

WEBQUEST: INVESTIGAR EN LA WEB

**(Una propuesta metodológica para la utilización
de Internet en el aula)**

**Fernando Corrales Pérez
M^a del Mar Márquez Román**

1. ¿QUÉ SON LAS WEBQUESTS?.....	3
2. TIPOS DE WEBQUEST.....	3
WebQuests a corto plazo:.....	3
WebQuests a largo plazo:.....	3
MiniQuest:.....	4
3. CARACTERÍSTICAS DE LAS WEBQUESTS.....	4
4. CINCO REGLAS BÁSICAS PARA DISEÑAR UNA BUENA WEBQUEST.....	5
1.- Buscar buenos sitios Web.....	5
2.-Organizar los estudiantes y los recursos.....	6
3.- Reta a tus alumnos a pensar.....	6
4 - Usa los medios.....	6
5.- Refuerzo para el éxito.....	7
5. ESTRUCTURA.....	8
1.Introducción.....	8
2.Tarea.	8
3.Proceso.....	9
4. Recursos.....	9
5. Evaluación.....	9
6. Conclusión.....	11
6. GENERADORES DE WEBQUEST.....	11
7. EJEMPLOS DE WEBQUEST Y ENLACES.....	12
8. TAREONOMÍA DE WEBQUEST: UNA TAXONOMÍA DE TAREAS	12
TAREAS DE REPETICIÓN.....	13
TAREAS DE RECOPIACIÓN.....	13
TAREAS DE MISTERIO.....	13
TAREAS PERIODÍSTICAS.....	14
TAREAS DE DISEÑO.....	15
TAREAS DE PRODUCTOS CREATIVOS.....	15
TAREAS PARA CONSTRUCCIÓN DE CONSENSO.....	16
TAREAS DE PERSUASIÓN.....	17
TAREAS DE AUTO CONOCIMIENTO.....	17
TAREAS ANALÍTICAS.....	18
TAREAS DE EMISIÓN DE UN JUICIO.....	18
TAREAS CIENTÍFICAS.....	19
9. ¡VAMOS A REALIZAR NUESTRA PROPIA WEBQUEST!	20
CON EL GENERADOR ON LINE.....	20
CON PLANTILLAS.....	23
CON PHP WEBQUEST.....	24

1. ¿QUÉ SON LAS WEBQUESTS?

Una de las actividades más corrientes efectuadas por los alumnos en Internet es la búsqueda de información, a menudo con ayuda de los motores de búsqueda como Google, Alta Vista o Yahoo. Sin embargo, estas investigaciones son actividades difíciles que toman 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.

El profesor debe sugerir un tema de exploración y apuntar a algunos sitios de la web donde el alumno irá a buscar la información que necesita.

Las WebQuest son 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.

Las Webquests no son solamente una nueva manera para que los profesores enseñen, también son una nueva manera para que los alumnos aprendan.

2. TIPOS DE WEBQUEST

Hay WebQuest de tres 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 períodos 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,...).

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.

Nota: Puedes ampliar información acerca de las MiniQuest:
<http://www.eduteka.org/pdfdir/DiferenciasMiniquest.pdf>

3. CARACTERÍSTICAS DE LAS WEBQUESTS

Este modelo de aprendizaje dota a los profesores de las herramientas necesarias para usar las tecnologías de la información desde una perspectiva educativa, desarrollando sus propias ideas en relación con el tema que estén enseñando. El modelo WebQuest ayuda al profesor a planear y a estructurar la enseñanza de una manera creativa donde estén claras las tareas.

Una característica esencial de este modelo es que el trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido, generando algo útil para otros.

Otras características de una WebQuest son:

1. WebQuests son actividades creadas fundamentalmente para que los alumnos trabajen en grupo, aunque se pueden diseñar para trabajo individual.
2. WebQuests pueden ser realizadas añadiendo elementos de motivación a su estructura básica asignando a los alumnos un papel (por ejemplo: científico, detective, reportero,...), personajes simulados que pueden comunicarse vía e-mail, y un escenario para trabajar (por ejemplo: el secretario general de la O.N.U. les ha pedido un resumen de la situación del Sáhara).
3. WebQuests se puede diseñar para una única materia o puede ser interdisciplinar.
4. WebQuest aporta a los alumnos el desarrollo de muchas capacidades:
 - Comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas entre sí.
 - Clasificar: Agrupar cosas en categorías definibles en base de sus atributos.
 - Inducir: Deducción de generalizaciones o de principios desconocidos de observaciones o del análisis.
 - Deducción: Deducción de consecuencias y de condiciones.
 - Analizar errores.

- Construir la ayuda: Construir un sistema de la ayuda o de la prueba para una aserción.
- Abstracción: Identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de la información.
- Analizar perspectivas: Perspectivas personales que identifican y de articulaciones sobre ediciones.

Una buena WebQuest debe potenciar en los alumnos el desarrollo de sus capacidades intelectuales. Una WebQuest mal diseñada no es no más que un manojo de las preguntas que conducen a los alumnos a una simple búsqueda de información. Una buena WebQuest debe estar diseñada o enfocada a que procesen esa información obtenida de la red.

Crear una WebQuest puede llevarnos cierto tiempo al principio pero recordemos que una vez que esté realizado podremos utilizarlo varias veces, bastará retocarlo, a partir de las experiencias anteriores. El mejor uso de las WebQuests se aplica a temas que no estén muy bien definidos, tareas que invitan a la creatividad y problemas con varias posibles soluciones.

4. CINCO REGLAS BÁSICAS PARA DISEÑAR UNA BUENA WEBQUEST

Una búsqueda rápida en la web de la palabra WebQuest, muestra cientos de ejemplos de distinta calidad: muchos se han creado rápidamente para una clase determinada, otros han sido desarrollados durante muchos tiempo y se han ido enriqueciendo a medida que se han ido usando, y los hay también que no representan bien el modelo y que son simplemente plantillas con URLs.

El análisis de los mismos ha llevado a intentar ayudar en su construcción enunciando una serie de reglas (cinco):

1.- Buscar buenos sitios Web.

Para ello hay que tener cuenta algunos aspectos como saber dominar un motor de búsqueda y no perder la información. Cuál usar es algo personal, pero la mayoría usa Altavista (<http://www.altavista.com/>) o Google (<http://www.google.es/>). El conocimiento de las peculiaridades y de las técnicas avanzadas de búsqueda permite realizar búsquedas efectivas evitando encontrarse con cientos o miles de páginas con nula o escasa relevancia para la búsqueda.

Para más información se puede consultar la siguiente dirección que está en castellano: <http://www.buc.unican.es/par/buscar/buscadores.htm> .

Podemos encontrar buenas páginas Web educativas en la red. Como buen ejemplo puede verse la colección recopilada por el autor de Aula 21, Francisco Muñoz de la Peña Castrillo en la dirección: <http://www.aula21.net/primera/portaleseducativos.htm> .

2.-Organizar los estudiantes y los recursos.

Una buena WebQuest es aquella en el que cada ordenador está siendo bien utilizado y cada alumno tiene algo significativo que hacer en cada momento.

La organización de los alumnos debe tener en cuenta una serie de consideraciones prácticas que según Johnson and Johnson (2000), son básicas para un buen entorno de aprendizaje colaborativo; algunas de ellas son:

- Interdependencia positiva: deben percibir que no se puede tener éxito sin los demás.
- Fomento de la interacción (mejor cara a cara): los alumnos se enseñan mutuamente y se animan en un trabajo real.
- Responsabilidad individual y de grupo: el grupo es responsable de realizar el trabajo, y cada componente es responsable de su parte en el proceso.
- Habilidades interpersonales y de pequeño grupo: la mayoría de los jóvenes (y muchos adultos) necesitan formación sobre cómo trabajar juntos.

Para crear una interdependencia positiva, se puede, p.ej., crear responsabilidades separadas haciendo que los alumnos lean diferentes páginas Web, o que lean las mismas desde diferentes perspectivas. Se pueden dividir también las responsabilidades de producción del mismo modo que en la realidad (p.ej. el guionista, el responsable de los gráficos, el .productor,...).

3.- Reta a tus alumnos a pensar

En nuestras cableadas clases de hoy, el primer impulso de muchos docentes es considerar la Red como una extensión de la biblioteca de la escuela y por tanto asignar el mismo tipo de trabajo de investigación, que normalmente consiste en parafrasear y resumir y que aunque acabe en una presentación con Impress, la materia gris continúa sin ser usada.

¿Cómo se puede mejorar? El elemento clave de una buena WebQuest es una tarea atractiva. Más tarde veremos la taxonomía de tipos de tareas en el apartado correspondiente, que ha resultado ser una buena ayuda a la hora de ver caminos alternativos para enmarcar lo que se puede pedir a los alumnos, y que contienen WebQuest realizados por diversos profesores que van más allá de lo que es una simple retentiva entrenando a sus alumnos en resolución de problemas, creatividad, diseño y razonamiento.

4 - Usa los medios.

La estructura pedagógica de una WebQuest permite usar la red para muchas más cosas que para consultar páginas. Primero hay que reconocer que Internet no es sólo una red de ordenadores:

- Además de seleccionar las páginas más interesantes y apropiadas, se pueden buscar expertos que puedan compartir sus conocimientos. Hay sitios web denominados “ask-an-expert” en muchos campos de estudio, por ejemplo en castellano <http://www.todoexpertos.com/categorias/>. También se puede contar con algún padre voluntario, experto en el campo en cuestión, que se preste, vía e-mail, a responder durante una semana o dos, a las preguntas que surjan sobre el tema. Alumnos de otras clases también pueden servir como compañeros de aprendizaje a lo largo de la tarea propuesta.
- Otra cualidad útil de Internet es la posibilidad de registrar las conversaciones y usarlas para aprender. El hecho de escribir los pensamientos sobre un determinado tema, ayuda a clarificarlos y los abre a fin de ser discutidos y refinados por los demás. Por ejemplo, en español puede utilizarse Melodysoft servicio gratuito que permite añadir a nuestra Webquest entre otras cosas un foro ampliamente configurable y personalizado.
- Es muy importante evitar distraer a los alumnos mediante sonidos, imágenes o vídeos que no tengan propósitos educativos, pero es importante obtener la ventaja que proporcionan cuando sea necesario. En <http://www.findsounds.com/> se pueden buscar sonidos por palabras clave. La adición de una Webcam asociada a la lección (p. ej. una escena de una calle de una ciudad determinada, de una animal en un zoo,...etc) puede añadir interés al tema. En <http://www.earthcamforkids.com/> se pueden encontrar cámaras Web casi para cualquier tema.

5.- Refuerzo para el éxito.

Una buena WebQuest pide a los estudiantes cosas que normalmente no se espera que hagan, por tanto hay que reforzar determinados aspectos clave, hasta que los alumnos los interioricen y sean capaces de trabajar de forma autónoma.

Recepción: La Red permite que los alumnos entren en contacto con recursos que pueden no haber visto antes, por lo tanto si no se les prepara para extraer información de dicho recurso es posible que la lección se base en información pobre. El refuerzo consiste en una guía para leer dicho recurso y para retener lo que debe ser aprendido (guías de observación, consejos para conducir entrevistas, glosarios on line, diccionarios,...).

Transformación: Las WebQuests piden a los alumnos la transformación de lo que leen a otra forma nueva. Es muy útil para ellos una ayuda explícita comparando y contrastando, relacionando (buscando relaciones entre objetos similares de estudio), haciendo una tormenta de ideas, razonando de forma inductiva, tomando decisiones.

Producción: Normalmente las WebQuest piden a los alumnos realizar trabajos que nunca antes habían hecho. El refuerzo, en éste caso, consistiría en proporcionarles plantillas, o la descripción de las estructuras incluidas en el producto a desarrollar. Haciendo una parte del trabajo para los alumnos, se les permite ir más allá de lo que ellos podrían hacer solos.

5. ESTRUCTURA

Se espera que un WebQuest tenga al menos las siguientes partes: una **introducción** clara, sucinta que proporcione la información necesaria para iniciar la actividad; una **tarea** central interesante y concreta; una colección de **recursos** (sitios web fundamentalmente) donde encontrar la información necesaria; una descripción paso a paso del **proceso** que se utilizará para la tarea, pautas para organizar la información adquirida (preguntas que deben ser contestadas, etc.). ésta será la parte fundamental para los alumnos; la **evaluación** del trabajo de los alumnos y como cierre una **conclusión**, que repase lo que han aprendido los alumnos y cómo puede ser aplicado en otros temas.



1.Introducción.

Provee al estudiante la información básica, lo orienta sobre lo que le espera y suscita su interés a través de una variedad de recursos. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de tal manera que los interese y mantenga este interés a lo largo de la actividad. Los proyectos deben contarse a los estudiantes haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos ya que ellos pueden desempeñar un papel o realizar algo.

2.Tarea.

En éste apartado se proporciona al alumno una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest. Esto podría ser un producto tal como, una exposición verbal, una cinta de video, construir una pagina Web, una presentación con Impress, o tal vez una presentación verbal en la que pueda ser capaz de explicar un tema específico, un trabajo de creación, o cualquier otra actividad que requiera que el alumno procese y transforme información que ha recogido.

Sin duda la tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. Puedes leer acerca de ello en el apartado "TAREONOMÍA DEL WEBQUEST": UNA TAXONOMÍA DE TAREAS.

La tarea se puede centrar en preguntas a responder, resúmenes para crear, problemas para solucionar, posiciones para ser formuladas y defendidas....

3. Proceso.

En éste apartado se sugieren los pasos que los alumnos deben seguir para completar la tarea, y que pueden incluir estrategias para dividir la tareas en subtareas, descripción de los papeles o perspectivas que los estudiantes deben adoptar,...el profesor puede también añadir orientaciones sobre el aprendizaje, o sobre procesos de dinámica de grupos tales como la forma de llevar una sesión de tormenta de ideas ("brainstorming"). La descripción del proceso debería ser breve y clara.

4. Recursos.

Consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los recursos deben estar en Internet y la mayoría de las WebQuest más recientes incluyen los recursos en la sección correspondiente al proceso. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.

5. Evaluación.

La evaluación es una adición nueva en el modelo de las WebQuests. Los estándares deben ser justos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de tareas. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación (Rubric en inglés).

Algunos ejemplos de evaluación son tan sencillos como los siguientes:

EVALUACIÓN

- Se te valorará la redacción de tu texto.
- Y una pequeña exposición (diez líneas) sobre los peligros que tiene el abuso de los anglicismos para nuestro idioma.

O este otro ejemplo:

Evaluación

- Presentaréis a vuestro profesor/profesora vuestro trabajo en la presentación que hayáis decidido (Impress, Open Office, en un cuaderno...)
- Por cada vertiente correcta tendréis 10 puntos.

- El esquema se valorará con un máximo de 50 puntos.
- La descripción del río que pasa por tu localidad tendrá un valor de 20 puntos.
- Habréis superado la prueba si obtenéis más de 50 puntos.

No obstante, podemos elaborar una matriz de valoración. Los puntos que deben guiarnos a la hora de confeccionar nuestra propia matriz de valoración quedan recogidos en el siguiente cuadro:

En <http://www.eduteka.org/MatrizValoracion.php3> podrás encontrar un estupendo artículo acerca del empleo de las "plantillas de evaluación" para averiguar cómo está aprendiendo el alumno, como construirlas. También puedes encontrar útiles ejemplos ya creados en <http://www.eduteka.org/MatrizEjemplos.php3>.

Un ejemplo de matriz de valoración comprehensiva es el siguiente:

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
ASPECTOS A EVALUAR	CRITERIOS

Calificación	Descripción
5	Demuestra total comprensión del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta
4	Demuestra considerable comprensión del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta.
3	Demuestra comprensión parcial del problema. La mayor cantidad de requerimientos de la tarea están comprendidos en la respuesta.
2	Demuestra poca comprensión del problema. Muchos de los requerimientos de la tarea faltan en la respuesta.
1	No comprende el problema.
0	No responde. No intentó hacer la tarea.

6. Conclusión.

Por último esta sección proporciona la oportunidad de resumir la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Tal como se menciona en un artículo de la sección 'Ed Online' del sitio Web 'Thirteen' "Se aprende haciendo, pero se aprende mejor hablando acerca de lo que se ha hecho". En esta sección, el profesor puede animar a los estudiantes para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

Algunos profesores plantean versiones reducidas de las WebQuests, que sólo poseen los apartados de introducción, tareas y recursos, y exigen mucho menos tiempo de preparación.

6. GENERADORES DE WEBQUEST

Ya se acerca el momento de diseñar nuestra primera WEBQUEST; sólo nos queda saber qué software utilizar, ver algunos ejemplos para tomar referencias suficientes y ponernos manos a la obra...

Son varias las herramientas que podemos utilizar para crear nuestra Webquest:

- Con un editor de páginas Web:

Algunos ejemplos de programas asequibles, con referencia documentada para iniciarse en ellos:

Mozilla Composer o también llamado Mozilla Editor.

Open Office Web.

- Con una plantilla:

Una de las formas más sencillas de crear una WebQuest es utilizar un modelo o plantilla. Bernie Dodge proporciona distintos tipos de plantillas en inglés The WebQuest Page (<http://webquest.sdsu.edu/LessonTemplate.html>). Isabel Pérez ha seleccionado el modelo más simple y lo ha adaptado y traducido al español. Podéis verlo en <http://www.isabelperez.com/webquest/plantilla-webquest.htm>.

- Con el generador de Aula XXI (más fácil todavía...):

Francisco Muñoz de la Peña Castrillo nos proporciona desde su magnífica Web la herramienta más sencilla para elaborar una WebQuest: un generador de Webquest. Basta tener nuestra idea clara, rellenar los distintos campos que se proponen y seguir las instrucciones para el alojamiento en la red...

Podéis encontrar este estupendo generador de WebQuest en la siguiente dirección:

<http://www.aula21.net/Wqfacil/index.htm>.

- Con PHP WebQuest:

PHP Webquest es un programa educativo diseñado para elaborar webquests en poco tiempo y sin tener que escribir código HTML o usar programas de edición de páginas web. PHP Webquest crea todos los documentos necesarios y los coloca en el servidor, de forma que tampoco es necesario subir archivos por FTP o buscar espacio en un servidor gratuito. PHP Webquest es gratuito para uso educativo sin ánimo de lucro.

¿En qué se diferencia PHP Webquest de otros generadores de webquests? 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 visita la webquest recién generada. Dicho programa se encuentra en la siguiente dirección web:

<http://www.phpwebquest.org/>

7. EJEMPLOS DE WEBQUEST Y ENLACES

Aunque se trate de una herramienta reciente, ya podemos contar con bastantes WebQuest elaboradas en castellano. Existen índices elaborados en distintas páginas especializadas en WebQuest, pero sin duda el más extenso por contener una selección propia y otras selecciones es el de la página de Aula XXI. Podéis encontrarlo, junto a otros enlaces de interés relacionados con el tema, en la dirección: <http://www.aula21.net/>

8. TAREONOMÍA DE WEBQUEST: UNA TAXONOMÍA DE TAREAS

La tarea se constituye en la parte más importante de una WebQuest. Le ofrece al estudiante una meta y un enfoque, y concreta las intenciones curriculares del diseñador. Una tarea bien diseñada es atractiva, posible de realizar y fomenta entre los estudiantes el pensamiento más allá de la comprensión mecánica.

Deben existir por lo menos 50 maneras para asignar tareas a su estudiante. Desde 1995, los profesores han estado adaptando el modelo de la WebQuest a sus propias necesidades y escenarios, de esta experiencia y sabiduría colectiva han surgido algunos formatos de tareas comunes. Esta taxonomía describe estos formatos y sugiere algunas formas para optimizar su uso. Suministra un lenguaje común para la discusión de las tareas de las WebQuests que debería además mejorar nuestra habilidad para diseñarlas bien. Es probable que la tarea de una WebQuest específica combine elementos de dos o más de estas categorías de tareas.

Las categorías que se listan a continuación no se encuentran en un orden determinado, las tareas de repetición fueron puestas en primer lugar por su simplicidad y por estar en el límite de lo que se considera básico en una buena WebQuest. Si se puede elegir entre otros 11 tipos de tareas, ¡Ya es hora de ir más allá de los simples recuentos!

TAREAS DE REPETICIÓN

Algunas veces, lo único que usted solicita a los estudiantes es que absorban algún tipo de información y que demuestren luego haberla entendido. Los informes de investigación de este tipo son actividades muy fáciles que no generan mucho avance en la práctica educativa, pero que pueden ofrecer una introducción fácil al uso de la Red como fuente de información.

Los estudiantes pueden mostrar lo que han aprendido a través de presentaciones en Impress, trabajos escritos o informes cortos. Estos son las WebQuest que se encuentran con mayor frecuencia y las menos retadoras (o interesantes), pero pueden servir para un propósito.

TAREAS DE RECOPIACIÓN

Una tarea sencilla para los estudiantes consiste en tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común. La recopilación resultante podría publicarse en la Red, o podría ser algún producto tangible no digital. Algunos ejemplos de este formato:

- Un libro de cocina recopilado de recetas solicitadas a parientes, como en Cocinando con sus Tres Hermanas .
- Un juego de cartas para ayudar en las visitas de campo, tal como en Identificación de Hojas de Pensilvania .
- Una selección de recursos de la Red para elaborar una exhibición virtual, como en el Museo de 1960.

Idealmente, una tarea de recopilación familiariza a los estudiantes con un cuerpo de contenido y les permite practicar la toma de decisiones de selección práctica y explicarlas, así como también organizar, dividir y parafrasear la información tomada de varias fuentes en diversidad de formas.

Para que una tarea de repetición califique como una verdadera WebQuest, es necesario que haya alguna transformación de la información recopilada. Simplemente, reunir arbitrariamente una lista de sitios interesantes de la Red o una colección de imágenes de la misma, no es suficiente.

TAREAS DE MISTERIO

Todos aman los misterios. Algunas veces, una buena forma de atraer a sus estudiantes hacia un tema es encubrirlo dentro de un acertijo o historia de detectives. Esto funciona bien en los grados escolares elementales, pero puede extenderse también hasta los estudiantes adultos.

La WebQuest Aventura Azteca, por ejemplo, comienza con un paquete misterioso enviado a la puerta de su casa. Al final de una secuencia de actividades de búsqueda de información, su tarea consiste en explicar el significado del paquete y la forma cómo éste describe la esencia de la civilización azteca.

Para el buen diseño de una tarea de misterio es necesario resumir la información proveniente de varias fuentes. Elabore un acertijo que no pueda ser resuelto simplemente encontrando la respuesta en una página determinada. Más bien, diseñe un misterio que requiera que la persona:

- Absorba la información proveniente de varias fuentes.
- Agrupe la información haciendo interferencias o generalizaciones cruzando varias fuentes de información.

Elimine las pistas falsas que podrían parecer inicialmente posibles respuestas pero que se desbaratan con un examen más detenido.

Las tareas de misterio en cierta forma no parecen auténticas debido a la ficción que requieren, aunque vale la pena utilizarlas porque logran captar y mantener el interés del aprendiz.

Si existen carreras profesionales relacionadas con su tema que comprenden la verdadera solución de acertijos (como en el caso de historiadores, eruditos, arqueólogos y otro tipo de científicos), envuelva esos personajes en una capa de misterio.

TAREAS PERIODÍSTICAS

¿Hay un evento específico que sea central a aquello que usted quiere que sus estudiantes aprendan? Una forma de moldear su WebQuest es solicitando a sus estudiantes que actúen como reporteros para cubrir el evento. La tarea incluye la recolección de hechos y la organización de estos, en un recuento que encaje dentro de uno de los géneros tradicionales de noticias o reportajes. Cuando se evalúe el trabajo de los estudiantes tenga en cuenta que la precisión es importante y la creatividad no.

La WebQuest "[Vietnam Memorial](#)" , por ejemplo, sitúa a los estudiantes en el centro e la controversia alrededor del diseño del monumento y de la guerra misma. La WebQuest "[Terremoto en Ciudad de México](#)" pone a los estudiantes a leer versiones de primera mano sobre el terremoto. La WebQuest "[La Edad Dorada](#)" guía a los estudiantes hacia la creación de un documental.

Una tarea periodística bien diseñada, requerirá que los estudiantes:

- Maximicen la exactitud utilizando múltiples versiones de un evento.
- Amplíen su comprensión incorporando opiniones divergentes dentro de su relato.
- Profundicen su comprensión utilizando fuentes de información básicas.
- Examinen sus propios prejuicios y disminuyan su impacto en sus escritos.

TAREAS DE DISEÑO

De acuerdo con la definición del diccionario Webster, el diseño es "un plan o protocolo para llevar a cabo o lograr algo". Una tarea de diseño de WebQuest requiere que los estudiantes creen un producto o plan de acción que cumpla con una meta pre-determinada y funcione dentro de restricciones preestablecidas.

En el proyecto de clase: "Diseño de unas vacaciones en Canadá", los estudiantes crean un itinerario que cumple con los distintos intereses de una familia determinada. En la "Quest del Futuro", los estudiantes investigan sobre las posibilidades de carreras profesionales y realizan recomendaciones para cuatro estudiantes de secundaria simulados. La WebQuest "Diseño de una Casa" alienta a los estudiantes a elegir el mejor plano de planta para un sitio determinado y los guía en el proceso de selección de materiales para completar la casa. En la WebQuest "Viaje de Aventuras", los estudiantes diseñan una visita de campo a un sitio donde ha ocurrido un desastre natural.

El elemento clave en una tarea de diseño es el que esta involucre, tenga limitaciones auténticas. No se enseña mucho a los estudiantes si se les solicita hacer un diseño ideal X, sin exigirles igualmente que lo hagan dentro de un presupuesto y ajustado a un marco de restricciones legales o de otro tipo. De hecho, una tarea de diseño sin restricciones promueve el desarrollo de una actitud ilusoria de que "todo funciona", la cual no encaja dentro del mundo real.

Una tarea de diseño bien elaborada:

- Describe un producto que realmente necesita alguien en algún sitio.
- Describe las limitaciones de recursos o de otro tipo que no se diferencian mucho de aquellas que enfrentan los diseñadores reales de esos productos.
- Deja espacio para la creatividad y la promueve dentro de esas limitaciones.

TAREAS DE PRODUCTOS CREATIVOS

¿Es posible que los estudiantes aprendan sobre un tema replanteándolo en forma de historia, poema o pintura? Al igual que los ingenieros y los diseñadores, los artistas creativos desarrollan su actividad dentro de limitaciones inherentes a su género de trabajo. Las tareas creativas de las WebQuests se centran en que los estudiantes produzcan algo dentro de un formato determinado (eje. Una pintura, una obra de teatro, una obra satírica, un juego, un diario personal simulado o una canción). Estas tareas son mucho menos predecibles y sus resultados finales más indefinidos que las tareas de diseño. Los criterios de evaluación para estas tareas deben enfatizar la creatividad y auto expresión así como la satisfacción de los criterios específicos para el género elegido.

Por ejemplo, "Días de Radio" requiere la elaboración de libretos y la actuación en una obra de radio que incluya efectos de sonido y anuncios publicitarios. "Juramento de Servicio" requiere la creación de un portafolio, históricamente verosímil, para una familia feudal ficticia.

Al igual que con las tareas de diseño, las restricciones son la clave y van a diferir dependiendo del producto creativo y del tópico en el que se va a trabajar. Tales restricciones pueden incluir requisitos como:

- Precisión histórica.
- Adherencia a un estilo artístico particular.
- Uso de las convenciones de un formato particular.
- Consistencia interna.
- Limitaciones en extensión, tamaño o alcance.

Balanceando el peso que pueden tener las limitaciones, una tarea de este tipo debería invitar a la creatividad, por tener en cierta forma, un resultado final menos definido. La asignación debe ofrecer el espacio suficiente para que el estudiante o el grupo de estudiantes pueda dejar su huella particular en la tarea que usted ha solicitado.

TAREAS PARA CONSTRUCCIÓN DE CONSENSO

Algunos temas van de la mano con la controversia. Las personas están en desacuerdo debido a las diferencias que tienen en sus sistemas de valores, a lo que aceptan como un hecho real y en relación a las experiencias que han tenido, o en relación con sus metas esenciales. En este mundo imperfecto es útil exponer a los futuros adultos a esas diferencias y ofrecerles oportunidad de realizar prácticas tendientes a resolverlas. La esencia de la tarea de construcción de consenso requiere que, en la medida de lo posible, se articulen, consideren y acomoden los diferentes puntos de vista. Para bien o para mal, los eventos actuales y la historia reciente presentan muchas oportunidades para practicarla.

El WebQuest Mural de Vietnam hace surgir diferentes opiniones sobre la guerra así como el debate de si debe o no pintar un mural. Contraste esta con la lección de "Monumento en Memoria de Vietnam" discutida anteriormente como una Tarea con enfoque periodística. En la lección de Tom March "Buscando la China", es necesario debatir y sintetizar seis perspectivas diferentes dentro de una recomendación para la política conjunta.

Una tarea para construcción de consenso bien diseñada debe:

- Involucrar a los estudiantes en la obtención de diferentes perspectivas mediante el estudio de diferentes grupos de recursos.
- Basarse en diferencias de opinión auténticas, expresadas en la realidad por alguien en alguna parte, fuera de los muros del salón de clase.
- Basarse en asuntos de opinión y en hechos, no solamente dirigida a los hechos.
- Culminar en el desarrollo de un reportaje conjunto dirigido a una audiencia específica (real o simulada), realizado en formato análogo a alguno utilizado en el mundo real, fuera del salón de clase (eje. El documento que contenga una política, la recomendación a un cuerpo gubernamental, el memorando de un acuerdo).

TAREAS DE PERSUASIÓN

Existen personas en el mundo que no están de acuerdo con usted. Por supuesto que están equivocados, por esta razón es útil desarrollar habilidades de persuasión. Una tarea de persuasión va más allá de la simple repetición cuando se solicita a los estudiantes desarrollar una argumentación convincente que se base en lo que han aprendido. Las tareas de persuasión pueden incluir la presentación ficticia ante una audiencia del consejo de la ciudad o ante un tribunal; escribir una carta, editorial o informe de prensa; producir un documento o un vídeo diseñado expresamente para influenciar las opiniones.

En la WebQuest "[Voltear el Voto](#)", los estudiantes diseñan una campaña publicitaria para promover la votación de adultos jóvenes. En "[El Conflicto de los Lobos de Yellowstone](#)", la tarea consiste en influenciar una política gubernamental. En "[Matemáticos Nobel](#)", los estudiantes desarrollan un kit de prensa para exaltar las virtudes de un matemático que han estudiado.

Las tareas de persuasión con frecuencia se combinan con tareas de construcción de consenso, aunque no siempre. La diferencia fundamental radica en que en las tareas de persuasión los estudiantes trabajan para convencer a una audiencia externa sobre un punto de vista determinado, lo que es diferente de la persuasión y el acomodo internos que se suceden en las tareas de construcción de consenso.

La clave para una tarea de persuasión bien realizada es:

- Identificar una audiencia verosímil para dirigir el mensaje, audiencia que tenga un punto de vista sea diferente, neutral o que sea apática.

TAREAS DE AUTO CONOCIMIENTO

Algunas veces la meta de una WebQuest es lograr un mayor conocimiento de sí mismo, conocimiento que pueda ser desarrollado por medio de una exploración guiada de recursos en línea y fuera de ella. Existen pocos ejemplos de este tipo, quizás debido a que el conocimiento propio no tiene mayor representación en el currículo actual.

Un excelente ejemplo está plasmado en "[¿Qué voy a ser cuando crezca?](#)", que va llevando a los estudiantes mediante una progresión de recursos basados en la Red a que analicen sus metas y fortalezas y a desarrollar un plan de carrera.

Una tarea de auto conocimiento bien diseñada comprometerá al estudiante a responder preguntas sobre sí mismo que no tienen respuestas cortas. Estas tareas podrían desarrollarse alrededor de:

- Metas a largo plazo.
- Temas éticos y morales.
- Auto mejoramiento.
- Apreciación del arte.
- Respuestas personales a la literatura.

TAREAS ANALÍTICAS

Un aspecto de la comprensión radica en el conocimiento de cómo se interrelacionan las cosas y cómo las cosas comprendidas dentro de un tema se relacionan mutuamente. Una tarea analítica ofrece una forma de desarrollar ese conocimiento. En las tareas analíticas, se solicita a los estudiantes observar cuidadosamente una o más cosas y encontrar similitudes y diferencias con el objeto de descubrir las implicaciones que tienen esas similitudes y diferencias. Podrían buscar las relaciones de causa y efecto entre variables y se les solicitaría discutir su significado.

Una tarea analítica bien diseñada va más allá del simple análisis de las implicaciones de lo descubierto. Por ejemplo, mientras crea un diagrama Venn para comparar Italia con Inglaterra lo cual es una buena tarea, una mejor sería incluir algún requisito para especular o inferir cual es el significado de las diferencias y similitudes entre las dos naciones.

TAREAS DE EMISIÓN DE UN JUICIO

Evaluar algo requiere cierto grado de entendimiento de ese algo, así como la comprensión de algún sistema de evaluación que valga la pena. Las tareas de emisión de un juicio presentan al estudiante una cantidad de temas y se le solicita clasificarlas o valorarlas, o tomar una decisión informada entre un número limitado de opciones.

Un ejemplo de WebQuest con el que están familiarizados casi todos los estudiantes es el ejercicio "El WebQuest sobre los WebQuest". Los criterios de evaluación dados son cortos y esquematizados para que la lección sea una introducción al concepto y a los temas involucrados.

Un ejemplo más elaborado es la "Evaluación de los Juegos de Matemáticas" en el cual los estudiantes aprenden a desempeñar uno de varios roles para presentar sus recomendaciones.

Es común, pero no es un requisito, que los estudiantes desempeñen un papel (rol) para llevar a cabo una tarea de emisión de juicio. Se han desarrollado excelentes WebQuest de este tipo dentro de un formato ficticio de un juicio.

Una tarea de este tipo bien diseñada ofrece:

- Un "Rubric" (plantilla de evaluación) u otro conjunto de criterios para emitir el juicio.
- Un sistema de autoevaluación que apoya a los estudiantes en la creación de sus propios criterios de evaluación.

En el segundo caso es importante que los estudiantes expliquen y defiendan su sistema de evaluación.

TAREAS CIENTÍFICAS

El método científico condujo a la tecnología que le ha permitido a usted leer estas palabras. La ciencia es parte de nuestra sociedad y es vital que los niños de hoy entiendan cómo funciona la ciencia, aunque nunca vayan a usar una bata blanca o a llevar un maletín.

La Red trae a nuestras puertas no sólo los datos históricos sino los más actualizados y algunos de ellos pueden ofrecer práctica en ciencia real.

La "Red de Investigación Colaborativa KanCRN" y los proyectos "Jornada al Norte" son ejemplos de este tipo de actividad, aunque no estén enmarcados estrictamente dentro del formato de las WebQuests. Aún con niños pequeños, un maestro creativo podría elaborar una lección sobre el uso de las WebCams estimulando los niños para que observen y cuenten eventos específicos.

La WebQuest "El Ladrón del Diamante del Faro" es un ejemplo de una tarea científica combinada con un misterio.

¿Cuál es el aspecto de una tarea científica? Ésta debe incluir:

- Realizar hipótesis basadas en el entendimiento de la información básica que ofrecen las fuentes en línea y fuera de ella.
- Poner a prueba las hipótesis recopilando datos de fuentes pre-seleccionadas.
- Determinar si las hipótesis fueron sustentadas y describir los resultados y sus implicaciones en el formato estándar de un reporte científico.

La clave para elaborar una WebQuest exitosa de este tipo es encontrar las preguntas que pueden ser exploradas con el tipo de datos disponibles en línea, que no sean tan obsoletos, que no puedan relacionarse con el plan estándar del currículo y no sean tan conocidos de tal forma que el manejo de los números no se convierta en un simple ejercicio mecánico.

9. ¡VAMOS A REALIZAR NUESTRA PROPIA WEBQUEST!

→ CON EL GENERADOR ON LINE.

Es la forma más fácil para iniciarse en las webquests. Se encuentra en la siguiente dirección:

<http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm>

Es recomendable crear una carpeta en tu disco duro donde guardarás la página web generada y donde previamente pondrás las imágenes que desees incluir en ella, archivos *.gif (pueden ser animados) y *.jpg.

La creación de la carpeta puedes hacerlo desde el Nautilus, y llamarla por ejemplo **Mi_WebQuest**. Para ello pulsa sobre **Archivo/Nuevo/Carpeta**: y nómbrala **Mi_WebQuest** o el nombre que más te guste.

Solo se precisan tres pasos para elaborar tu WebQuest:

1. **Introducir los datos en los campos correspondientes:** Título del Proyecto, Autor/a, Área, Nivel, dirección de correo electrónico, Descripción, Palabras clave, Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión y Créditos.

Si tenemos el texto escrito en otro documento electrónico podemos "Copiar" y Pegar".

Todos los campos (excepto Autor/a, Área, e-mail y Nivel) son opcionales, no es obligatorio rellenarlos, los que dejes en blanco no aparecerán en la página Web generada.

2. **Descripción:** Es una breve descripción de la página creada. Por ejemplo: "Caza de tesoros sobre las ballenas para estudiantes de primaria". Esto mejora la búsqueda de esta página mediante los buscadores.
3. En "**Palabras clave**" escribimos una serie de palabras que van a servir a los motores de búsqueda para que cataloguen nuestra página. Las palabras y expresiones que utilicemos deben ir separadas por comas, por ejemplo webquest, enseñanza, actividades en Internet. Posteriormente, cuando un usuario acuda a un buscador y busque, por ejemplo, la palabra "WebQuest" o la expresión "Actividades de enseñanza usando Internet", obtendrá una multitud de entradas, entre ellas probablemente la de nuestra página y podrá ir a visitarla sin necesidad de saber previamente su dirección de Internet.
4. Puedes **seleccionar el tipo de letra, el color del texto y el color de fondo de la página** marcando en las opciones correspondientes.
Si desees algún color que no está disponible puedes introducir su código. En el lenguaje HTML cada color tiene un código formado por números y letras. Igualmente, si desees algún tipo de letra que no está disponible puedes introducir su nombre en el campo correspondiente.
Tenga en cuenta que cuando el navegador de un visitante descarga una página de un sitio web, sólo puede visualizar las fuentes que están instaladas en su sistema. ¿Qué ocurre cuando una fuente de una página no esté disponible en el sistema del visitante? Se visualiza entonces la página con la fuente predeterminada del navegador (generalmente, Times New Roman, Arial y Courier New en Windows y Times, Helvetica y

Courier en el sistema operativo Mac). Por ello en sus páginas Web, utilice aquellas fuentes que puedan estar con mayor probabilidad en los sistemas de los visitantes.

5. Puedes elegir también el **tamaño de letra** en un menú desplegable. Con ello se cambia el tamaño del texto normal y los demás tamaños (el pequeño de los marcadores y el mayor del título) aparecerán en un tamaño proporcional al que hayas elegido.
6. Puedes poner como **fondo de página** una imagen con el fin de hacerla más atractiva y, en definitiva, de aumentar la motivación del alumno, por ejemplo la página que estas leyendo usa una imagen como fondo.

Para especificar una imagen para el fondo de la página debes escribir el nombre del archivo gráfico que deseas poner como fondo de página por ejemplo **lineafondo.gif** en el campo **Textura**: el cual habrás puesto previamente en la carpeta **Mi_WebQuest**

Podemos insertar imágenes en todos los apartados de nuestra WebQuest, lo cual merece una explicación detallada. Damos por supuesto que dichos archivos de imagen se encuentran en la carpeta Mi_WebQuest, en cuyo caso para insertar una imagen simplemente hemos de introducir su nombre con su extensión pudiendo elegir si deseamos que se alinee a la izquierda, en el centro o a la derecha.

7. En todos los campos de texto donde ponemos la Introducción, la tarea etc observarás que aparece el botón "**Salto de línea**", el cual es muy importante para que nos quede un buen diseño. Este botón nos permite al pulsarlo una vez insertar un salto de línea, Cada vez que lo pulsamos introducimos el código necesario para ello
 (también lo podemos hacer manualmente).
8. En el apartado "**Recursos**" podemos introducir hasta 15 direcciones de Internet sin más que rellenar el campo descripción y la URL correspondiente. Creemos que quince es un número de direcciones de Internet suficiente en la mayoría de los casos pero si un profesor quiere añadir alguna dirección mas puede hacerlo. Para ello en el apartado "Mas enlaces" hemos de añadir las que necesitemos. Cada vez que queramos añadir un enlace pulsaremos en "Enlace ".
9. En todos los apartados de tu WebQuest encontrarás los botones :
 - **Negrita**. Al pulsarlo te aparece negrita . Has de sustituir la palabra *negrita* por el texto que deseas que aparezca en negrita. Por ejemplo, si deseamos que la palabra "WebQuest" aparezca en negrita debemos poner: WebQuest y en la página Web generada nos aparecerá **WebQuest**
 - **Cursiva**. Al pulsarlo te aparece <i>cursiva</i> . Entre dichas etiquetas has de poner el texto que deseas que aparezca en cursiva.

10. Generar la página web.

Una vez elaborado tu proyecto puedes seleccionar en primer lugar una de las siguientes opciones si deseas cambiar las opciones predeterminadas de impresión:

De forma predeterminada la página se imprime:

- Con marcadores y diseño claro para que se lea bien en pantalla.

- El texto se imprime en negro sobre fondo blanco, sean cuales sean los colores de texto y fondo seleccionados.

Tienes dos opciones para modificar lo que está predeterminado:

1. Diseño de WebQuest para imprimir, sin marcadores y a toda página.
2. Para imprimir el texto con el color elegido y fondo blanco. Puedes elegir que el texto se imprima con el color elegido, pero te advierto que el fondo va a ser siempre blanco (por defecto en los navegadores), por lo cual ten en cuenta que si eliges un color claro de texto, puede que no se lea bien.

Por último has de pulsar en **CREAR LA WEBQUEST** y al hacerlo podrás ver el resultado de tu trabajo en la misma ventana del navegador.

No te preocupes si en la página generada no ves las imágenes insertadas; cuando abras el archivo definitivo **WebQuest.htm**, que en un tercer paso guardarás en la carpeta **Mi_WebQuest**, verás que las imágenes aparecen perfectamente.

Si deseas cambiar algo que no te satisface vuelve a la página del generador pulsando el botón **Atrás** de tu navegador y, una vez efectuadas las modificaciones, vuelve a pulsar el botón **CREAR LA WEBQUEST**.

Si deseas imprimir tu página pulsar **Archivo/Imprimir** en el menú de tu navegador.

11. Guardar la página Web creada.

Guarda la página con el menú **Archivo/Guardar como.../Página web, sólo HTML**.

La página así guardada se visualiza en cualquier navegador y puede editarse con cualquier programa (Frontpage Express, Dreamweaver, Composer etc).

Si deseas publicarla en Internet simplemente has de subir al servidor la carpeta **Mi_WebQuest** con todo su contenido, archivos e imágenes.

→ **CON PLANTILLAS.**

Puedes encontrar varios modelos de plantillas en la siguiente dirección:

<http://www.isabelperez.com/webquest/modelo.htm>

A continuación, detallamos los pasos a seguir para utilizar cualquiera de estas plantillas y crear su propia WebQuest:

1. Descárguese la plantilla a su ordenador.
2. Utilizando un programa que edite páginas Web (Mozilla Composer, Open Office Web, Front Page...), abra las páginas e introduzca los cambios que considere oportunos en cada uno de los apartados para crear su propia WebQuest.
3. Recuerde que las imágenes que utilice en su WebQuest deben estar guardadas en la misma carpeta.
4. Una vez que haya terminado podrá guardarlas y utilizarlas con sus alumnos.

Recuerde que **no** es necesario que la WebQuest esté publicada en la web. Si está guardada en un disco o en el ordenador de clase, los alumnos podrán abrirla con el navegador y leer el contenido. Para acceder a los recursos mediante los enlaces que haya puesto en la sección del proceso, sólo es necesario estar en ese momento en conexión.

→ **CON PHP WEBQUEST**

PHP WebQuest cuenta con una página de prueba llamada “demo” en la que puedes ir practicando con el programa. El usuario y contraseña de esta demo son “test”. Se encuentra en esta dirección:

<http://www.phpwebquest.org/demo.htm>

La página oficial para realizar tu trabajo personal se encuentra en esta dirección:

<http://www.phpwebquest.org/wq/index.php>

A continuación, puedes registrarte y usar el nombre de usuario y contraseña con el que te hayas inscrito.

También contamos con una versión de este programa en nuestro servidor:

<http://www.ieslosremedios.org/phpwebquest/>

Esta WebQuest está compuesta de los siguientes apartados:

1. Datos iniciales.
2. Introducción.
3. Tareas.
4. Proceso.
5. Recursos.
6. Evaluación.
7. Conclusiones.

Tan sólo se trata de ir rellenando cada uno de los campos que se nos piden. Es aconsejable que antes de empezar prepares los materiales que vas a usar en tu webquest: Los textos de cada una de las páginas y optativamente 6 imágenes (una por página) y . Se recomienda que las imágenes tengan formato vertical mejor que apaisado, y no es necesario redimensionarlas, ya que el mismo programa lo hace si detecta que son demasiado grandes.

Sigue los pasos que se te indican:

1. Accede mediante usuario y contraseña (los tuyos, si te has dado de alta previamente, o con “test” en ambos casos).
2. Elige lo que quieras hacer, en este caso “Crear una WebQuest”.
3. Escoge la plantilla que quieras utilizar y pincha “Enviar”. Si quieres verla a tamaño real, pincha sobre ella.
4. Accedemos a los Datos iniciales”. Debes rellenar las casillas correspondientes y luego pulsa “Enviar”.
5. Ahora estamos en “Introducción”. Escribe tu texto e inserta la imagen que desees. Luego pulsa “Enviar”.
6. El resto de los apartados sigue las mismas pautas que el punto anterior.

Todo lo que has hecho hasta ahora ha sido guardado en la base de datos. Si quieres otro día terminarla, modificarla, borrarla o editarla, debes volver al menú principal y entrar con tu nombre de usuario y contraseña.

