnado. Siguiendo el paradigma del modelo constructivista se puede indicar la contextualización de la actividad, en la que los alumnos deberán desempeñar determinados roles.

En la siguiente imagen tenemos un modelo de cómo se ha creado una página de introducción en un fotograma.

Como verás, hemos utilizado parte del fondo anterior; todo lo demás son textos introducidos mediante etiquetas en los que se incluye diversa información con el objetivo de aproximar al alumnado a la tarea que va a realizar y motivarle. El texto que se ha introducido es el siguiente:



PRIMERA ETIQUETA

Hasta ahora no tienes muy claro **qué** es eso de la filosofía, incluso es probable que hayas escuchado que la filosofía es una cosa rara a la que se dedican unas extrañas personas que dicen cosas diferentes y nunca se aclaran. Ahora tienes una oportunidad de oro para realizar un trabajo que te permita comprender cómo la filosofía está relacionada con su contexto histórico y cultural. Te propongo un reto: investiga junto a tus compañeros e intentad ver si hoy en día tiene sentido la filosofía, cómo habría que plantearla y a qué problemas debería de atender. Vamos a realizar la investigación en pequeño y gran grupo. Además de realizar las tareas generales, deberás asumir un papel en tu grupo y cumplir con las responsabilidades del mismo.

SEGUNDA ETIQUETA

El mejor trabajo de cada clase y las conclusiones generales de la clase serán publicadas en la Web de Instituto".

TERCERA ETIQUETA

¿Te sientes con fuerzas para desarrollar una opinión personal con cierto fundamento, o prefieres seguir manteniendo tu opinión pasada en lo que has ido escuchando por ahí? ¡Piensa por ti!, ¿te atreves?, pues adelante.

Es la presentación de la gran pregunta con la que se terminará la actividad y que servirá como conclusión y síntesis de la WebQuest.

CUARTA ETIQUETA

¿Podemos filosofar hoy de **de** la misma forma que en otras épocas?. ¿Tiene algún sentido filosofar hoy? ¿Sobre qué problemas debería girar la filosofía?

Tarea



Aquí hay que indicar al alumnado el producto final que se espera que realicen a través de las distintas actividades. También hay que indicar en qué formato debe presentarte dicho trabajo (tipo de documento o exposición oral).

El ejemplo que puedes observar en la imagen se ha realizado de la siguiente forma: el mismo fondo anterior y botones de navegación, junto con dos animaciones tomadas de un banco de recursos que permite su utilización para fines

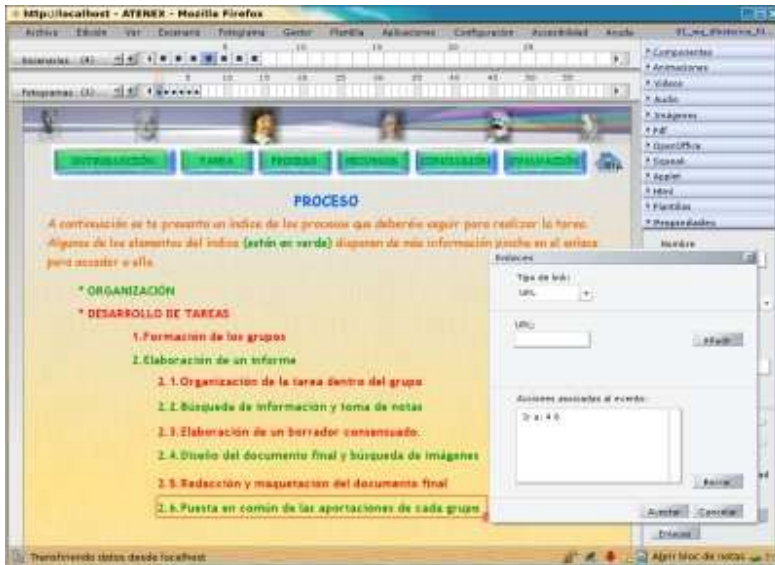
educativos.

Luego se han añadido dos etiquetas de texto: en la primera de ellas se explicita la tarea, mientras que en la segunda vuelve a aparecer la gran pregunta de esta WebQuest :¿Tiene sentido la filosofía?

Proceso

Es una parte también esencial, ya que orienta al alumnado en los pasos que deben llevar a cabo. Es muy importante que dichos pasos se expresen claramente y que sean realizables por parte de los alumnos. Quizás, como ocurre con la tarea, lo más importante sea su clara explicitación. Por tanto, en este apartado indicaremos los pasos que el alumnado debe seguir para conseguir la tarea final, como subtareas, indicación de organización del grupo, reparto de trabajos, número de sesiones a realizar...

Para realizar este apartado en la WebQuest que utilizamos como ejemplo hemos llevado a cabo el siguiente proceso:

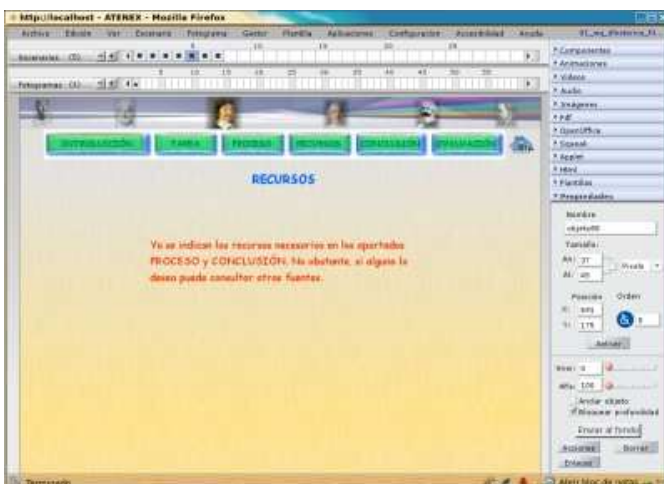


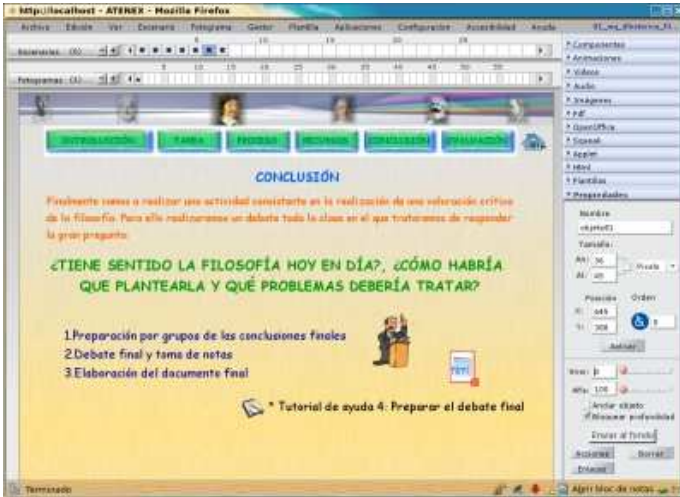
1. Hemos dedicado un escenario con varios fotogramas para este apartado.
2. En el primer fotograma se incluye el fondo y los botones de navegación anteriormente utilizados. En él se han añadido con distintas etiquetas de texto los pasos a seguir. Algunas de ellas (las que aparecen en verde en el texto) se han enlazado a otros fotogramas, para explicitar de forma más precisa algunos de los procesos a seguir como, por ejemplo:
 - * Organización (cómo organizarse)
 - * Elaboración del informe (cómo elaborar el informe correspondiente)
 - * Recogida de información (lo explicamos más adelante)
 - * Recursos Imágenes (también lo explicaremos posteriormente)
 - * Puesta en común (en el que se incluye un tutorial)

Recursos

Puedes optar por relacionar en este apartado los recursos que los alumnos deben utilizar para realizar la tarea; en el ejemplo que estamos poniendo no los hemos incluido aquí, sino en las distintas partes del proceso y en la conclusión final. Por ello el fotograma que muestra la imagen de la izquierda, simplemente indica que los recursos se encuentran en los apartados Proceso y Conclusión.

Esto es una cuestión de gustos o de necesidades que dependerá del tipo de WebQuest que se plantee. Lo mejor será decidir lo más conveniente para cada caso.





Conclusión

Esta sección está orientada a proporcionar al alumnado la oportunidad de reflexionar. Pueden ser propuestas dirigidas hacia la consecución de un resumen que le permita asentar sus ideas o una reflexión que le permita la reelaboración de las mismas.

En el caso de nuestro ejemplo, que podemos observar en la imagen, se ha

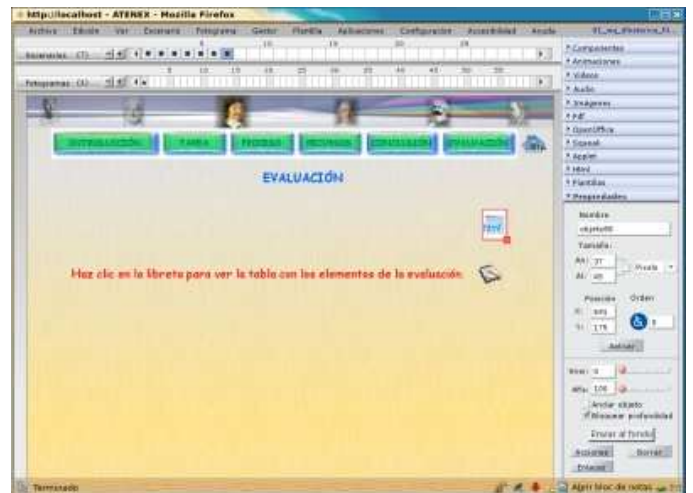
optado por realizar una conclusión basada en contestar a la gran pregunta.

También se ha pensado en incluir, como orientación, los pasos o procesos a seguir para realizar esta conclusión, así como un tutorial que facilite la preparación del debate final.

Evaluación

En esta parte se muestra de forma comprensible cuáles van a ser los criterios de evaluación de las actividades que hay que realizar mediante la WebQuest y qué tipo de instrumentos se van a utilizar para llevarla a cabo.

Si son muchos los elementos que se incluyen en esta parte puedes disponer esta información en varios fotogramas.



Los elementos que se recogen en la evaluación se agrupan en las siguientes secciones o apartados:

1. Trabajo en grupo.
2. Información y búsqueda.
3. Diseño y presentación de la información.
4. Presentación oral del informe y debate en gran grupo.

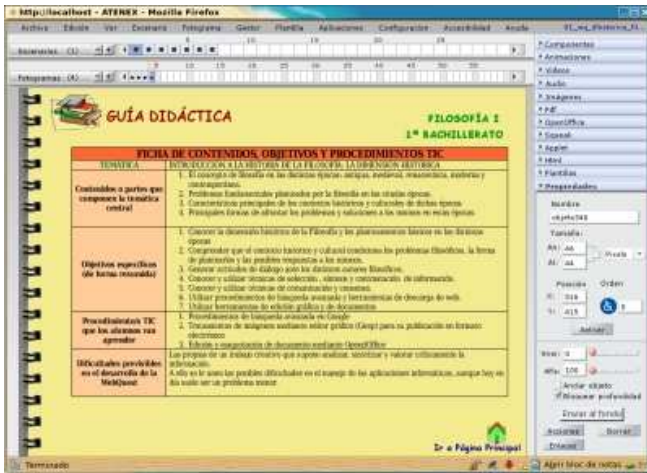
Cada sección o apartado se completa con varios indicadores de evaluación especificados por niveles: **excelente, bueno, medio y escaso aprendizaje.**

Puedes utilizar la tabla que ATENEX te ofrece en el menú **Aplicaciones** para configurar estos fotogramas y distribuir en las celdas la información. Un ejemplo de ello lo puedes observar en la imagen del lateral.

EVALUACIÓN					
	Escaso aprendizaje 1	Aprendizaje medio 2	Buen aprendizaje 3	Excelencia en el aprendizaje 4	Notación numérica
SOBRE EL TRABAJO EN GRUPO					
Cumple su rol en el grupo	Apenas cumple con su tarea en el grupo.	Cumple normalmente con casi todas las tareas en el grupo.	Cumple normalmente con todas las tareas en el grupo.	Cumple sobresalientemente con todas las tareas en el grupo.	
Aportaciones	Apenas hace aportaciones al grupo.	Hace algunas aportaciones al grupo.	Hace suficientes aportaciones.	Hace muchas aportaciones.	
Consensos	Apenas consensúa las decisiones.	Consensúa algunas decisiones.	Consensúa casi todas las decisiones.	Consensúa todas las decisiones.	
SOBRE LA INFORMACIÓN Y BÚSQUEDA					
Cantidad de información	Una o más tareas no han sido realizadas.	Todas las tareas están realizadas y la mayoría con al menos 2 párrafos.	Todas las tareas están realizadas y con al menos 2 párrafos.	Todas las tareas están realizadas y la mayoría con al menos 3 párrafos.	
Calidad de información	La información que se proporciona es escasa y no responde a las preguntas planteadas.	La información da respuesta a las preguntas, pero no de forma detallada.	La información da respuesta a las preguntas y 1-2 ideas secundarias.	La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona varias ideas secundarias.	
Uso de la web	Responde únicamente a preguntas para usar los enlaces aprendidos de la lección y/o navegar a través de	Puede usar enlaces ocasionales de Internet para encontrar información y navegar a través de	Puede usar enlaces frecuentes de Internet para encontrar información y navegar a través de	Usa con éxito enlaces sugeridos de Internet para encontrar información y navegar a través de los sitios fácilmente y en autonomía.	

Guía didáctica

En esta parte se proporcionan informaciones básicas como el nivel al que va dirigida la actividad, contenidos y objetivos que abarca, así como los conocimientos previos necesarios para desarrollar las actividades indicadas en la misma.

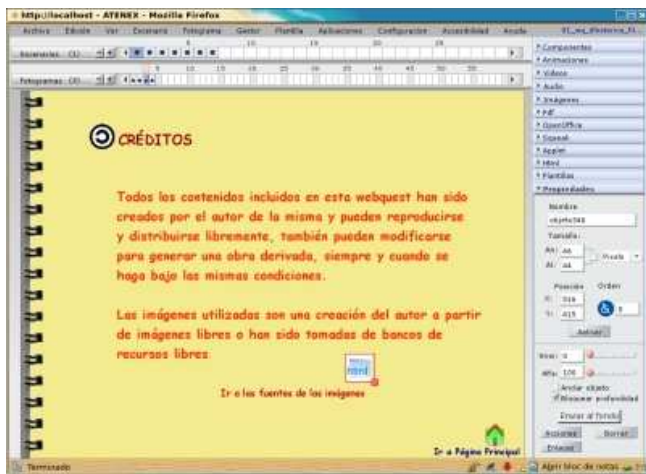


El fotograma se ha creado con los elementos comunes de otros fotogramas y se le ha añadido una imagen en formato **.swf** de una tabla. En este caso, la tabla ha sido creada con OpenOffice y luego se ha importado a **Draw** de OpenOffice para poder exportarla al mencionado formato.

En la tabla se incluyen: contenidos, objetivos, procedimientos o competencias TIC que se adquirirán y posibles dificultades que pueden encontrarse.

Créditos

Siempre es importante, en todo material educativo, hacer una referencia a los créditos. En este caso se ha hecho una pequeña referencia en el fotograma, que se complementa con un enlace a otro fotograma en el que se incluye toda la información referida a este asunto. En la imagen pequeña puedes ver este fotograma.



Bueno, pues esto ha sido tan solo un ejemplo de cómo se puede montar una WebQuest con ATENEX; seguro que se te ocurrirán más posibilidades para las que tú quieras elaborar y para introducir otro tipo de recursos.

